

SKRIPSI
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI
SMPN 1 SEPUTIH AGUNG

Oleh :

MIFTAHUL KHOIRIYAH

NPM: 2101010049



Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI IAIN METRO

1446 H/2025 M

SKRIPSI
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI
SMPN 1 SEPUTIH AGUNG

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam

Oleh :

MIFTAHUL KHOIRIYAH

NPM: 2101010049

Pembimbing : Basri, M.Ag

NIP. 196708132006041001

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI METRO (IAIN) METRO

1446 H/2025 M



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296 website www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :-
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : Pengajuan skripsi untuk dimunaqsyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka Skripsi penelitian yang telah disusun oleh:

Nama : Miftahul Khoiriyah
NPM : 2101010049
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 1 SEPUTIH AGUNG

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atau penerimaannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Metro, 25 Februari 2025

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 1978031342007101003

Pembimbing


Basri, M. Ag
NIP. 196708132006041001

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI
SMPN 1 SEPUTIH AGUNG

Nama : Miftahul Khoiriyah
NPM : 2101010049
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

MENYETUJUI

Untuk di munaqosyah kan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Metro, 25 Februari 2025

Pembimbing



Basri, M.Ag

NIP. 196708132006041001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp: (0726) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No. 1227 /11-12-1/D/Pf-00-9/04/2021

Skripsi dengan judul: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 1 SEPUTIH AGUNG, disusun oleh: MIFTAHUL KHOIRIYAH, NPM: 2101010049, Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Kamis, 13 Maret 2025.

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Basri, M.Ag

Penguji I : Dr. Zuhairi, M.Pd

Penguji II : Dewi Masitoh, M.Pd

Sekretaris : Novita Herawati, M.Pd



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 1 SEPUTIH AGUNG

Oleh :

MIFTAHUL KHOIRIYAH

Hasil belajar siswa merupakan salah satu tolak ukur untuk menilai apakah proses pendidikan di sekolah itu berhasil atau tidak. Banyak media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar salah satunya media pembelajaran quizizz yang merupakan media yang sangat berguna sebagai pendukung proses dalam kegiatan pembelajaran karena dapat digunakan untuk membuat suasana pembelajaran menjadi efektif dan menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan dapat mendorong motivasi belajar sehingga meningkatkan hasil belajar yang baik khususnya mata pelajaran PAI. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah " Adakah Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 1 Seputih Agung?".

Sedangkan tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah " Ada Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 1 Seputih Agung". Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sampel pada penelitian ini adalah 77 siswa yang diambil secara acak di kelas VIII, metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode angket dan metode dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh informasi/data dari responden, jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu angket yang jawabannya sudah disediakan. Metode angket digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh media pembelajaran quizizz dengan 15 item pertanyaan, dokumentasi yang bertujuan untuk mendapatkan nilai hasil belajar anak serta profil SMPN 1 Seputih Agung. Teknik analisis data dengan menggunakan rumus *pearson product moment*.

Berdasarkan analisisnya, data yang diperoleh menggunakan perhitungan rumus korelasi pearson product moment oleh peneliti, maka dalam penelitian ini ditunjukkan hasil $r_{hitung} 0,841$ dapat di ketahui bahwa $r_{tabel} 0,224$, dengan taraf signifikan 5%, artinya $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka hipotesis alternative (H_a) dalam penelitian ini diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Quizizz, Hasil Belajar Siswa.

ABSTRACT

THE EFFECT OF QUIZIZZ LEARNING MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN PAI SUBJECTS AT SMPN 1 SEPUTIH AGUNG

By:

MIFTAHUL KHOIRIYAH

Student learning outcomes are one of the benchmarks for assessing whether the education process in schools is successful or not. many learning media can influence learning outcomes, one of which is the quizizz learning media which is a very useful media as a supporter of the process in learning activities because it can be used to create an effective and interesting learning atmosphere so that students do not feel bored in the learning process and can encourage learning motivation so as to improve good learning outcomes, especially PAI subjects. The formulation of the problem in this study is "Is there an Influence of Quizizz Learning Media on Student Learning Outcomes in PAI Subjects at SMPN 1 Seputih Agung?".

While the goal is to determine the influence of quizizz learning media on student learning outcomes in PAI subjects at SMPN 1 Seputih Agung. The hypothesis proposed in this study is "There is an Influence of Quizizz Learning Media on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects at SMPN 1 Seputih Agung". This research is a quantitative study. The sample in this study was 77 students who were taken randomly in class VIII, the method used in data collection was the questionnaire method and documentation method. The questionnaire was used to obtain information/data from respondents, the type of questionnaire used was a closed questionnaire, namely a questionnaire whose answers had been provided. The questionnaire method was used to obtain data on the influence of quizizz learning media with 15 question items, documentation aimed at obtaining children's learning outcomes and the profile of SMPN 1 Seputih Agung. Data analysis techniques using the Pearson product moment formula.

Based on the analysis, the data obtained using the Pearson product moment correlation formula calculation by the researcher, then in this study the results of r count 0.841 can be seen that r table 0.224, with a significance level of 5%, meaning r count $>$ r table, then the alternative hypothesis (H_a) in this study is accepted. It can be concluded that there is an influence of quizizz learning media on student learning outcomes in PAI subjects at SMPN 1 Seputih Agung.

Keywords: *Quizizz Learning Media, Student Learning Outcomes*

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Miftahul Khoiriyah

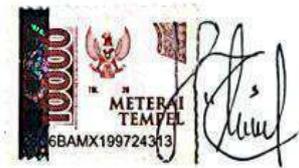
NPM : 2101010049

Fakultas : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang di rujuk dari dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 25 Februari 2025

A 10000 Indonesian postage stamp featuring the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and '6BAMX199724313'. A handwritten signature is written over the stamp.

Miftahul Khoiriyah
NPM. 2101010049

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

Artinya: “dan bahwasanya seorang manusia memperoleh selain apa yang telah diusahakannya”¹

(Q.S. An-Najm: 39)

¹Q.S. An-Najm (53) 39

PERSEMBAHAN

Tiada kata yang pantas di ucapkan selain alhamdulillahirobbilalamin dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya untuk terus mengiringi langkahku dalam mencapai cita-cita, dengan rasa bahagia kupersembahkan keberhasilan ini sebagai ungkapan rasa hormat dan cinta kasihku. Keberhasilan ini akan peneliti persembahkan kepada :

1. Kedua orangtua tercinta, bapak Imam Ghozali dan ibu Rumini atas pengorbanan baik moral atau materi, motivasi, doa, semangat, kasih sayang, serta dukungan penuh yang sudah diberikan selama ini. Semoga Allah SWT membalas setiap keringat yang di korbakan atas semua kasih sayang yang diberikan yang tidak tertukan oleh apapun nilainya.
2. Kepada nenek Mudrikah dan adik tersayang Yazid Zian Wafa serta keluarga besar ku yang selalu mendukung, memberikan semangat serta doa demi tercapainya cita-cita.
3. Almamater Institut Agama Islam Negri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 1 Seputih Agung” .

Upaya penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak trimakasih kepada, Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag.,P.I.A Rektor IAIN Metro. Dr. Zuhairi, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah, Muhammad Ali, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Basri M.Ag sebagai pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga kepada peneliti, Rias Tusianah, S.Pd,M.Pd sebagai kepala sekolah SMPN 1 Seputih Agung yang telah memberikan izin, waktu dan fasilitas untuk melakukan penelitian.

Kritik dan saran sangat diharapkan guna untuk memperbaiki Skripsi ini dan akan di terima dengan lapang dada. Oleh karena ini penulis mengharapkan saran saran untuk memperbaiki sehingga Skripsi ini bisa berguna bagi yang membacanya.

Metro, 25 Februari 2025

Penulis,



Miftahul Khoiriyah
NPM. 2101010049

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS.....	iii
PERSETUJUAN.....	iv
ABSTRAK	vii
ORISINALITAS PENELITIAN.....	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
F. Penelitian Relevan	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Hasil Belajar.....	8
1. Pengertian Hasil Belajar	8
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar	10

3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	11
B. Media Pembelajaran Quizizz	13
1. Pengertian Media Pembelajaran Quizizz	13
2. Manfaat Media Pembelajaran Quizizz	15
3. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Quizizz	16
4. Langkah- Langkah Media Quizizz	17
C. Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar	20
D. Kerangka Konseptual Penelitian	21
E. Hipotesis Penelitian	22
BAB II METODE PENELITIAN	24
A. Rancangan Penelitian	24
B. Definisi Operasional Variabel	26
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	28
1. Populasi	28
2. Sampel	29
D. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Angket (Kuesioner)	32
2. Dokumentasi	33
E. Instrumen Penilaian	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	41
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	48
3. Pengujian Hipotesis	58
B. Pembahasan	60
BAB V PENUTUP	62

A. Simpulan	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN- LAMPIRAN	67
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Nilai Angka, Huruf Dan Predikat	11
Tabel 3.1 Jumlah Populasi Peserta Didik SMPN 1 Seputih Agung Kelas VIII mata pelajaran PAI	29
Tabel 3.2 Jumlah Sampel Siswa di SMPN 1 Seputih Agung Kelas VIII	30
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Umum Instrumen Variabel Penelitian Tentang Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar	34
Tabel 3.4 Gradasi Sekor atau Nilai	34
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Media Quizizz	35
Tabel 4.1 Data Guru Dan Karyawan Di SMPN 1 Seputih Agung.....	43
Tabel 4.2 Data Siswa Di SMPN 1 Seputih Agung TP 2024.....	45
Tabel 4.3 Keadaan Sarana Dan Prasarana Di SMPN 1 Seputih Agung.....	46
Tabel 4.4 STRUKTUR ORGANISASI UPTD SATUAN PENDIDIKAN SMPN 1 SEPUTIH AGUNG TAHUN PELAJARAN 2024/2025	47
Tabel 4.5 Denah Lokasi SMPN 1 Seputih Agung	48
Tabel 4.6 Daftar Skor Jawaban Angket Media Pembelajaran Quizizz	49
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Seputih Agung.....	52
Tabel 4.8 Interpretasi Validitas Item Soal Angket Tentang Media Pembelajaran Quizizz Hasil Perhitungan Menggunakan Perhitungan Product Moment	55
Tabel 4.9 Reliability Statistics	56
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas	57
Tabel 4.11 Hasil Uji Linieritas.....	58
Tabel 4.12 Corelations	58
Tabel 4.13 Tabel Interpretasi Nilai “r”	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Foto Bersama Kepala Sekolah SMPN 1 Seputih Agung	87
Gambar 2 Proses Penyebaran Angket Kepada Siswa Kelas VIII	87
Gambar 3 Proses Penyebaran Angket Kepada Siswa Kelas VIII	87
Gambar 5 Proses Pengisian Angket Siswa Kelas VIII.....	88
Gambar 4 Proses Pengisian Angket Siswa Kelas VIII.....	88
Gambar 6 Foto Bersama Guru PAI SMPN 1 Seputih Agung.....	88
Gambar 7 Foto SMPN 1 Seputih Agung	89
Gambar 8 Foto SMPN 1 Seputih Agung	89
Gambar 9 Foto SMPN 1 Seputih Agung	90

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin <i>PraSurvey</i>	68
2. Surat Balasan Izin <i>PraSurvey</i>	69
3. Krtu Bimbingan.....	70
4. Surat Bimbingan Skripsi	80
5. Surat Tugas	81
6. Surat Izin <i>Research</i>	82
7. Surat Balasan Izin <i>Research</i>	83
8. Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan	84
9. Surat Keterangan Bebas Pustaka Jurusan	85
10. Outline.....	86
11. Alat Pengumpul Data	90
12. Turnitin.....	93
13. Analisis Data Uji Validitas.....	95
14. Analisis Data Uji Reliabilitas.....	97
15. Distribusi Nilai r Product Moment Signifikan 5% dan 1%	100
16. Dokumentasi	101
17. Daftar Riwayat Hidup	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Banyak media pembelajaran yang telah diciptakan dan juga dapat di terapkan oleh pendidik, proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat di manfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran untuk mengukur pemahaman peserta didik selama mendapatkan materi yang telah di ajarkan. Arus globalisasi memunculkan arus lain dalam perkembangan teknologi yang akhirnya menciptakan berbagai jenis aplikasi untuk pembelajaran, salah satunya yaitu aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran yang dapat di gunakan untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di rumah. Quizizz merupakan media pembelajaran berupa game edukasi yang melibatkan aktifitas permainan ke ruang kelas serta menjadikan proses pembelajaran dikelas menjadi menyenangkan dan lebih interaktif. Media pembelajaran quizizz ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengukur pemahaman peserta didik. Selain dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk melakukan pengembangan individu dan peningkatan prestasi dalam belajar untuk bersaing sehingga memotivasi mereka untuk memperoleh hasil belajar yang baik.¹

¹Sri Rahayu, *Media Pembelajaran Konsep Dasar Teknologi Dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran* (Medan: Umsu Press, 2024), 17.

Hasil belajar menjadi tolak ukur berhasil tidaknya proses pembelajaran, yang mana hasil dari kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat dipastikan melalui kegiatan penilaian yang bertujuan untuk memperoleh data bukti yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan hasil belajar akan diperoleh dengan baik apabila peserta bisa aktif dalam proses pembelajaran²

Berdasarkan hasil *pra-survey* pada tanggal 22 Juni 2024 melalui wawancara dengan ibu Nur Hayati selaku guru PAI kelas VIII SMPN 1 Seputih Agung Lampung Tengah mengemukakan bahwa hasil belajar peserta didik masih banyak yang belum mencapai kriteria penilaian. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII adalah 70. Beberapa peserta didik sudah memiliki hasil belajar yang baik dengan menunjukkan kemampuannya dalam mengerjakan soal dengan baik, kemampuan menerima dan menangkap materi yang telah dipelajari, akan tetapi, sebagian peserta didik lainnya menunjukkan hasil belajar yang kurang baik, seperti peserta didik kurang tertarik dan jenuh dalam proses pembelajaran, kurangnya keterlibatan peserta didik pada saat proses pembelajaran, terdapat peserta didik yang belum mampu menerima dan menangkap materi yang disampaikan guru, karena peserta didik kurang antusias pada saat proses pembelajaran. Terbukti dari hasil penilaian sebelum menggunakan media pembelajaran *quizizz* hal tersebut terlihat pada data *pra-survey* yaitu rata rata hasilnya

²Rumiyati, *Metode Talking Stick Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021), 10.

belum mencukupi dalam kriteria penilaian, presentase peserta didik dengan hasil belajar yang belum tuntas adalah 150 peserta didik dari 249 jumlah keseluruhan sehingga presentasinya mencapai 60,2% dan peserta didik yang memiliki hasil belajar yang tuntas adalah 99 peserta didik dari 249 jumlah keseluruhan sehingga presentasinya mencapai 39,8%.

Guru PAI SMPN 1 Seputih Agung untuk meningkatkan hasil belajar siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran quizizz untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga menumbuhkan minat peserta didik, menimbulkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI.³

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 1 Seputih Agung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis dapat mengidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI masih banyak yang belum mencapai dalam kriteria penilaian.
2. Adanya peserta didik yang kurang tertarik dan jenuh dalam proses pembelajaran.

³Nur Hayatin, Wawancara Dengan guru PAI Kelas VIII SMPN 1 Seputih Agung, 22 juni 2024.

3. Peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMPN 1 Seputih Agung
2. Media pembelajaran quizizz yang dimaksud pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran PAI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII Di SMPN 1 Seputih Agung ?”.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 1 Seputih Agung.
 - b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 1 Seputih Agung.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran yang dapat digunakan sebagai penambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis yang berkaitan dengan media Quizizz dapat mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran PAI.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis peneliti ini berguna untuk menjadi bahan evaluasi bagi guru yang telah melaksanakan pembelajaran disekolah, serta motivasi bagi siswa untuk selalu meningkatkan semangat belajar agar hasil belajar dapat tercapai secara maksimal khususnya mata pelajaran PAI siswa kelas VIII SMPN 1 Seputih Agung.

F. Penelitian Relevan

Agar tidak terjadi duplikat dengan peneliti-peneliti yang sebelumnya, yang berkaitan mengenai masalah penelitian yang akan dilakukan, peneliti harus mencari tahu apakah peneliti yang akan dilakukan itu pernah oleh peneliti lain atau belum. Berikut adalah penelitian-penelitian relevan yang akan penulis kemukakan yakni diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Asria, mahasiswa program study tadriss ilmu pengetahuan social, fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 1 Jatiroto Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024”. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa melalui media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁴

Penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang Media Pembelajaran Quizizz (X) dan hasil belajar (Y). Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi yang diteliti. Penelitian yang dilakukan Asria meneliti mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 1 Jatiroto Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024. Sedangkan peneliti ini meneliti pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 1 Seputih Agung.

2. Penelitian relevan selanjutnya ialah penelitian yang dilakukan oleh Nur Zamidar, Universitas Islam Negeri AR-RANIRY dengan skripsinya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Banda Aceh Tahun Pelajaran 2022, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Deskriptif. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode pengumpul data, Variabel terkaitnya dan fokus penelitian ini

⁴Asria, "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Jatiroto Lumajang" (Skripsi, Jember, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023).

pada siswa kelas XI. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang disusun oleh Nur Zamidar adalah variabel bebasnya yang sama yaitu media pembelajaran quizizz dan jenis penelitian yang digunakan.⁵

3. Penelitian relevan selanjutnya ialah penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Mawaddah Amsul, Institut Agama Muhammadiyah Sinjai dengan skripsinya yang berjudul Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai Tahun Pelajaran 2021/2022, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran quizizz efektif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitiannya dan fokus penelitian ini pada siswa kelas XI. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang disusun oleh Khusnul Mawaddah Amsul adalah variabel terkaitnya yang sama yaitu hasil belajar dan metode penelitian yang digunakan.⁶

⁵Nur Zamidar, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Banda Aceh" (Skripsi, Banda Aceh, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2022).

⁶Khusnul Mawaddah Amsul, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai" (Skripsi, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, 2021).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian atau tingkat pernyataan yang diharapkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Hasil belajar juga di peroleh dari penilaian hasil pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur tingkat pencepaian kompetensi siswa yang berkaitan dengan kemampuan menyerap atau memahami suatu materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dan dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran.¹

Selain itu hasil belajar sering digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan dengan adanya Kemampuan meliputi sifat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil yang didapatkan peserta didik atau mahasiswa setelah melakukan proses belajar mengajar yang di nyatakan dalam wujud nilai, angka atau huruf. Hasil belajar akan memberikan gambaran mengenai kegiatan belajar yang dilakukan seseorang, untuk melihat hasil belajar dilakukan sebuah

¹Nuridayanti, *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2022), 28–29.

penilaian terhadap peserta didik yang bertujuan untuk melihat apakah peserta didik dapat menguasai suatu materi yang diajarkan. Penilaian tersebut dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian (formatif), nilai tengah semester (subsumatif), dan nilai ulangan semester (sumatif).²

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa ketika sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari kemampuan kognitif, afektif maupun kemampuan psikomotorik yang di peroleh ketika proses pembelajaran. hasil belajar ini umumnya berupa nilai yang diberikan seorang pendidik kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajarannya. Penilaian tersebut di peroleh setelah siswa mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu yang sudah ditentukan kemudian dilakukan tes akhir, hasil tes tersebut yang akan dijadikan pedoman pendidik ketika memberikan nilai hasil belajar kepada siswa dengan ini pendidik mengetahui mengenai kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dengan adanya hasil belajar tersebut pendidik dapat menentukan dan menyesuaikan kegiatan-kegiatan pembinaan untuk siswa lebih lanjut. Hasil belajar pada penelitian ini diambil dari hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada materi BAB Iman Kepada Nabi dan Rasul Allah SWT.

²Arif Rahim et al., *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Koomperatif Tipe Kancing Gemerincing* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023), 8.

2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri pada setiap interaksi dengan tingkah lakunya. Hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik.

Sebelum mendapatkan hasil belajar guru perlu mengetahui bagaimana menetapkan batas minimal keberhasilan belajar peserta didik yang meliputi ranah cipta, rasa, dan karsa peserta didik. Menetapkan batas minimal keberhasilan belajar peserta didik selalu berkaitan dengan upaya pengungkapan hasil belajar. Terdapat beberapa alternative norma untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik diantaranya:

- a. Norma skala angka dari 0 sampai 10.
- b. Norma skala angka dari 0 sampai 100.³

Norma diatas dapat dijelaskan bahwa angka terendah yang menyatakan keberhasilan belajar skala 0-10 adalah 5,5 atau 6, sedangkan untuk skala 0-100 adalah 55 atau 60. Prinsipnya jika seorang peserta didik dapat menyelesaikan lebih dari separuh tugas atau dapat menjawab lebih dari setengah dengan benar, maka dianggap telah memenuhi target minimal keberhasilan belajar. Namun guru perlu mempertimbangkan

³Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 222.

penetapan keberhasilan belajar peserta didik yang lebih tinggi lagi pada setiap mata pelajaran.

Selain norma tersebut terdapat norma yang baru berlaku di Perguruan Tinggi Indonesia, yaitu norma prestasi belajar dengan menggunakan simbol huruf A, B, C, D, dan E. Simbol ini terjemahan dari simbol angka. Berikut tabel simbol angka:

Tabel 2.1

Perbandingan Nilai Angka, Huruf Dan Predikat

Simbol-Simbol Nilai Angka	Huruf	Predikat
8-10=80-100=3,1-4	A	Sangat Baik
7-7,9=70-79=2,1-3	B	Baik
6-6,9=60-69=1,1-2	C	Cukup
5-5,9=5-59=1	D	Kurang
0-4,9=0-49=0	E	Gagal. ⁴

Simbol nilai angka yang bersekala 0 sampai 4 seperti tampak pada table tersebut lazim digunakan oleh perguruan tinggi. Skala angka yang interval jauh lebih pendek dari pada skala angka yang lainnya dipakai untuk menetapkan Indeks Prestasi (IP) mahasiswa, baik pada setiap semester maupun pada akhir semester.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada saat proses belajar mengajar terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil

⁴*Ibid.*,223.

belajar siswa secara global dapat digolongkan menjadi tiga jenis yaitu: Pertama, faktor internal (faktor dari dalam) yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang meliputi, faktor fisiologis (fisik) kondisi fisik yang tidak mendukung dalam proses pembelajaran seperti gangguan kesehatan, cacat fisik, gangguan penglihatan dan pendengaran, yang berdampak terhadap kemampuan belajar seorang peserta didik dalam menyerap informasi dan pengetahuan, terutama yang disajikan di kelas. faktor psikologis faktor ini mempengaruhi kualitas dan kuantitas perolehan belajar seorang peserta didik, beberapa faktor psikologis yaitu, tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi peserta didik.

Kedua, faktor eksternal (faktor dari luar) yaitu kondisi dan keadaan lingkungan sekitar peserta didik yaitu lingkungan sosial seorang peserta didik di sekolah antara lain guru, tenaga administrasi, dan teman sekelas yang dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik. Lingkungan sosial yang mempunyai pengaruh lebih besar terhadap aktivitas belajar peserta didik adalah peserta didik dan keluarganya sendiri. Karakteristik orang tua, praktik pengelolaan keluarga, dan lokasi rumah semua dapat berdampak positif dan negatif terhadap aktivitas dan hasil belajar yang di capai peserta didik. Selain itu lingkungan non sosial juga dapat mempengaruhi hasil belajar lingkungan non sosial itu meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik beserta letaknya, alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.

Ketiga, faktor pendekatan pembelajaran tercapainya hasil belajar yang baik dipengaruhi seberapa aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajarannya. Unsur pendekatan pembelajaran adalah jenis usaha belajar peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mengenai materi pembelajaran, unsure pendekatan pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga semakin dalam peserta didik belajar maka akan semakin baik pula hasilnya.⁵

B. Media Pembelajaran Quizizz

1. Pengertian Media Pembelajaran Quizizz

Penggunaan media pembelajaran dapat di lakukan dengan berbagai cara, seperti menggunakan media audio, media visual, media audio visual, media teks, dan media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti komputer dan internet. Media pembelajaran komputer dan internet merupakan jenis media pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer dan internet sebagai alat untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik.

Media pembelajaran komputer dan internet dapat memberikan akses ke sumber daya dan informasi yang lebih banyak dan variatif, beberapa contoh media pembelajaran komputer dan internet adalah E-learning, video pembelajaran, E-book, Webquest, dan aplikasi pembelajaran, dalam media pembelajaran ini peneliti lebih fokus ke jenis

⁵Edi Pranoto, *Model Discovery Learning Dan Problematika Hasil Belajar* (Lombok Tengah,NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia, 2023), 16–21.

media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berkaitan dengan aplikasi pembelajaran yang merupakan jenis media pembelajaran komputer yang dapat diinstal pada komputer atau perangkat seluler. Aplikasi pembelajaran ini dapat berisi materi pembelajaran, latihan soal dan kuis interaktif yang dapat diakses oleh peserta didik dari mana saja dan kapan saja.⁶

Banyak media pembelajaran yang telah diciptakan yang dapat diterapkan oleh seorang pendidik, salah satunya media pembelajaran quizizz, media ini merupakan alat bantu penyampaian materi berupa game yang di buat untuk mempermudah seorang pendidik maupun peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran. media quizizz ini terdapat berbagai fitur di dalamnya seperti video pembelajaran, kuis-kuis, soal serta terdapat keseruan permainan yang di sediakan di dalam media tersebut. Media quizizz juga dapat di gunakan untuk membuat suasana pembelajaran menjadi efektif dan menarik. Selain itu media quizizz ini dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran yang ingin di ajarkan dengan mudah.

Media quizizz merupakan media yang sangat berguna sebagai pendukung proses dalam kegiatan pembelajara, Media pembelajaran quizizz memiliki ciri permaian seperti avatar, tema, meme, dan musik penghibur. Media quizizz juga dapat digunakan sebagai media evaluasi

⁶Tutung Nurdiyana dan Putri Dyah Indriyani, *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Seni Kolaborasi* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023), 4–11.

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan dapat mendorong motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat membuat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran secara aktif sejak awal yang dapat digunakan sebagai alat ukur pemahaman peserta didik selama mendapatkan materi yang telah diajarkan.⁷

2. Manfaat Media Pembelajaran Quizizz

Terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran quizizz yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran quizizz dapat dengan mudah diakses dimana pun dan kapan pun, itulah mengapa quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif dalam hal menghemat biaya dan juga waktu;
- 2) Dalam media pembelajaran quizizz terdapat banyak fitur yang membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran bahkan dalam quizizz dapat melampirkan avatar, meme, foto, video serta tema;
- 3) Peserta didik menjadi lebih aktif;
- 4) Penggunaan quizizz dalam proses pembelajaran akan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik;
- 5) Guru tetap bisa mengontrol aktivitas belajar peserta didik melalui quizizz serta quizizz dapat digunakan oleh guru untuk mengadakan latihan sekaligus evaluasi;
- 6) Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena pada saat yang bersamaan jika diadakan kuis interaktif melalui quizizz, peserta didik dapat melihat hasil serta peringkat secara langsung dalam fitur papan peringkat sehingga peserta didik akan merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan teman sekelasnya.⁸

⁷Oktaviana Nirmala Purba et al., *Media Pembelajaran Quizizz Untuk Guru Dan Dosen* (Malang: CV.Literasi Nusantara Abadi, 2022), 17–22.

⁸Nia Agustin et al., *Media Digital Untuk Pembelajaran* (Semarang Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023), 38.

Berdasarkan pemaparan tersebut bahwa manfaat media pembelajaran quizizz terdapat berbagai macam fitur yang tersedia dan dapat di gunakan untuk dijadikan sarana pendidik ketika memberikan penugasan atau pekerjaan rumah (PR). Terdapat banyak hal yang menarik didalam media pembelajaran quizizz sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan menarik dapat menumbuhkan motivasi positif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga dapat mewujudkan hasil belajar yang memuaskan.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Quizizz

Media pembelajaran quizizz memilikiKelebihanyang tentunya dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran peserta didik yaitu:

1. Lebih privat, maksudnya ketika guru membagikan soal kepada peserta didik, guru harus memberikan enam digit kode agar peserta didik dapat mengakses soal yang diberikan oleh guru.
2. Bisa sebagai tugas rumah,quiz yang dibuat oleh guru dapat dijadikan tugas rumah dan memiliki batas waktu pengerjaannya yaitu maksimal 2 minggu.
3. Peserta didik tidak bisa mencontek satu dengan yang lain, dikarenakan soal yang diberikan telah diacak.
4. Mengetahui hasil dan ranking di akhir pengerjaan, peserta didik dapat mengetahui rangking yang telah di peroleh dari keseluruhan peserta didik yang mengerjakan soal tersebut.
5. Jawaban yang benar dapat dilihat dari soal yang sudah di kerjakan.⁹

Berdasarkan uraian diatas bahwa kelebihan dari media pembelajaran quizizz ini dapat membantu pendidik serta peserta didik dalam proses belajar mengajar karena peserta didik tidak dapat saling mencontek sehingga dapat membangun kepercayaan diri dan dapat

⁹Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti, *Sekolah Dalam Jaringan* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020), 14.

memotivasi mereka untuk terus memperhatikan dan terus belajar dan dapat memudahkan pendidik untuk dapat memberikan tugas dengan keterbatasan jarak sehingga dengan menggunakan media pembelajaran quizizz proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

Media pembelajaran quizizz juga memiliki beberapa kekurangan atau kelemahan sebagai media pembelajaran yaitu:

1. Mengalami penurunan tingkat pada ranking. Peserta didik dapat mengalami penurunan ranking walaupun soal-soalnya sudah dikerjakan semua. Hal ini dikarenakan lama cepatnya pekerjaan yang dipengaruhi oleh hasil nilai yang didapat, jika peserta didik mengerjakan soal lebih cepat maka, hasil yang diperoleh juga akan besar.
2. Dipengaruhi internet yang kuat, quizizz sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga dapat terjadi *disconnect* yang bisa membuat pekerjaan peserta didik mengisi soal quiz yang telah diberikan.¹⁰

Berdasarkan pemaparan diatas bahwa dengan mengetahui kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran quizizz, pendidik dan peserta didik dapat untuk lebih baik dan bijak dalam menggunakan media tersebut seperti pengaturan waktu yang baik sesuai dengan soal yang diberikan, keaktifan serta kecepatan peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan, dan harus mengatur keadaan internet yang stabil agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik ketika menggunakan media pembelajaran quizizz.

4. Langkah- Langkah Media Quizizz

Bagi orang awam atau belum mempunyai akun untuk menggunakan media Quizizz, maka wajib melakukan registrasi dan

¹⁰*Ibid.*, 15.

mendapatkan akun terlebih dahulu agar anda dapat dengan mudah mengakses untuk masuk aplikasi Quizizz. Langkahnya klik tulisan “sign up” yang tertera dan lengkapi persyaratan singkat biodata saat proses registrasi untuk menandakan bahwa itu adalah anda. Jika anda sudah mendaftar dan memiliki akun, anda dapat menggunakannya dengan bijak saat mengakses aplikasi Quizizz. Artinya, klik “login” pada aplikasi Quizizz dan masukkan kondisi akun anda, seperti email dan password yang anda gunakan saat mendaftar terlebih dahulu.

Ketika anda mengunjungi web dan berhasil mendaftar akun pada aplikasi Quizizz, anda akan melihat perpustakaan yang berisi kumpulan media kuis yang sebelumnya disajikan oleh pembuat kuis. Selain itu anda bebas memilih berbagai kuis yang tersedia di aplikasi Quizizz tergantung kebutuhan pendidik saat bekerja dengan aplikasi Quizizz.

Nama yang diawali dengan kata quiz. Tentu saja, ada banyak variasi kuis yang berbeda. Namun, untuk mendorong kreativitas setiap pemegang akun, quizizz memungkinkan anda membuat kuis sendiri dengan mudah dengan mengeklik tulisan “Buat Kuis” dan menjawab kuis yang anda buat sendiri. Berikut adalah langkah sederhana untuk membuat akun Quizizz.

- 1) Buka web, ketik Quizizz, jika sudah masuk ke halaman
- 2) Jika belum memiliki akun, klik sign up, dan isi segala ketentuan registrasi akun, lalu klik next.
- 3) Setelah itu terdapat pertanyaan “How are you using Quizizz?” (Bagaimana kita menggunakan quizizz?). karena ini untuk keperluan sekolah maka pilih “at a school”.
- 4) Berikutnya terdapat pilihan antara “teacher” dan “student” kita dapat memilih dsalah satunya tergantung siapa yang menggunakannya.

- 5) Setelah itu kita diminta untuk mengkonfirmasi tanggal lahir, isilah data dengan benar.
- 6) Selanjutnya, isilah data akun kita secara detail.
- 7) Lalu pilihlah kelas berapa yang akan kita beri kuis dan lanjut pada halaman berikutnya.¹¹

Demikian inilah langkah-langkah pembuatan akun quizizz, semoga dapat membantu pemahaman dalam mencoba penggunaan aplikasi Quizizz.

Berikut adalah panduan singkat tentang cara menggunakan aplikasi

Quizizz untuk guru dan peserta didik yaitu:

- 1) Langkah pertama buka aplikasi quizizz dengan mengetik "www.quizizz.com"
- 2) Klik Quizizz
- 3) Selanjutnya, klik buat
- 4) Pilih bentuk pertanyaan, misalkan menggunakan bentuk pilihan ganda.
- 5) Selanjutnya buatlah pertanyaan, kita dapat membuat pertanyaan dengan "ketik pertanyaan disini"
- 6) Kita dapat menghapus dan menambahkan opsi jawaban, setelah itu klik tanda centang untuk jawaban yang bendar lalu klik "simpan soal"
- 7) Kita dapat menambahkan pertanyaan baru dengan mengklik "buat pertanyaan baru"
- 8) Jika sudah cukup klik "simpan"
- 9) Setelah pertanyaan tersimpan, klik "kuis langsung".
- 10) Selanjutnya, pilihlah jenis pertanyaan. Misalkan jika ingin memilih pertanyaan klasik, klik "klasik" lalu klik lanjutkan.
- 11) Bagikan link dan berikan kode quizizz kepada peserta didik untuk join. Jika peserta didik sudah bergabung, maka kita dapat memulainya dengan mengeklik "mulai"
- 12) Guru dapat melihat peringkat serta hasil dari jumlah jawaban peserta didik

Adapun cara menggunakan quizizz untuk peserta didik, yaitu:

- 1) Klik link yang sudah di bagi kan oleh guru, dan masukkan kode quizizz.
- 2) Kalian dapat memilih profil dan mengganti nama, jika sudah lalu klik "mulai".
- 3) Jika sudah bergabung, tunggu sampai guru memulai kuis, ketika kuis sudah dimulai kalian dapat menjawab pertanyaan yang telah diberikan.

¹¹Kadek Yudiana et al., *Gemar Membaca Dengan E-BOOK Dan Quizizz Untuk Meningkatkan Literasi* (Bandung: Nilacakra, 2024), 52.

- 4) Peserta didik dapat melihat jawaban yang benar ketika mereka menjawab pertanyaan dengan salah.
- 5) Peserta didik juga dapat melihat ketika mereka menempati peringkat pertama ketika sedang mengerjakan kuis
- 6) Selanjutnya peserta didik dapat melihat jumlah benar dan salah serta hasil kuis yang telah mereka kerjakan.¹²

Demikian cara dalam pengoprasian aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran. dengan menggunakan panduan ini dapat memanfaatkan media quizizz untuk meningkatkan keterlibatan serta minat peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik pun akan meningkat.

C. Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran merupakan sarana yang efektif dalam membantu guru agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar. Alat peraga atau alat bantu yang digunakan pendidik bertujuan supaya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi PAI. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik yaitu media pembelajaran quizizz karena merupakan media pembelajaran berbasis game yang membawa aktivitas permainan ke ruang kelas dengan latihan interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran quizizz memiliki ciri permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik penghibur sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran media ini juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memberikan motivasi kepada mereka untuk terus belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Proses belajar mengajar yang berbentuk game memiliki potensi

¹²*Ibid.*, 58.

yang baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, karena dapat mendorong komponen visual dan verbal serta dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih termotivasi didalam proses belajar mengajar dengan menggunakan teknologi baru dan terdapat Fitur- fitur menarik yang terdapat didalam media pembelajaran quizizz sehingga peserta didik dapat tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran sehingga akan menimbulkan minat belajar dan menghasilkan hasil belajar yang di inginkan. Berdasarkan seluruh pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran quizizz adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam kegiatan penyampaian materi terhadap peserta didik. Agar peserta didik lebih mudah memahami apa yang telah disampaikan oleh pendidik, oleh karena itu media pembelajaran berbasis quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹³

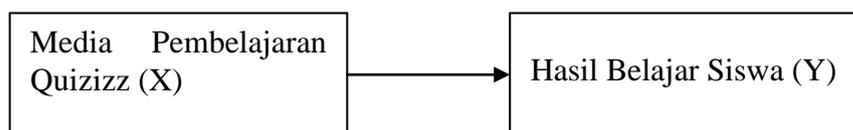
D. Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka konseptual merupakan kerangka fikir yang berhubungan mengenai variabel-variabel yang ada di dalam penelitian atau hubungan mengenai konsep-konsep lainnya dari masalah yang di teliti sesuai dengan apa yang telah dibahas sebelumnya.¹⁴

¹³Herlina Ahmad, Abdul Latif, dan Ahmad Al Yakin, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assesment Pembelajaran* (Makasar: PT. Nas Media Indonesia, 2021), 102–104.

¹⁴Nuria Reny Hariyati, *Metodologi Penelitian Karya Ilmiah* (Gersik: Graniti, 2020), 52.

kerangka konseptual merupakan konsep atau penjelasan sementara yang menghubungkan variabel satu dengan yang lainnya sehingga jelas arah dan tujuan penelitian.



Keterangan:

X= Variabel bebas (X) Media Pembelajaran Quizizz

Y= Variabel Terikat (Y) Hasil Belajar Siswa

Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini apabila pendidik menggunakan media pembelajaran quizizz dengan baik maka hasil belajar peserta didik akan baik, dan apabila pendidik menggunakan media pembelajaran quizizz tidak baik maka hasil belajar peserta didik akan menurun.

E. Hipotesis Penelitian

Istilah hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang mengandung dua kata “hupo”(sementara) dan “tesis” (pernyataan atau teori). Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang kebenarannya masih lemah sehingga harus diuji kebenarannya. Para ahli kemudian mengartikan pengertian hipotesis sebagai perkiraan hubungan antara dua variabel atau lebih.

Berdasarkan pengertian tersebut, hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban atau dugaan sementara yang perlu dikaji kebenarannya.¹⁵

¹⁵Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 65.

Hipotesis ada dua jenis yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol (H_0) sering di sebut hipotesis statistik, hipotesis nol menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan antara dua variabel atau tidak terdapat pengaruh antar variabel X dan Y. sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara variabel X dan Y atau adanya perbedaan antara dua kelompok yang sering dinyatakan dalam kalimat positif.¹⁶Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis yang dapat diambil adalah:

H_a : “ Terdapat pengaruh antara Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung”

H_0 : “ Tidak terdapat pengaruh antara Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung”

Hipotesis yang peneliti ajukan sebagai jawaban sementara dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh antara Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 SeputihAgung”.

¹⁶Harmoko et al, *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (CV.Feniks Muda Sejahtera, 2022), 43–44.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan rencana yang sistematis menjelaskan teknik dan langkah-langkah yang akan digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang berkaitan dengan pokok permasalahan yang sedang diteliti dan dapat membantu peneliti dalam merencanakan sesuatu yang akan dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian, menguji hipotesis atau untuk mencapai tujuan penelitian.¹

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat deskriptif, dengan desain penelitian korelasi yang menunjukkan sebab akibat atau adanya keterkaitan antara dua variabel. Pendekatan penelitian yang digunakan penulisan adalah penelitian kuantitatif. kuantitatif merupakan jenis penelitian yang bersifat sistematis, terencana, terstruktur dan juga memerlukan angka-angka, dimulai dengan pengumpulan data dan interpretasi data dan hasil penampilannya. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan jenis penelitian yang di gunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sesuai dengan kenyataan yang di peroleh dilapangan. Penelitian ini bermaksud untuk mendeskripsikan situasi secara tepat dan akurat Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk memberikan jawaban terhadap suatu masalah dan mendapatkan informasi lebih luas

¹Ahmad et al., *Buku Ajar Metode Penelitian & Penulisan Hukum* (Jambi: PT. Sonpedia Publishoing Indonesia, 2023), 20.

mengenai suatu fenomena dengan menggunakan tahapan-tahapan pendekatan kuantitatif.² Adapun jenis dari penelitian ini adalah penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang dilakukan untuk meneliti suatu peristiwa yang telah terjadi dan kemudian mengamati kebelakang mengenai faktor-faktor yang dapat menyebabkan timbulnya kajian tersebut.³ Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini adalah menggunakan angka-angka untuk mengevaluasi dan mendeskripsikan hal-hal yang sudah ada.

Berdasarkan jenis penelitian diatas, maka dalam penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode kuantitatif dengan sifat penelitian deskriptif kuantitatif dan jenis penelitian *ex post facto* yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung.

Penelitian ini terdapat dua variabel yang terlibat variabel pertama atau variabel bebas yaitu media pembelajaran quizizz yang di perkirakan menjadi sebab ataupun pengaruh terhadap variabel ke dua. Sedangkan variabel ke dua atau variabel terkait yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dipahami bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang hendaknya mencari ada tidaknya pengaruh antara

²Fatimah Djafar, Ingka Rizkyani Akolo, dan Apriliyanus Rakhmadi Pratama, *Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi Dengan SPSS* (NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024), 40.

³Muslich Anshori dan Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2009), 11.

penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung.

B. Definisi Oprasional Variabel

Definisi oprasional adalah mendefinisikan suatu variabel secara oprasional sesuai dengan karakteristik yang telah diamati untuk mempermudah peneliti melakukan observasi secara cermat terhadap suatu objek penelitian. Secara tidak langsung definisi oprasional akan menunjukan alat ukur yang tepat untuk mengambil data yang sesuai dengan variabel yang akan diukur dalam penelitian.⁴

Berdasarkan pengertian diatas maka dalam penelitian ini peneliti mengambil dua jenis variabel yaitu variabel bebas (X) dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari variabel lain dan variabel terikat (Y) yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Berdasarkan pemaparan di atas dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah media pembelajaran quizizz dan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa. Berikut ini penjelasan dari dua variabel penelitian tersebut.

1. Media Pembelajaran Quizizz (Variabel X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat atau menyebabkan variabel terikat berubah atau muncul. Variabel bebas biasanya dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk mengetahui hubungannya (pengaruh) dengan variabel lain.⁵ Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran quizizz yang

⁴Febri Endra, *Pengantar Metodologi Penelitian (Statistika Praktis)* (Zifatama Juawara, 2017), 123.

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), 61.

merupakan media pembelajaran berbasis game interaktif. Adapun indikator dalam media pembelajaran quizizz yang diambil dari manfaat media pembelajaran quizizz peneliti membatasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran quizizz dapat dengan mudah digunakan dimana saja dan kapan saja, peserta didik dapat dengan mudah mengakses media quizizz melalui berbagai perangkat sehingga memudahkan peserta didik dalam mengerjakan tugas.
- 2) Fitur di media pembelajaran quizizz dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran, karena di dalam media quizizz dapat berupa soal pilihan ganda, esai, foto, dan video.
- 3) Peserta didik menjadi lebih aktif, peserta didik ketika menggunakan media quizizz lebih tertarik dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Penggunaan quizizz dalam proses pembelajaran akan meningkatkan aktivitas belajar, peserta didik dalam menggunakan media quizizz dapat menjadikan peserta didik aktif bertanya dan mampu menjawab soal dengan benar.
- 5) Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, peserta didik ketika menggunakan media quizizz dapat dengan mudah memahami pelajaran sehingga memberikan semangat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁶

Uraian yang sudah di sebutkan di atas akan penulis gunakan sebagai indikator media pembelajaran quizizz, indikator yang ada didalamnya yaitu dapat dengan mudah digunakan dimana saja dan kapan saja, dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif, dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2. Hasil Belajar Siswa (Variabel Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diakibatkan oleh adanya variabel bebas. Variabel terikat tidak dimanipulasi, namun variasinya diamati sebagai hasil prediksi variabel

⁶Nia Agustin et al., *Media Digital Untuk Pembelajaran* (Semarang Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023), 38.

bebas. Variabel terikat biasanya merupakan kondisi yang ingin dijelaskan.⁷Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa ketika sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun indikator dalam hasil belajar peserta didik ini sebagai berikut:

Simbol-Simbol Nilai Angka	Huruf	Predikat
8-10=80-100=3,1-4	A	Sangat Baik
7-7,9=70-79=2,1-3	B	Baik
6-6,9=60-69=1,1-2	C	Cukup
5-5,9=50-59=1	D	Kurang
0-4,9=0-49=0	E	Gagal. ⁸

Berdasarkan table di atas, indikator hasil belajar dapat dilihat dari lima predikat hasil belajar, yaitu: sangat baik (80-100), baik (70-79), cukup (60-69), kurang (50-59), dan gagal (0-49). Hasil belajar PAI siswa kelas VIII SMPN 1 Seputih Agung yang di peroleh peneliti dengan mengacu dalam kategori tuntas atau tidak tuntas.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah kumpulan seluruh unit pengamatan yang diteliti dalam suatu penelitian. Apabila seseorang meneliti semua elemen yang ada di wilayah penelitian seperti, sekelompok orang, peristiwa, atau segala sesuatu yang mempunyai ciri-ciri tertentu maka, Anggota suatu

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian*, 61

⁸Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pres, 2018), 223.

populasi disebut penelitian populasi. Apabila unit analisisnya adalah individu, maka populasi data menentukan siapa dan berapa individu yang diteliti.⁹

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan individu yang ada dan merupakan sasaran penelitian. Demikian populasi yang akan di teliti adalah peserta didik SMPN 1 Seputih Agung pada kelas VIII mata pelajaran PAI berjumlah 257, tetapi peneliti hanya menggunakan populasi peserta didik yang beragama islam atau muslim sebanyak peserta didik dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1

Jumlah Populasi Peserta Didik SMPN 1 Seputih Agung Kelas VIII mata pelajaran PAI

No	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa Nonmuslim	Siswa Muslim
1	VIII A	31	1	30
2	VIII B	33	0	33
3	VIII C	32	0	32
4	VIII D	32	0	32
5	VIII E	32	7	25
6	VIII F	32	0	32
7	VIII G	32	0	32
8	VIII H	33	0	33
Jumlah		257	8	249

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.

Apabila seseorang hanya ingin mempelajari sebagian dari populasi,

⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 173.

maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel. Peneliti tidak menguji seluruh anggota suatu populasi jika populasi tersebut dianggap terlalu besar dengan tujuan menghemat waktu, uang, dan tenaga. Ketika seorang peneliti bermaksud mempelajari sebagian dari suatu populasi (sampel), pertanyaan yang selalu muncul adalah berapa banyak sampel yang memenuhi syarat. Ukuran sampel yang lebih besar dapat lebih mewakili keadaan populasi. Sampel yang baik yang memungkinkan Anda menerapkan kesimpulan pada suatu populasi adalah sampel yang mewakili populasi atau sampel yang menggambarkan karakteristik populasi.¹⁰

Adapun dasar pemikiran pengambilan sampel ini untuk sekedar perkiraan, jika dalam penelitian subjek yang akan dijadikan sampel kurang dari 100 responden maka di ambil semua untuk penelitian. Akan tetapi jika responden atau subjek penelitian lebih dari 100 responden, maka dapat diambil sampel dengan besaran populasi yaitu berkisar antara 20% sampai 30% dari total populasi.¹¹

Tabel 3.2

Jumlah Sampel Siswa di SMPN 1 Seputih Agung Kelas VIII

No	Kelas	Jumlah Siswa Muslim	Persentase 25%	Hasil Perhitungan	Pembulatan
1	VIII A	30	30%	9	9
2	VIII B	33	30%	9,9	10
3	VIII C	32	30%	9,6	10
4	VIII D	32	30%	9,6	10

¹⁰*Ibid.*, 174.

¹¹Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2012), 91.

5	VIII E	25	30%	7,5	8
6	VIII F	32	30%	9,6	10
7	VIII G	32	30%	9,6	10
8	VIII H	33	30%	9,9	10
Jumlah		249			77

Berdasarkan pendapat di atas, karena populasi dalam penelitian ini lebih dari 100 peserta didik, maka penelitian ini menetapkan anggota sampel sebanyak 30% dari 249 peserta didik yang muslim, jadi anggota sampel yang digunakan penulis berjumlah 77 peserta didik kelas VIII SMPN 1 Seputih Agung.

3. Teknik pengambilan sampel

Teknik pengambilan sampel penelitian merujuk pada cara bagaimana menentukan dan mengambil sampel dari populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan secara *simple random sampling* yang merupakan pengambilan sampel random atau acak. Teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama terhadap semua subyek pada populasi untuk terpilih menjadi sampel. Pengambilan sampel ini dapat dilakukan dengan undian, ordinal, dan bilangan random, pemilihan sampel dengan teknik ini, dapat dilakukan jika populasinya homogen.¹²

Peneliti menentukan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yang dilakukan secara *simple random sampling* yang dilakukan dengan salah satu cara yang sudah di uraikan di atas dengan menggunakan undian sebagai acuan.

¹² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 177.

D. Teknik Pengumpulan Data

Mendapat data-data yang relevan dalam penelitian ini maka peneliti membutuhkan suatu teknik pengumpulan data. Maka pengumpulan data menggunakan beberapa metode yakni:

1. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisoner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuisoner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat di berikan ke responden secara langsung atau melalui posatau internet.¹³ Berikut ini beberapa jenis angket (kuesioner) yang digunakan dalam penelitian:

- a. Kuesioner terbuka, yang memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri.
- b. Kuesioner tertutup, yang sudah tersediakan jawaban sehingga responden tinggal memilih.
- c. Kuesioner langsung, yaitu responden yang menjawab tentang dirinya
- d. Kuesioner tidak langsung, yaitu jika responden menjawab tentang orang lain
- e. Kuesioner pilihan ganda, yang dimaksud adalah sama dengan kuesioner tertutup
- f. Kuesioner isian, yang dimaksud adalah kuesioner terbuka
- g. *check list*, sebuah daftar dimana responden tinggal menambahkan tanda *check* (✓) pada kolom yang sesuai.
- h. *Rating-scale*, skala bertingkat yaitu sebuah pertanyaan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan, misalnya mulai dari sangat setuju sampai ke sangat tidak setuju.¹⁴

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian.*, 199.

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 195.

Jenis Angket (kuesioner) yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup dengan bentuk skala likert. Penulis akan memberikan lembar pernyataan yang sudah dilengkapi dengan alternative jawaban. Teknik pengumpulan data dengan kuiseoner yang di tunjukan kepada siswa SMPN 1 Simpang Agung kelas VIII pada mata pelajaran PAI yang di tetapkan sebagai responden, bertujuan untuk mengumpulkan data terkait media pembelajaran quizizz berdasarkan indikator mudah digunakan dimana saja dan kapan saja, fitur di media quizizz mempermudah dalam memahami pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif, meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu metode penelitian dengan mencari data yang meliputi hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda dan lain sebagainya.¹⁵ Adapun metode ini digunakan untuk mengumpulkan arsip-arsip yang berfungsi sebagai data lokasi penelitian, seperti hasil dari pembelajaran pendidikan agama islam peserta didik SMPN 1 Seputih Agung, sejarah, visi, misi, struktur organisasi sekolah, sarana dan prasarana, data pendidik dan data jumlah peserta didik di SMPN 1 Seputih Agung.

¹⁵Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), 100.

E. Instrumen Penilaian

Instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang di gunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar memudahkan pekerjaannya dan memperoleh hasil yang baik, dalam makna lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga memudahkan ketika mengelolanya.¹⁶

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Umum Instrumen Variabel Penelitian Tentang Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar

No	Variabel Penelitian	Sumber Data	Instrumen
1.	Variabel Bebas (X):Media quizizz	Peserta didik	Angket
2.	Variabel Terkait (Y):Hasil Belakjar	Dokumentasi	Nilai Hasil Belajar PAI

Tabel 3.4

Gradasi Sekor atau Nilai

Alternatif Jawaban	Skor
Selalu	5
Sering	4
Kadang-kadang	3
Pernah	2
Tidak Pernah	1

¹⁶Zulmiyetri et al, *Penulisan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana, 2020), 75.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Angket Media Quizizz

Variabel Penelitian	Indikator	Nomor soal	Jumlah Item Soal
Variabel (X) Penggunaan Media Quizizz	1. Mudah digunakan dimana saja dan kapan saja		3
	a. Dapat diakses melalui berbagai perangkat	1	
	b. Memudahkan peserta didik dalam mengerjakan tugas	2	
	c. Dapat di akses tanpa membuat akun	3	
	2. Fitur di media quizizz mempermudah dalam memahami pembelajaran		3
	a. Memberikan soal pilihan ganda dan esai	4	
	b. Menggunakan foto dan video ketika memberikan tugas	5	
	c. Dapat mengulang kembali jawaban yang salah	6	
	3. Peserta didik menjadi lebih aktif:		3
	a. Menarik perhatian peserta didik dalam belajar	7	
	b. Meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran	8	
	c. Meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	9	
	4. Meningkatkan aktivitas belajar		3

	peserta didik a. Meningkatkan peserta didik aktif bertanya b. Kemampuan menjawab soal dengan benar c. Meningkatkan kemandirian peserta didik dalam mengerjakan soal	10 11 12	
	5. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar a. Memberikan dorongan semangat kepada peserta didik b. Dapat melihat peningkatan nilai yang diperoleh setelah mengikuti kuis c. Dapat menjadikan peserta didik untuk bersaing dalam mengerjakan soal	13 14 15	3
Jumlah			15
Variabel (Y) Hasil Belajar Siswa		80-100= A = Sangat Baik 70-79= B = Baik 60-69= C= Cukup 5-59= D= Kurang 0-49 = E= Gagal	Dokumentasi

Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan melalui penyebaran kuisisioner yang dilakukan, maka selanjutnya melakukan pengujian dengan menggunakan uji validitas dan uji reabilitas.

1. Uji Validitas

Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrument dalam mengukur apa yang ingin diukur. Uji ini sering digunakan untuk mengukur ketepatan suatu aitem dalam quisioner untuk menentukan apakah suatu aitemm layak digunakan atau tidak. Suatu kuesioner dapat dikatakan valid apabila pertanyaan sebuah kuesioner mampu mengungkapkan suatu data yang dapat diukur. Jika korelasi diantara sekor masing-masing item pertanyaan terhadap terhadap skor total signifikan kurang dari 0,5 maka pertanyaan tersebut dinyatakan valid. Uji validitas menggunakan semua responden yang ada kemudian di bandingkan dengan r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka item pertanyaan kuesioner adalah valid.

Adapun rumus validitas yang digunakan adalah

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

r_{xy} = koefisien kolerasi

n = jumlah responden uji coba

X = skor tiap item

Y = skor seluruh item responden uji coba¹⁷

Pengujian tingkat kevalidan pada penelitian ini dibantu dengan program Statistical for Sosial Science (SPSS) for windows versi 25.

2. Uji Reliabilitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Maka digunakan metode Crinbanch's

¹⁷Suwarto, *Aplikasi Dan Pengelolaan Data* (Metro Lampung: CV. Laduny Alifatama, 2021), 62.

Alpha, ini sangat cocok di gunakan pada skor berbentuk skala, dalam melakukan perhitungan alpha di gunakan alat bantu berupa SPSS (statistical for social science) dan dalam pengambilan keputusan reabilitas, suatu instrument di katakana reliable atau handal apabila nilai Crinbanch's Alpha lebih besar dari 0,6. Adapun rumus validitas yang digunakan adalah Rumus uji reliabilitas:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s b^2}{s^2} \right]$$

R_{11} = reliabilitas instrument

K = banyaknya butir pertanyaan

$\sum s b^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

S^2 = Varians total.¹⁸

Pengujian tingkat kevalidan pada penelitian ini dibantu dengan program Statistical for Sosial Science (SPSS) for windows versi 25.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data sudah terkumpul maka selanjutnya menganalisis data. Analisis adalah proses pengelolaan data yang telah terkumpul dari responden dilapangan yang terpercaya sehingga data dapat terkonsep dengan baik dan menjawab permasalahan yang ada serta melakukan uji hipotesis penelitian yang telah ditetapkan dengan baik. Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji linieritas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal tidaknya distribusi dalam penelitian pada masing-masing variabel penelitian. Uji normalitas ini menggunakan teknik kolmogorov-smirnov dengan nilai

¹⁸*Ibid.*,72.

signifikan $> 0,05$ maka dinyatakan normal sedangkan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal.¹⁹

2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan statistic uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{MKA}{MKD}$$

F= bilangan untuk uji linieritas

MK_A = Jumlah Kuadrat antar kelompok

MK_D = Jumlah Kuadrat dalam kelompok residu

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linieritas adalah Jika nilai Sig $> 0,05$, maka hubungan antara variabel X dengan Y adalah linier. Jika nilai sig $< 0,05$, maka hubungan antara variabel X dengan Y adalah tidak linier.²⁰

3. Uji Hipotesis

Data-data yang terkumpul selama penelitian, kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan rumus statistik. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang penulis gunakan yaitu rumus *korelasi product moment* sebagai berikut:

¹⁹*Ibid.*,74.

²⁰*Ibid.*,77.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N(\sum X^2) - (\sum X)^2)(N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi yang dicari
 $\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel x dan variabel y
 $\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai x
 $\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai y
 $(\sum X)^2$ = Jumlah nilai x kemudian di kuadratkan
 $(\sum Y)^2$ = Jumlah nilai y kemudian di kuadratkan
n = Jumlah responden.²¹

Penulis menggunakan rumus statistik *korelasi product moment* yang dibantu dengan program Statistical for Sosial Science (SPSS) for windows versi 25, selanjutnya menafsirkan besarnya koefisien korelasi berdasarkan kriteria besarnya nilai “r” jika r_{hitung} sebesar 0,800-1.000 maka interpretasinya sangat kuat, jika r_{hitung} sebesar 0,600-0,800 maka interpretasinya kuat, jika r_{hitung} sebesar 0,400-0,600 maka interpretasinya cukup, jika r_{hitung} sebesar 0,200-0,400 maka interpretasinya rendah, jika r_{hitung} sebesar 0,000-0,200 maka interpretasinya sangat rendah.

²¹Yuliana et al., *Statistik* (Sumatera: CV. Azka Pustaka, 2023), 130.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat Berdirinya SMPN 1 Seputih Agung

SMP N Seputih Agung berawal dari penegrian sekolah swasta yaitu SMP Panca Bhakti Simpang Agung. Pada tahun pelajaran 1994/1995 SMP Panca Bhakti Simpang Agung di alihkan fungsinya menjadi SMP Negeri dengan status masih final, yaitu smp negeri filial Bandar jaya di simpang agung dan saat itu kepala sekplah di jabat oleh P. Sumardji, BA. Kemudian berdasarkan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI tanggal 16 Mei 1997 No 107/0/1997 SMP Negeri Simpang Agung Filial SMP Negeri Bandar Jaya Berubah status menjadi SI.TP Negeri 8 Terbanggi Besar dengan No SK:296/KPPS/05/2002 dengan kepala sekolah yang menjabat pada saat itu Suherman, TH.SH yang menjabat dari tahun 1997-2006. Sehubungan dengan adanya pemekaran wilayah yaitu pemekaran kecamatan maka SLTP Negeri 8 Terbanggi Besar mulai tahun 2001/2002 berubah menjadi SLTP N 1 Seputih Agung. Kemudian tahun 2006 berubah lagi menjadi SMP N 1 Seputih Agungdengan kepala sekolah Dra Esti Handayani mulai dari 2006 sampai tahun. 2015. Kemudian dari tahun 2015 kepala sekolah SMP N 1 Seputih Agung di jabat oleh bapak H. Hadi Suhartanto, M.Pd. sampai dengan sekarang.

b. Visi, Misi Dan Tujuan SMPN 1 Seputih Agung

1) Visi SMPN 1 Seputih Agung

Visi pada dasarnya merupakan suatu gambaran tentang masa depan sekolah yang menjadi impian dan sesuai dengan tujuan madrasah. Lembaga pendidikan SMPN 1 Seputih Agung mempunyai visi sebagai berikut :“Bertaqwa, Berprestasi, Terampil, Berwawasan Lingkungan Yang Sehat, Berlandaskan Profil Pelajar Pancasila Di Era Globalisasi.”

2) Misi SMPN 1 Seputih Agung

SMPN 1 Seputih Agung memiliki misi dalam pendidikan dan pembelajaran sebagai berikut:

- a) Membentuk Warga Sekolah Yang Memiliki Profil Pancasila (Beriman, Bertaqwa Kepada Tuhan Yme, Dan Berakhlak Mulia; Berkebhinekaan Global; Gotong Royong; Mandiri, Bernalar Kritis; Dan Kreatif).
- b) Membentuk Warga Sekolah Yang Beriman, Bertaqwa, Berakhlak Mulia, Dan Berbudi Pekerti Luhur Dengan Mengembangkan Sikap Dan Perilaku Religious Baik Di Dalam Sekolah Maupun Di Luar Sekolah.
- c) Mengembangkan Budaya Gemar Membaca, Rasa Ingin Tahu, Bertoleransi, Bekerja Sama, Saling Menghargai, Disiplin, Jujur, Kerja Keras, Kreatif Dan Inovatif.
- d) Meningkatkan Nilai Kecerdasan, Cinta Ilmu Dan Keingintahuan Peserta Didik Dalam Bidang Akademik Maupun Non Akademik.
- e) Menciptakan Suasana Pembelajaran Yang Menantang, Menyenangkan, Komunikatif, Tanpa Takut Salah Dan Demokratis.
- f) Menanamkan Kepedulian Social Dan Lingkungan, Cinta Damai, Cinta Tanah Air, Semangat Kebangsaan Dan Hidup Demokratis.
- g) Melaksanakan Pelayanan Pendidikan Secara Efektif Efisien Inovatif, Dan Kreatif Sehingga Setiap Siswa Dapat Berkembang Secara Optimal Sesuai Dengan Potensi Yang Dimilikinya.
- h) Melaksanakan Dan Meningkatkan Pelayanan Bimbingan Dan Pelatihan Dalam Bidang Olahraga, Seni Budaya, Dan

- Keterampilan Sehingga Setiap Siswa Dapat Berkembang Secara Optimal Sesuai Dengan Bakat Dan Minatnya.
- i) Melaksanakan Pelayanan Bimbingan Dan Pelatihan Dalam Bidang Keagamaan.
 - j) Melaksanakan Bimbingan Konseling.
 - k) Melaksanakan Pelayanan Pendidikan Dan Kepramukaan.
 - l) Meningkatkan Sumber Daya Manusia (pendidik Dan Tenaga Kependidikan) Melalui Program Pendidikan Dan Pelatihan.
 - m) Pengadaan Dan Pengembangan Sarana Dan Prasarana Serta Media Pembelajaran Untuk Mendukung Tercapainya Tujuan Pembelajaran Secara Optimal.
 - n) Melaksanakan Pelayanan Dan Administrasi Sekolah Dengan Memanfaatkan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi.
 - o) Mengembangkan Sikap Dan Budaya Tanggap Dan Cinta Terhadap Kebersihan Lingkungan.
 - p) Mengembangkan Sikap Tertib Dan Disiplin Sehingga Tercipta Suasana Sekolah Yang Aman, Nyaman Dan Kondusif.
 - q) Melaksanakan System Administrasi Sekolah Berlandaskan Literasi Digital.
 - r) Meningkatkan Komitmen Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Terhadap Pelaksanaan Tugas Pokok Dan Fungsinya Sesuai Dengan Bidang Tugasnya Masing-masing
 - s) Menumbuhkan Semangat Keunggulan Dan Bernalar Sehat Kepada Peserta Didik, Pendidik, Dan Tenaga Kependidikan Sehingga Berkemauan Kuat Untuk Maju.

c. Keadaan Guru Dan Karyawan SMPN 1 Seputih Agung

Tabel 4.1

Data Guru Dan Karyawan Di SMPN 1 Seputih Agung

NO	Nama Guru	Mata Pelajaran Yang Diampu	Tugas Tambahan
1	Dra Umi Raniyah	Matematika	Wali Kelas 7G
2	Suryani, S.Pd	Matematika	Wali Kelas 9A
3	Sri Sundari, M.Pd	Matematika	Wali Kelas 8B
4	Muji Lestari, S.Pd	IPA Terpadu	Wali Kelas 8H
5	Tri Winarsih, S.Pd	IPA Terpadu	-
6	Margiyanti, S.Si	IPA Terpadu	Kurikulum
7	Kardi, S.Pd	IPA Terpadu	Wali Kelas 9D

8	Susanah Devi Wulandari, S.Pd	IPA Terpadu	Wali Kelas 9H
9	Yunita Hafidhsa Astuti, S.Pd	IPA Terpadu & Prakarya	Ka. Lab IPA
10	Yuriyani, S. Pd	PPKn & PAK	Wali Kelas 7B
11	Syaifudin Zuhri, S.Sos	PPKn & PAK	-
12	Rias Tusinah, M. Pd	Bhs. Inggris	Wali Kelas 9C
13	Arief Syafari, S. Pd	Bhs. Inggris	Wali Kelas 9B
14	Indrawati, S.Pd	Bhs. Inggris	Kesiswaan
15	Reza Hakim, S.S	Bhs. Inggris	Wali Kelas 8F
16	Annisa Hardini, S.Pd	Bhs. Inggris & Bhs. Lampung	Wali Kelas 8A
17	Dra. Sujilawati	Bhs. Indonesia	PMR
18	Budino, S.P d	Bhs. Indonesia	Perpustakaan
19	Dra. Susilawati	Bhs. Indonesia	-
20	Sulastri, S.Pd	Bhs. Indonesia & Prakarya	Wali Kelas 8E
21	Heri Susanto, S.Pd	Bhs. Indonesia & Informatika	Wali Kelas 7F
22	Sri Amiasih, S.Pd	Bhs. Indonesia & Bhs. Lampung	Wali Kelas 7D
23	Agus Riyanto, S.Pd	PJOK & Informatika	Wali Kelas 7H
24	Suryono, S.Pd	PJOK	OSIS
25	Deni Soleh, S.Si	PJOK	Wali Kelas 9F
26	Nurhayati, S.Ag	PABP	Wali Kelas 8C
27	Syaiful Hadi, S.Ag	PABP	SAPRAS
28	Eng Yasir Amri, S.Pd	PABP &PAK	-
29	Wahyu Jaka Saputra,, S.Pd.Gr	IPS	Wali Kelas 9G
30	Estikasari, S.Pd	IPS	Wali Kelas 9E
31	Siti Zubaidah,	IPS	Wali Kelas 8D

	S.Pd		
32	Maryogi Ponco Waskito, S.Pd	IPS &PAK	-
33	Ary Miftah Anggraini, S.Pd	Seni Budaya	Wali Kelas 8G
34	Angga Dwi Saputra, S.Kom	Informatika	Oprator
35	Murniati, S.Pd	Matematika	Wali Kelas 7A
36	Bambang Iswandi, S.T	Informatika	Wali Kelas 7A
37	Irfan Eric Istrada, S.Pd.I	PAK	-
38	Yudi Suwanto, S.Pd	BK	-
39	Sulasmi	BK	Oprator

Sumber: Dokumentasi SMPN 1 Seputoh Agung

d. Keadaan Siswa SMPN 1 Seputih Agung

Tabel 4.2

Data Siswa Di SMPN 1 Seputih Agung TP 2024/2025

No	Kelas	Laki- laki	Perempuan	Jumlah
1	VII A- VII I	148	135	283
2	VIII A- VIII H	130	127	257
3	IX A- IX H	127	130	257
JUMLAH				797

Sumber : Dokumentasi SMPN 1 Seputih Agung

e. Keadaan Sarana Dan Prasarana SMPN 1 Seputih Agung

SMPN 1 Seputih Agung memiliki ruangan yang baik, sarana dan prasarana belajar yang memadai untuk proses pembelajaran. setiap ruangan di sekolah sudah di plafond an sudah di keramik. Sarana dan prasarana di kelas meliputi : meja dan kursi untuk dewan guru, meja dan kursi untuk masing- masing peserta didik, white board, kotak

sampah, dan penghapus. Sarana dan prasarana yang ada di SMPN 1 Seputih Agung sebagaimana terlihat dalam table di bawah ini :

Tabel 4.3

Keadaan Sarana Dan Prasarana Di SMPN 1 Seputih Agung

Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Ukuran	Kondisi Ruangan			Keterangan
			Baik	Rusak Sedang	Rusak Berat	
R. Kelas	25	7x9	25	-	-	-
R. Perpustakaan	1	8x15	1	-	-	-
R. Lab.IPA	1	8x15	1	-	-	-
R. Lab Bahasa	1	8x15	1	-	-	-
R. Lab Komputer	2	8x12	2	-	-	-
R. Guru	1	8x14	1	-	-	-
R. Kantor Kepsek/TU	1	8x21	1	-	-	-
R.UKS	2	7x4	2	-	-	-
R. BP/BK	1	7x4	1	-	-	-
R. Ibadah	2	11x11	2	-	-	-
Aula	1	13x11	1	-	-	-

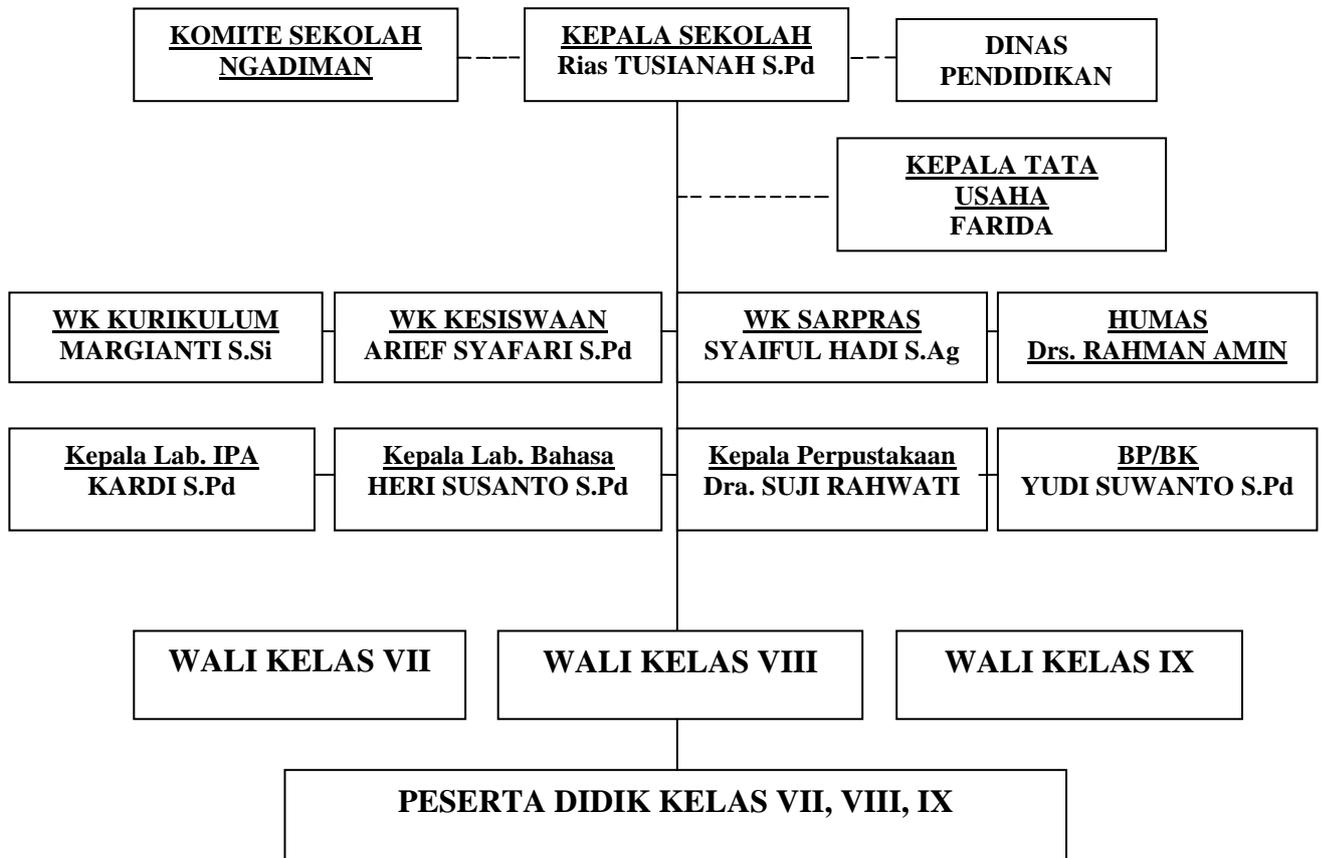
Sumber : Dokumentasi SMPN 1 Seputih Agung

f. Setruktur Kepengurusan SMPN 1 Seputih Agung

Berdasarkan hasil dokumentasi, penulis melihat pada papan struktur kepengurusan SMPN 1 Seputih Agung sebagai berikut:

Tabel 4.4

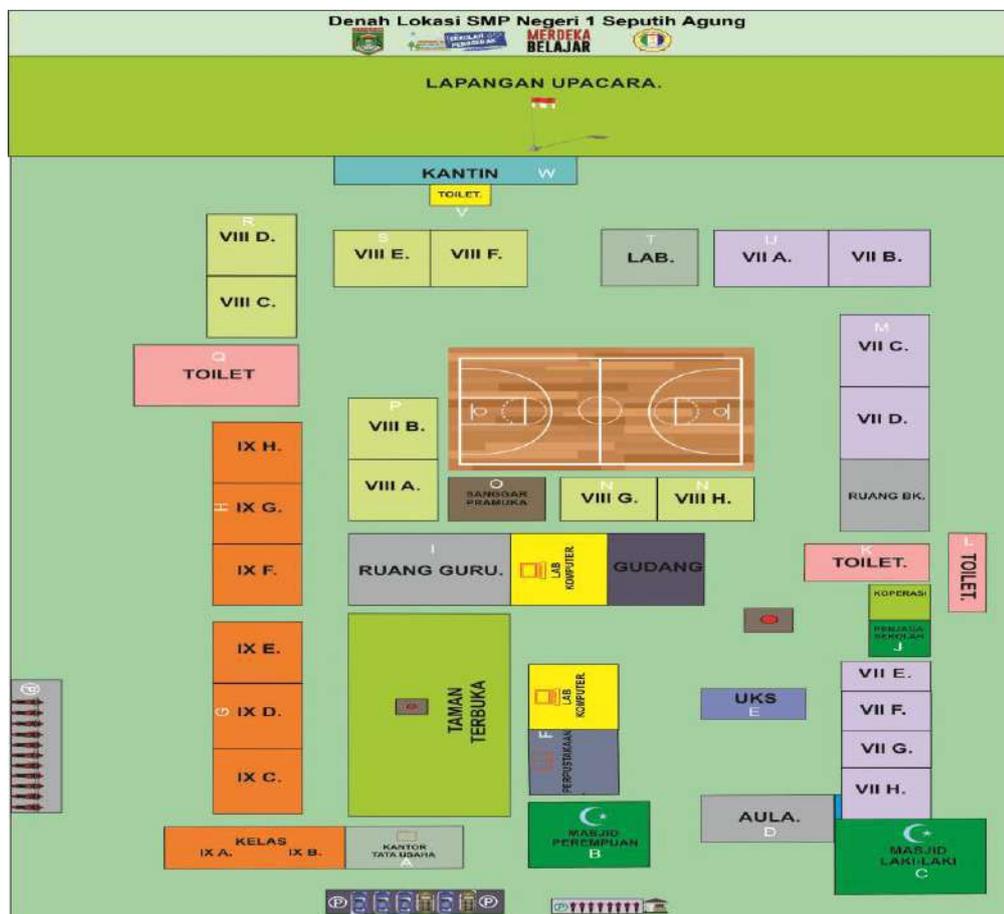
STRUKTUR ORGANISASI UPTD SATUAN PENDIDIKAN SMPN 1 SEPUTIH AGUNG TAHUN PELAJARAN 2024/2025



g. Denah Lokasi SMPN 1 Seputih Agung

Tabel 4.5

Denah Lokasi SMPN 1 Seputih Agung



2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Data Media Pembelajaran Quizizz

Deskripsi data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh di lapangan. Data tentang media pembelajaran quizizz di ukur dengan menggunakan angket sebanyak 15 item pernyataan, setiap item di beri skor sebagai berikut: alternative jawaban selalu diberi skor 5, jawaban sering skor 4, jawaban kadang-kadang skor 3,

14	CAJ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
15	CSB	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59
16	DSP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
17	DW	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	57
18	DA	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	57
19	DDM	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	57
20	DPN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
21	ESM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
22	FAF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	59
23	FSP	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	57
24	F	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
25	FMA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
26	FI	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	56
27	HN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
28	HSA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
29	HR	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
30	IAP	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	55
31	IAM	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	56
32	JKPDR	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	57
33	KDA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
34	KAI	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	58
35	KI	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	59
36	K	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58
37	KZS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	59
38	KAP	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
39	KLC	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	58
40	LM	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
41	LDM	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	57
42	LNA	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	56

43	MEDS	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	55
44	MRP	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
45	MFBR	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	54
46	MSA	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	51
47	MSP	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	55
48	MR	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	56
49	MR	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	56
50	NHS	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	55
51	NOP	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	56
52	PSS	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	54
53	RAAF	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	55
54	RDP	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	57
55	RMP	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	58
56	RR	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	58
57	RDK	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	58
58	RR	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	57
59	RMF	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
60	RF	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	56
61	RA	3	3	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	51
62	RGB	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	58
63	SRS	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	56
64	SK	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
65	SA	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	54
66	SNA	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57
67	SF	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	58
68	SAN	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
69	SRD	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	54
70	SS	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
71	UKS	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	57

72	VADS	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	56
73	WRP	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	58
74	WP	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	57
75	ZSR	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	56
76	ZAQ	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
77	ZA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	59
TOTAL																	4.404

Sumber: Penyebaran angket siswa kelas VIII SMPN 1 Seputih Agung

b. Data Hasil Belajar

Adapun data hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Seputih Agung yang di peroleh dari nilai sumatif dan di sajikan dalam table sebagai berikut:

Tabel 4.7

Hail Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Seputih Agung

No	Nama	Hasil Belajar Siswa
1	AAG	80
2	AJA	72
3	AA	75
4	AQM	75
5	ABS	75
6	ANO	75
7	AIR	88
8	ASR	75
9	ALJ	77
10	ADP	70
11	APM	72
12	ANA	72
13	AN	70
14	CAJ	75
15	CSB	70
16	DSP	80
17	DW	78

18	DA	78
19	DDM	80
20	DPN	73
21	ESM	72
22	FAF	70
23	FSP	77
24	F	72
25	FMA	75
26	FI	82
27	HN	70
28	HAS	70
29	HR	72
30	IAP	85
31	IAM	80
32	JKPDR	80
33	KDA	80
34	KAI	73
35	KI	80
36	K	78
37	KZS	78
38	KAP	95
39	KLC	80
40	LM	82
41	LDM	80
42	LNA	85
43	MEDS	85
44	MRP	82
45	MFBR	90
46	MSA	90
47	MSP	87
48	MR	83
49	MR	82
50	NHS	88
51	NOP	82
52	PSS	88
53	RAAF	85
54	RDP	78
55	RMP	78

56	RR	80
57	RDK	75
58	RR	77
59	RMF	72
60	RF	82
61	RA	90
62	RGB	75
63	SRS	80
64	SK	75
65	SA	88
66	SNA	78
67	SF	77
68	SAN	80
69	SRD	87
70	SS	73
71	UKS	78
72	VADS	82
73	WRP	75
74	WP	75
75	ZSR	82
76	ZAQ	75
77	ZBP	70

Sumber: Nilai hasil belajar PAI siswa kelas VIII SMPN 1 Seputih Agung

c. Uji Coba Validitas Dan Reliabilitas

1) Validitas

Sebelum alat ukur dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sebenarnya, maka harus diketahui dulu validitasnya. Uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui validitas instrument. Uji coba yang digunakan validitas isi yang menunjukkan sejauh mana instrument dapat mencerminkan suatu isi yang di kehendaki secara teoritik dalam instrument. Pengujian kevalidan suatu instrument dilakukan dengan metode *Product Moment*. Suatu item pernyataan dinyatakan valid jika r_{hitung} lebih

besar dari r_{tabel} . Maka dari itu perhitungan menggunakan SPSS 25 yang hasilnya dapat dilihat pada lampiran, dengan taraf signifikan 5%. Hasil perhitungan tersebut disajikan dalam table sebagai berikut:

Tabel 4.8

Interpretasi Validitas Item Soal Angket Tentang Media Pembelajaran Quizizz Hasil Perhitungan Menggunakan Perhitungan Product Moment

No Item	R_{xy}	r_{xy} tab(5%)	Interpretasi
1	0,989	0,632	Valid
2	0,895	0,632	Valid
3	0,989	0,632	Valid
4	0,989	0,632	Valid
5	0,664	0,632	Valid
6	0,827	0,632	Valid
7	0,989	0,632	Valid
8	0,898	0,632	Valid
9	0,989	0,632	Valid
10	0,895	0,632	Valid
11	0,989	0,632	Valid
12	0,898	0,632	Valid
13	0,895	0,632	Valid
14	0,989	0,632	Valid
15	0,989	0,632	Valid

Hasil analisis validitas dari data diatas diperoleh r_{hitung} untuk 10 responden kesemuanya lebih besar dari r_{tabel} pada signifikansi 5% yakni 0,632 yang berarti angket yang digunakan dalam penelitian ini memiliki validitas yang sangat tinggi dan dapat digunakan sebagai pengumpul data. (Analisis validitas instrument terlampir).

2) Reliabilitas

Sebelum angket yang akan peneliti gunakan untuk mendapatkan data tentang media pembelajaran quizizz di SMPN 1 Seputih Agung terlebih dahulu peneliti akan mengukur reliabilitas angket dengan cara mengujikan angket tersebut untuk 10 responden diluar sampel. Uji reliabilitas soal dengan menggunakan rumus *Coronbach alpha* dengan aplikasi SPSS.

Tabel 4.9

Reliability Statistics	
Cronbach's Alph Valid a	N of Items
.987	15

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah peneliti lakukan dapat di simpulkan bahwa angket yang peneliti susun memiliki reliabilitas, hal ini dari perhitungan yang diperoleh nilai *cronbach alpha* lebih dari 0,6 yaitu 0,987, demikian angket yang peneliti susun layak dan dapat di jadikan sebagai instrument penelitian.

d. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Peneliti melakukan uji normalitas kolmogorov smirnov yang di bantu dengan aplikasi SPSS. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.

Jika nilai sgnifikasi lebih dari 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal. Sebaliknya, jika signifikasinya kurang dari

0,05 maka nilai residualnya tidak berdistribusi normal. Peneliti menyajikan hasil dalam bentuk table yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.10

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		77
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.98751238
Most Extreme Differences	Absolute	.089
	Positive	.089
	Negative	-.077
Test Statistic		.089
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan uji normalitas di ketahui nilai signifikasi $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data dari variabel media pembelajaran quizizz dan hasil belajar merupakan data berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Uji linier berfungsi untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Jika nilai signifikasi deviation from linierity $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dan variabel terkait. Sedangkan, jika nilai signifikasi daviation from linierity $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 4.11
Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
Hasil Belajar * Media Pembelajaran Quizizz	Between Groups	(Combined)	90.402	8	11.300	1.283	.267
		Linearity	10.903	1	10.903	1.238	.270
		Deviation from Linearity	79.498	7	11.357	1.290	.269
	Within Groups		598.819	68	8.806		
	Total		689.221	76			

Berdasarkan hasil output diatas, dapat dilihat bahwa *deviation from linierity* diperoleh hasil signifikasi 0,269. Oleh karena itu nilai signifikasi lebih besar dari 0,05, maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terkait.

3. Pengujian Hipotesis

peneliti akan menganalisis data menggunakan rumus *korelasi product moment* yang dihitung menggunakan SPSS. Peneliti menyajikan hasil dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 4.12

Correlations			
		Media Pembelajaran Quizizz	Hasil Belajar
Media Pembelajaran Quizizz	Pearson Correlation	1	-.841**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	77	77
Hasil Belajar	Pearson Correlation	-.841**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	77	77

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan table diatas ada tidaknya korelasi dilihat dari dua cara, pertama, dapat diketahui bahwa hasil koefisien korelasi *product moment* sebesar 0,841. Peneliti membandingkan antara r_{hitung} dengan r_{tabel} , jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka terdapat pengaruh antara media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajarsiswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung. Derdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa r_{hitung} 0,841 dan 0,224 dengan taraf signifikan 5%, artinya $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Sedangkancara kedua dengan melihat nilai sig. 2 tailed, jika nilai sig. 2 tailed $< 0,05$ maka terdapat pengaruh antara media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung. Berdasarkan table di atas dapat diketahui bahwa $0,00 < 0,05$.

Dapat disimpulkan dari keduanya memenuhi syarat atau memiliki korelasi bahwa ada pengaruh antara media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung, kemudian nilai koefisien r_{hitung} di interpretasikan kedalam table nilai “r”. adapun table interpretasi nilai “r” sebagai berikut:

Tabel 4.13

Tabel Interpretasi Nilai “r”

No	Besarnya Nilai r	Interpretasi
1	0,800-1,000	Sangat Kuat
2	0,600- 0,800	Kuat
3	0,400- 0,600	Cukup
4	0,200- 0,400	Rendah
5	0,000- 0,200	Sangat Rendah

Berdasarkan table interpretasi di atas, diketahui bahwa r_{hitung} sebesar 0,841 berada antara 0,800 sampai 1,000, sehingga diketahui bahwa media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIdi SMPN 1 Seputih Agung menunjukkan adanya pengaruh dengan tingkat interpretasi sangat kuat dengan demikian berarti Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima.

B. Pembahasan

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, yaitu uji normalitas dan uji linieritas, maka diperoleh hasil. Hasil uji normalitas yaitu sebesar sig 0,200 dan kemudian dibandingkan dengan α 5% (0,05) maka $0,200 > 0,05$ artinya 0,200 lebih besar dari 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa data variabel media pembelajaran quizizz berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji linieritas menghasilkan output yang dapat dilihat bahwa *deviation from linierity* diperoleh hasil signifikansi 0,269. Oleh karena itu nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dan variabel terikat.

Berdasarkan uraian diatas, kedua variabel berasal dari data yang normal dan linier, maka peneliti menganalisis data menggunakan rumus parametric dan rumus yang digunakan yaitu korelasi *product moment*. Dapat diketahui bahwa hasil koefisien korelasi *product moment* sebesar 0,841. Dapat diketahui bahwa $r_{hitung} 0,841 > r_{tabel} 0,224$ dengan taraf signifikan 5%, artinya $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka hipotesis penelitian ini (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar PAI siswa SMPN 1 Seputih Agung. Nilai r_{hitung} di interpretasikan kedalam tabel

nilai “r”, dapat disimpulkan bahwa r_{hitung} sebesar 0,841 berada antara 0,800 sampai dengan 1,000 sehingga diketahui bahwa ada pengaruh sangat kuat antara variabel media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung .

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung. Hal ini ditunjukkan dengan hipotesis alternatif (H_a) yang penulis ajukan didalam penelitian ini diterima. Berdasarkan hasil perhitungan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dimana r_{hitung} 0,841 dan r_{tabel} 0,224 dan dengan melihat sig. 2 tailed, dengan nilai sig 2 tailed < 0,005 yaitu diketahui bahwa sig. 2 tailed $0,000 < 0,05$.

Sedangkan pengaruh signifikansi nilai koefisien r_{hitung} diinterpretasikan kedalam tabel nilai “r”, dapat dilihat perbandingan dari r_{hitung} berada pada tingkat signifikansi antara 0,800 – 1,000 yang berarti variabel media pembelajaran quizizz dan variabel hasil belajar menunjukkan adanya pengaruh dengan tingkat interpretasi dikategori sangat tinggi.

B. Saran

Adapun dari pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, berkaitan dengan penerapan media pembelajaran quizizz yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Kepada guru, penggunaan media pembelajaran quizizz sudah berjalan dan menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu peneliti menyarankan bahwa penggunaan media ini dapat di gunakan di setiap semester sebagai alternative media

pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. kepada para guru supaya terus meningkatkan pembelajarannya lebih efektif lagi dalam membuat soal yang menantang dan relevan serta menyesuaikan soal dengan materi yang diajarkan dan sesuaikan dengan tingkat kesulitan agar sesuai dengan kemampuan siswa dengan itu dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Kepada siswa atau siswi kelas VIII SMPN 1 Seputih Agung, hendaknya selalu berpartisipasi didalam proses pembelajaran dan manfaatkan poin, papan peringkat untuk menyiptakan suasana kompetitif yang positif yang mendorong anda untuk belajar lebih giat agar hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nia, Annisa Lanna R, Hartanti Yusrini S, Gandhini Anugrah, Tazkiya Rahmatika, dan Rani Asifaul R. *Media Digital Untuk Pembelajaran*. Semarang jAWA tENGAH: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Ahmad, Muhammad Fachrurrazy, Sawitri Yuli Hartanti, Mia Amalia, Engrina Fauzi, Selamat Lumban Gaol, Dirah Nurmala Siliwadi, dan Takdir. *Buku Ajar Metode Penelitian & Penulisan Hukum*. Jambi: PT. Sonpedia Publishoing Indonesia, 2023.
- Ahmad, Herlina, Abdul Latif, dan Ahmad Al Yakin. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assesment Pembelajaran*. Makasar: PT. Nas Media Indonesia, 2021.
- Anshori, Muslich, dan Sri Iswati. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Asria. “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Jatiroto Lumajang.” Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023.
- Dimiyati, Johni. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013.
- Djafar, Fatimah, Ingka Rizkyani Akolo, dan Apriliyanus Rakhmadi Pratama. *Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi Dengan SPSS*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024.
- Endra, Febri. *Pengantar Metodologi Penelitian (Statistika Praktis)*. Zifatama Juawara, 2017.
- Harmoko, Ismail Kilwalaga, Asnah, Siti Rahmi, Vera Selviana Adoe, Dyanasari, dan Faula Arina. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. CV.Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- Hayatin, Nur. Wawancara Dengan guru PAI Kelas VIII SMPN 1 Simpang Agung, 28 Februari 2024.
- Mawaddah Amsul, Khusnul. “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.” Sekripsi, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai,.

- Musfiqon. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2012.
- Nirmala Purba, Oktaviana, Sri Rahayu, Imelda Khairot, dan Dhea Rasti Br. Damanik. *Media Pembelajaran Quizizz Untuk Guru Dan Dosen*. Malang: CV.Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Nurdiyana, Tutung, dan Putri Dyah Indriyani. *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Seni Kolaborasi*. Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023.
- Nuridayanti. *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2022.
- Pandu Paksi, Hendrik, dan Lita Ariyanti. *Sekolah Dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020.
- Pranoto, Edi. *Model Discovery Learning Dan Problematika Hasil Belajar*. Lombok Tengah,NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia, t.t.
- Rahayu, Sri. *Media Pembelajaran Konsep Dasar Teknologi Dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. Medan: Umsu Press, 2024.
- Rahim, Arif, Harbeng Masni, Diliza Afrila, dan et al. *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Koomperatif Tipe Kancing Gemerincing*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.
- Reny Hariyati, Nuriia. *Metodologi Penelitian Karya Ilmiah*. Gersik: Graniti, 2020.
- Rumiyati. *Metode Talking Stick Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021.
- siregar, syofian. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sundayana, Rostina. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta, 2015.
- Suwarto. *Aplikasi Dan Pengelolaan Data*. Metro Lampung: CV. Laduny Alifatama, 2021.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Yudiana, Kadek, Putu Wicitra Pebriani, Putu Endy Vina Riani, dan et al. *Gemar Membaca Dengan E-BOOK Dan Quizizz Untuk Meningkatkan Literasi*. Bandung: NILACAKRA, 2024.
- Yuliana, A. Malik, Ari Yopi Ispa, dan Astuti Prihatiningsih. *Statistik*. Sumatera: CV. AZKA PUSTAKA, 2023.

Zamidar, Nur. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Banda Aceh." Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2022.

Zulmiyetri, Nurhastuti, dan Safaruddin. *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana, 2020.

LAMPIRAN- LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 3270/In.28/J/TL.01/07/2024
 Lampiran :-
 Perihal : IZIN PRASURVEY

Kepada Yth.,
 Kepala Sekolah SMPN 1 SIMPANG
 AGUNG
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : MIFTAHUL KHOIRIYAH
 NPM : 2101010049
 Semester : 6 (Enam)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ
 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
 PELAJARAN PAI KELAS VIII DI SMPN 1 SIMPANG
 AGUNG

untuk melakukan prasurvey di SMPN 1 SIMPANG AGUNG, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 03 Juli 2024
 Ketua Program Studi,



Muhammad Ali M.Pd.I.
 NIP. 19780314 200710 1 003



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SMPN 1 SEPUTIH AGUNG

NSS : 201120216138 AKRIDITASI "A" NPSN : 10810561
 Alamat : Simpang Agung, Kec. Seputih Agung, Kab. Lampung Tengah, 34162 Telp. 085381373615
 e-mail : smpn1seputihagung@gmail.com



Nomor : 421.3/205/C.3/D.a.VI.01/2024 Tanggal, 7 Agustus 2024
 Lampiran : -
 Perihal : Surat Balasan Permohonan Pelaksanaan Pra-Survey

Kepada
 Yth. : Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Metro
 Di
 Tempat

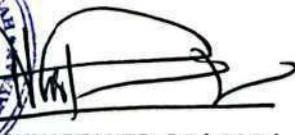
Berdasarkan surat saudara tanggal 3 Juli 2024 Nomor : 3270/In.28/J/TL.01/07/2024 perihal Izin Melaksanakan Pra-Survey, pada dasarnya kami tidak berkeberatan dan mengizinkan Mahasiswa/i an :

Nama : MIFTAHUL KHOIRIYAH
 NIM : 2101010049
 Semester : 6 (Enam)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Untuk melaksanakan Pra-Survey Sekolah guna memenuhi Tugas penyusunan Sekripsi. Sepanjang kegiatan tersebut tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 1 Seputih Agung.

Demikian surat persetujuan ijin Pelaksanaan Pra-Survey ini diberikan kepada ybs. untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala UPTD Satuan Pendidikan
 SMPN 1 Seputih Agung,



H. HADI SUHARTANTO, S.Pd, M.Pd.
 NIP. 19671009 199802 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metro.uiv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metro.uiv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Miftahul Khoiriyah
 NPM : 2101010049

Program Studi : PAI
 Semester :

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 22/24 /7	✓	- Pembahasan proposal hrs mempersiapkan pedoman penulisan skripsi IAIN Metro - Pembahasan format dan cara	
	Senin 5/24 /8	✓	- Belum dipertimbangkan format dan cara - Format proposal penulisan pedoman - dll	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PAI



Muhammad A. M.Pd.I
 NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
 NIP. 196708132006041001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Miftahul Khoiriyah
 NPM : 2101010049

Program Studi : PAI
 Semester :

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu 14/8	✓	- Ace proposal atk & seminar & cataly di p&tr Terlebi d&tr - buffar seminar bita G&tr & p&tr	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PAI



Mohammad Ali, M.Pd.I
 NIP. 197801122007101003

Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
 NIP. 196708132006041001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website www.tarbiyah.metroain.ac.id; e-mail tarbiyah.ain@metroain.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Miftahul Khoiriyah
NPM : 2101010049

Program Studi : PAI
Semester :

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Selasa 24/04/19	✓	Perbaiki outline Selain dari dan Catalis	
	Selasa 01/04/19	✓	- Ace outline - lanjutkan Bab I - III - tulis di Merujuk Buku Pedoman Karya ilmiah IAIN Metro	

Mengetahui,
Kepada Program Studi PAI



Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
NIP. 19670815 200604 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggomulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Miftahul Khoiriyah
 NPM : 2101010049

Program Studi : PAI
 Semester :

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 08/04 /10	-	<ul style="list-style-type: none"> - CBM hrs lebih rasional terkadp Tema penelitian - Identifikasi Masalah yg ada di (CBM) - Batasan masalah dan Identifikasi - Rumusan Masalah - Tujuan Penelitian - Cangkup penerapan Media Quiz - Sajian dan Narasi 	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PAI

Dosen Pembimbing

Muhammad Ali, M.Pd.I
 NIP. 19780314 200710 1 003

Basri, M.Ag
 NIP. 19670813 200604 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggremulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metro.uiv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metro.uiv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Miftahul Khoiriyah
 NPM : 2101010049

Program Studi : PAI
 Semester : 1

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
			<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka Konseptual - Analisis \rightarrow Syntak - dan peta konsep. - Defenisi op. variabel - $x - y$ belum ada - Teori Variabel x dan - y hrs ada di Bab II - dan op. variabel - Kesi? untuk variabel - $x - y$ hrs ada di - Bab II - Teknik pengumpulan - data \rightarrow "survey" - Teknik analisis data 	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PAI

Dosen Pembimbing

Muhammad Ali, M.Pd.I
 NIP. 19780314 200710 1 003

Basri, M.Ag
 NIP. 19670813 200604 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Miftahul Khoiriyah
 NPM : 2101010049

Program Studi : PAI
 Semester :

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	✓	✓	- Kutipan lampiran - dan table lampiran - Daftar pustaka - dll - lihat pedoman	
	Kelas 22/04 /10	✓	- Perbaikan silabus - dan - catatan - bawa referensi - teori pokok	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PAI



Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
 NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Hingmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimila (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Miftahul Khoiriyah
NPM : 2101010049

Program Studi : PAI
Semester :

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Selasa 12/11/24	✓	- Materi Quis 22 → Manfaat hls di Op. Variabel → Kiri?	
	Selasa 26/11/24	✓	- Ace Bab I-III & catatan: <u>Perbaikan</u> - Catatan APD bisa sudah di perbaiki	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI



Dosen Pembimbing


Basri, M.Ag
NIP. 19670813 200604 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metro.univ.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metro.univ.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Miftahul Khoiriyah
 NPM : 2101010049

Program Studi : PAI
 Semester :

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu 11/24 /12	✓	<p>Perbaikan angket → penyataannya masih belum jelas, sehingga dapat menyebabkan kekeliruan jawaban</p> <p>→ sesuaikan dan order konsultasi penyediaan angket ...</p> <p>→ dll</p>	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PAI



Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
 NIP. 19670813 200604 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Miftahul Khoiriyah
 NPM : 2101010049

Program Studi : PAI
 Semester :

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 6/25 /11	-	- Ace ABD di Cataly - Carjilbs Penelitian file cataly telat di persiapkan - kuykapi by - deps - kuykapi Campir 2	



Dosen Pembimbing

Basri, M. Ag
 NIP. 196708132006041001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Miftahul Khoiriyah
 NPM : 2101010049

Program Studi : PAI
 Semester :

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 25/25 /18	✓	<p>Acce bab IV-V di kelas</p> <p>Perbaiki catatan tes</p> <p>Daftar ujian Orde kelas kelas & pribadi</p>	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PAI



Muhammad Ali, M.Pd.I
 NIP. 19730714 200710 1 003

Dosen Pembimbing



Basri, M.Ag
 NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 4176/In.28.1/J/TL.00/09/2024
Lampiran :-
Perihal : SURAT *BIMBINGAN SKRIPSI*

Kepada Yth.,
Basri (Pembimbing)
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **MIFTAHUL KHOIRIYAH**
NPM : 2101010049
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 1 SEPUTIH AGUNG**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV ;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 18 September 2024
Ketua Program Studi,

Muhammad Ali M.Pd.I.
NIP 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-0463/In.28/D.1/TL.01/01/2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : MIFTAHUL KHOIRIYAH
NPM : 2101010049
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMPN 1 SEPUTIH AGUNG, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 1 SEPUTIH AGUNG".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 30 Januari 2025

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah M.A
NIP. 196705311993032003



Mengetahui,
Pejabat Setempat

RIAN TUSIANAH, S.pd., M.pd.
NIP. 191100052007012014



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0464/In.28/D.1/TL.00/01/2025
 Lampiran : -
 Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
 KEPALA SMPN 1SEPUTIH AGUNG
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0463/In.28/D.1/TL.01/01/2025, tanggal 30 Januari 2025 atas nama saudara:

Nama : MIFTAHUL KHOIRIYAH
 NPM : 2101010049
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMPN 1SEPUTIH AGUNG bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMPN 1SEPUTIH AGUNG, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 1 SEPUTIH AGUNG".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 30 Januari 2025
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah M.A
 NIP. 196705311993032003



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SMPN 1 SEPUTIH AGUNG



NSS : 201120216138 AKREDITASI "A" NPSN : 10810561
 Alamat : Simpang Agung, Kec. Seputih Agung, Kab. Lampung Tengah, 34162 Telp. 085381373615
 e-mail : smpn1seputihagung@gmail.com

Nomor : 421.3/ /C.3/D.a.VI.01/2025 Tanggal, 4 Januari 2025
 Lampiran : -
 Perihal : Surat Balasan Permohonan Pelaksanaan Research

Kepada
 Yth. : Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Metro
 Di
 Tempat

Berdasarkan surat saudara tanggal 30 Januari 2025 Nomor : B-0464/In.28/D.1/TL.00/01/2025 perihal Izin Melaksanakan Kegiatan Pra-Penelitian, pada dasar nya kami tidak berkeberatan dan mengijinkan Mahasiswa/i an :

Nama : MIFTAHUL KHOIRIYAH
 NIM : 2101010049
 Semester : 8 (Delapan)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Untuk melaksanakan Research Sekolah guna memenuhi Tugas penyusunan Sekripsi. Sepanjang kegiatan tersebut tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 1 Seputih Agung.

Demikian surat persetujuan ijin Pelaksanaan Pra-Penelitian ini diberikan kepada ybs. untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Plt. Kepala UPTD Satuan Pendidikan
 SMPN 1 Seputih Agung,

RIAS TUSIANAH, S.Pd. M.Pd
 NIP : 19710805 200701 2 014



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-80/ln.28/SJU.1/OT.01/02/2025**

Yang berlandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : MIFTAHUL KHOIRIYAH
NPM : 2101010049
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 2101010049

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyalakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 28 Februari 2025
Kepala Perpustakaan



Dr. Asad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP. 19750505 200112 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

SURAT BEBAS PUSTAKA

No: B. 4482 /In.28.1/J/PP.00.9/10/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro. Menerangkan bahwa:

Nama : Miftahul Khoiriyah

NPM : 2101010049

Bahwa nama tersebut di atas, dinyatakan telah bebas pustaka Program Studi PAI,
dan tidak ada pinjaman buku di perpustakaan Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 08 Oktober 2024

Ketua Program Studi PAI



Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 197803142007101003

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI
SMPN 1 SEPUTIH AGUNG**

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah

Aeef 1/24

- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 - 1. Pengertian Hasil Belajar
 - 2. Jenis- Jenis Hasil Belajar
 - 3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- B. Media Pembelajaran Quizizz
 - 1. Pengertian Media Pembelajaran Quizizz
 - 2. Manfaat Media Pembelajaran Quizizz
 - 3. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Quizizz
 - 4. Langkah-Langkah Media Quizizz
- C. Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar
- D. Kerangka Konseptual Penelitian
- E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Oprasional Variabel
 - 1. Variabel Bebas
 - 2. Variabel Terikat

Reef 1/10²⁴

C. Populasi, Sampel Dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi
2. Sampel
3. Teknik Pengambilan Sampel

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket
2. Dokumentasi

E. Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas
2. Uji Reabilitas

F. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

- a. Sejarah Singkat Berdirinya SMPN 1 Seputih Agung
- b. Visi, Misi Dan Tujuan SMPN 1 Seputih Agung
- c. Keadaan Guru Dan Karyawan SMPN 1 Seputih Agung
- d. Keadaan Siswa SMPN 1 Seputih Agung
- e. Keadaan Sarana Dan Prasarana SMPN 1 Seputih Agung
- f. Struktur Kepengurusan SMPN 1 Seputih Agung
- g. Denah Lokasi SMPN 1 Seputih Agung

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

3. Pengujian Hipotesis

Acef 1/12/2019

B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

B. Saran

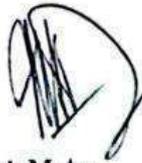
Daftar Rujukan

Lampiran-Lampiran

Daftar Riwayat Hidup

Metro, 01 Oktober 2024

Pembimbing



Basri, M.Ag
NIP. 196708132006041001

Peneliti



Miftahul Kbirivah
NPM. 2101010049

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 1 SEPUTIH AGUNG

IDENTITAS SISWA

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas diatas dengan lengkap dan benar
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pada pertanyaan berikut ini anda dimohon untuk member tanda *silang* (X) pada salah satu pilihan huruf (a, b, c, d, e)
4. Hasil dari pengisian angket ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran PAI anda, oleh karena itu hendaklah jawab dengan jujur.

Keterangan pilihan jawaban

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-Kadang

P : Pernah

TP : Tidak Pernah

1. Peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran quizizz dapat mengakses melalui smartphone.
 - a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah
2. Peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran quizizz dapat lebih mudah dalam mengerjakan soal.
 - a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah
3. Media pembelajaran quizizz mudah di akses peserta didik tanpa membuat akun quizizz.
 - a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah

Asaf 6/25

4. Media pembelajaran quizizz yang diberikan guru berupa soal pilihan ganda dan esai.
a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah
5. Soal yang diberikan melalui quizizz dengan foto dan video mengenai materi yang di pelajari.
a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah
6. Mengerjakan soal dengan menggunakan media pembelajaran quizizz dapat mengulang kembali jawaban yang salah.
a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah
7. Media pembelajaran quizizz dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar.
a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah
8. Media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah
9. Menggunakan media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah
10. Media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan aktif bertanya peserta didik
a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah
11. Guru ketika menggunakan media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menjawab soal dengan benar.
a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah
12. Peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan kemandirian dalam mengerjakan soal.
a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah
13. Media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah

Acef 6/1/05

14. Guru ketika menggunakan media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah
15. Media pembelajaran quizizz dapat menjadikan peserta didik bersaing dalam mengerjakan soal.
- a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. Pernah e. Tidak pernah

Mengetahui
Dosen Pembimbing



Basri, M.Ag
NIP. 196708132006041001

Metro, 10 Desember 2023
Penulis



Miftahul Khoiriyah
NPM. 2101010049

SKRIPSI 2101010049_MIFTAHUL
KHOIRIYAH.docx

by Turnitin ID

Submission date: 04 Mar 2025 11:27PM UTC-0800
Submission ID: 2017451903
File name: SKRIPSI_2101010049_MIFTAHUL_KHOIRIYAH.docx (2.02M)
Word count: 11637
Character count: 75801



Novita Herawati smp.

SKRIPSI 2101010049_MIFTAHUL KHOIRIYAH.docx

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to IAIN Metro Lampung

Student Paper

9%

2

repository.metrouniv.ac.id

Internet Source

5%

3

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

3%

Exclude quotes 0/0

Exclude matches 0/0

Exclude bibliography 0/0

Novita Karant

ANALISIS DATA

1. Uji Validitas

Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan memberikan angket kepada 10 responden di luar sampel. Responden tersebut merupakan peserta didik di SMPN 1 Seputih Agung. Adapun rekapitulasi jawaban angket dari 10 responden sebagai berikut:

Tabel 1
Rekapitulasi Angket Variabel X (Media Pembelajaran Quizizz)

NO	NAMA	SKOR ITEM															JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	AR	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	59
2	AP	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	34
3	ARW	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	59
4	CA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
5	DA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
6	KQN	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
7	OWK	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
8	RNP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
9	RSY	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	50
10	SA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
JUMLAH																	545

Selanjutnya penulis menghitung validitas dari masing-masing item, berikut ini adalah hasil perhitungan menggunakan spss:

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	.829*	1.000**	1.000**	.592	.773*	1.000**	.899*	1.000**	.829*	1.000**	.899*	.829*	1.000**	1.000**	.989**
	Sig. (2-tailed)		.003	.000	.000	.071	.009	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.003	.000	.000	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X2	Pearson Correlation	.829*	1	.829*	.829*	.764*	.829*	.829*	.745*	.829*	1.000**	.829*	.745*	1.000**	.829*	.829*	.895**
	Sig. (2-tailed)	.003		.003	.003	.010	.003	.003	.013	.003	.000	.003	.013	.000	.003	.003	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X3	Pearson Correlation	1.000**	.829*	1	1.000**	.592	.773*	1.000**	.899*	1.000**	.829*	1.000**	.899*	.829*	1.000**	1.000**	.989**
	Sig. (2-tailed)	.000	.003		.000	.071	.009	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.003	.000	.000	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X4	Pearson Correlation	1.000**	.829*	1.000**	1	.592	.773*	1.000**	.899*	1.000**	.829*	1.000**	.899*	.829*	1.000**	1.000**	.989**
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.000		.071	.009	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.003	.000	.000	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X5	Pearson Correlation	.592	.764*	.592	.592	1	.592	.592	.488	.592	.764*	.592	.488	.764*	.592	.592	.664*
	Sig. (2-tailed)	.071	.010	.071	.071		.071	.071	.153	.071	.010	.071	.153	.010	.071	.071	.036
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X6	Pearson Correlation	.773*	.829*	.773*	.773*	.592	1	.773*	.674*	.773*	.829*	.773*	.674*	.829*	.773*	.773*	.827**
	Sig. (2-tailed)	.009	.003	.009	.009	.071		.009	.033	.009	.003	.009	.033	.003	.009	.009	.003
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X7	Pearson Correlation	1.000**	.829*	1.000**	1.000**	.592	.773*	1	.899*	1.000**	.829*	1.000**	.899*	.829*	1.000**	1.000**	.989**
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.000	.000	.071	.009		.000	.000	.003	.000	.000	.003	.000	.000	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X8	Pearson Correlation	.899*	.745*	.899*	.899*	.488	.674*	.899*	1	.899*	.745*	.899*	.778*	.745*	.899*	.899*	.898**
	Sig. (2-tailed)	.000	.013	.000	.000	.153	.033	.000		.000	.013	.000	.008	.013	.000	.000	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X9	Pearson Correlation	1.000**	.829*	1.000**	1.000**	.592	.773*	1.000**	.899*	1	.829*	1.000**	.899*	.829*	1.000**	1.000**	.989**
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.000	.000	.071	.009	.000	.000		.003	.000	.000	.003	.000	.000	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X10	Pearson Correlation	.829*	1.000**	.829*	.829*	.764*	.829*	.829*	.745*	.829*	1	.829*	.745*	1.000**	.829*	.829*	.895**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.003	.003	.010	.003	.003	.013	.003		.003	.013	.000	.003	.003	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X11	Pearson Correlation	1.000**	.829*	1.000**	1.000**	.592	.773*	1.000**	.899*	1.000**	.829*	1	.899*	.829*	1.000**	1.000**	.989**
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.000	.000	.071	.009	.000	.000	.000	.003		.000	.003	.000	.000	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X12	Pearson Correlation	.899*	.745*	.899*	.899*	.488	.674*	.899*	.778*	.899*	.745*	.899*	1	.745*	.899*	.899*	.898**
	Sig. (2-tailed)	.000	.013	.000	.000	.153	.033	.000	.008	.000	.013	.000		.013	.000	.000	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X13	Pearson Correlation	.829*	1.000**	.829*	.829*	.764*	.829*	.829*	.745*	.829*	1.000**	.829*	.745*	1	.829*	.829*	.895**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.003	.003	.010	.003	.003	.013	.003	.000	.003	.013		.003	.003	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X14	Pearson Correlation	1.000**	.829*	1.000**	1.000**	.592	.773*	1.000**	.899*	1.000**	.829*	1.000**	.899*	.829*	1	1.000**	.989**
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.000	.000	.071	.009	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.003		.000	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
X15	Pearson Correlation	1.000**	.829*	1.000**	1.000**	.592	.773*	1.000**	.899*	1.000**	.829*	1.000**	.899*	.829*	1.000**	1	.989**
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.000	.000	.071	.009	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.003	.000		.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
TOTAL	Pearson Correlation	.989**	.895**	.989**	.989**	.664*	.827**	.989**	.898**	.989**	.895**	.989**	.898**	.895**	.989**	.989**	1

Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.036	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dari 10 item harga r hitung lebih besar dari r tabel sebesar 0,632 artinya angket tersebut dikatakan valid untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

2. Uji Reliabilitas

Sebelum angket yang akan peneliti gunakan untuk mendapatkan data mengenai media pembelajaran quizizz dan hasil belajar PAI siswa di SMPN 1 Seputih Agung, terlebih dahulu peneliti akan mengukur reliabilitas angket dengan cara mengujikan angket tersebut untuk 10 responden diluar sampel. Uji reliabilitas angket dengan menggunakan *Coronbach Alpha* dengan menggunakan aplikasi SPSS.

a. Uji Reliabilitas Variabel X (Media Pembelajaran Quizizz)

Tabel 3

Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
Valid a	
.987	15

3. Uji Normalitas

Peneliti melakukan uji normalitas kolmogorov smirnov yang di bantu dengan aplikasi SPSS. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.

Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal. Sebaliknya, jika signifikasinya kurang dari 0,05 maka nilai residualnya tidak berdistribusi normal. Peneliti menyajikan hasil dalam bentuk table yaitu sebagai berikut:

Tabel 4

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		77
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.98751238
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.089
	Positive	.089
	Negative	-.077
Test Statistic		.089
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

4. Uji Linieritas

Uji linier berfungsi untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Jika nilai signifikansi deviation from linierity $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan, jika nilai signifikansi deviation from linierity $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 5
Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Media Pembelajaran Quizizz	Between Groups	(Combined)	90.402	8	11.300	1.283	.267
		Linearity	10.903	1	10.903	1.238	.270
		Deviation from Linearity	79.498	7	11.357	1.290	.269
	Within Groups		598.819	68	8.806		
	Total		689.221	76			

Distribusi Nilai r Product Moment Signifikan 5% dan 1%

N	1-tailed	2-tailed	N	1-tailed	2-tailed
3	0.98	0.997	46	0.246	0.291
4	0.90	0.950	47	0.243	0.288
5	0.80	0.878	48	0.240	0.285
6	0.72	0.811	49	0.238	0.282
7	0.66	0.755	50	0.235	0.279
8	0.62	0.707	51	0.233	0.276
9	0.58	0.666	52	0.231	0.273
10	0.54	0.632	53	0.228	0.270
11	0.52	0.602	54	0.226	0.268
12	0.49	0.576	55	0.224	0.265
13	0.47	0.553	56	0.222	0.263
14	0.45	0.532	57	0.220	0.261
15	0.44	0.514	58	0.218	0.258
16	0.42	0.497	59	0.216	0.256
17	0.41	0.482	60	0.214	0.254
18	0.40	0.468	61	0.213	0.252
19	0.38	0.456	62	0.211	0.250
20	0.37	0.444	63	0.209	0.248
21	0.36	0.433	64	0.207	0.246
22	0.36	0.423	65	0.206	0.244
23	0.35	0.413	66	0.204	0.242
24	0.34	0.404	67	0.203	0.240
25	0.33	0.396	68	0.201	0.239
26	0.33	0.388	69	0.200	0.237
27	0.32	0.381	70	0.198	0.235
28	0.31	0.374	71	0.197	0.233
29	0.31	0.367	72	0.195	0.232
30	0.30	0.361	73	0.194	0.230
31	0.30	0.355	74	0.193	0.229
32	0.29	0.349	75	0.191	0.227
33	0.29	0.344	76	0.190	0.226
34	0.28	0.339	77	0.189	0.224
35	0.28	0.334	78	0.188	0.223
36	0.27	0.329	79	0.186	0.221
37	0.27	0.325	80	0.185	0.220
38	0.27	0.320	81	0.184	0.219
39	0.26	0.316	82	0.183	0.217
40	0.26	0.312	83	0.182	0.216
41	0.26	0.308	84	0.181	0.215

Dokumentasi



Gambar 1 Foto Bersama Kepala Sekolah SMPN 1 Seputih Agung



Gambar 2 Proses Penyebaran Angket Kepada Siswa Kelas VIII



Gambar 3 Proses Penyebaran Angket Kepada Siswa Kelas VIII



Gambar 4 Proses Pengisian Angket Siswa Kelas VIII



Gambar 5 Proses Pengisian Angket Siswa Kelas VIII



Gambar 6 Foto Bersama Guru PAI SMPN 1 Seputih Agung



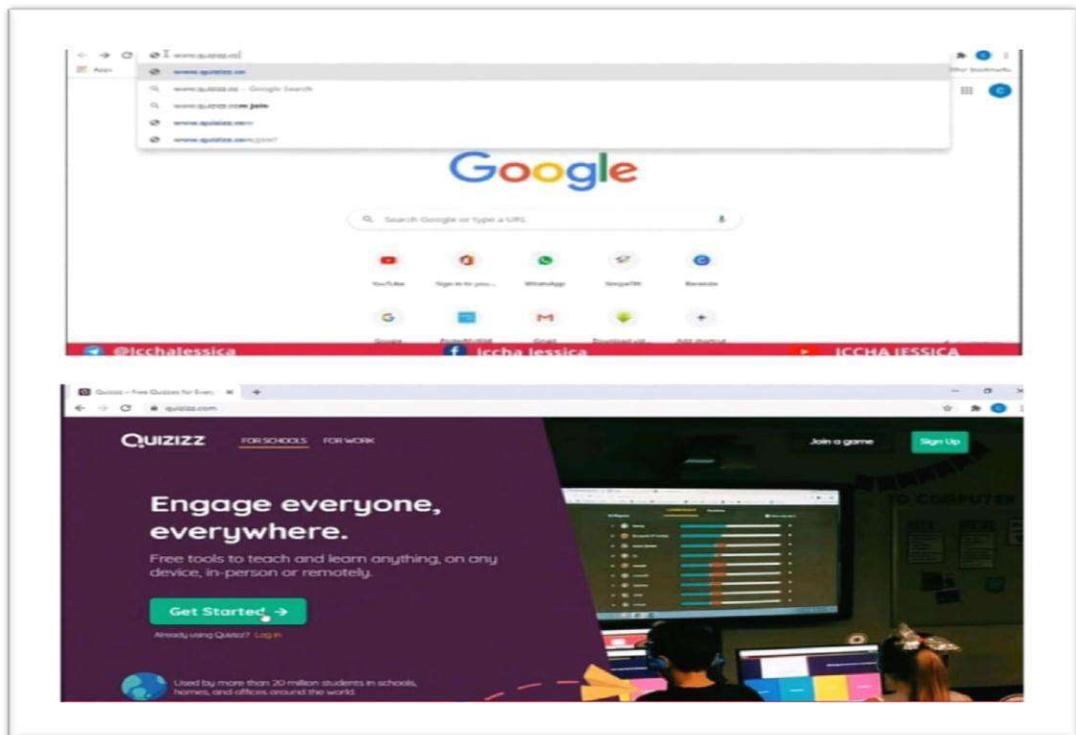
Gambar 7 Foto Lokasi SMPN 1 Seputih Agung



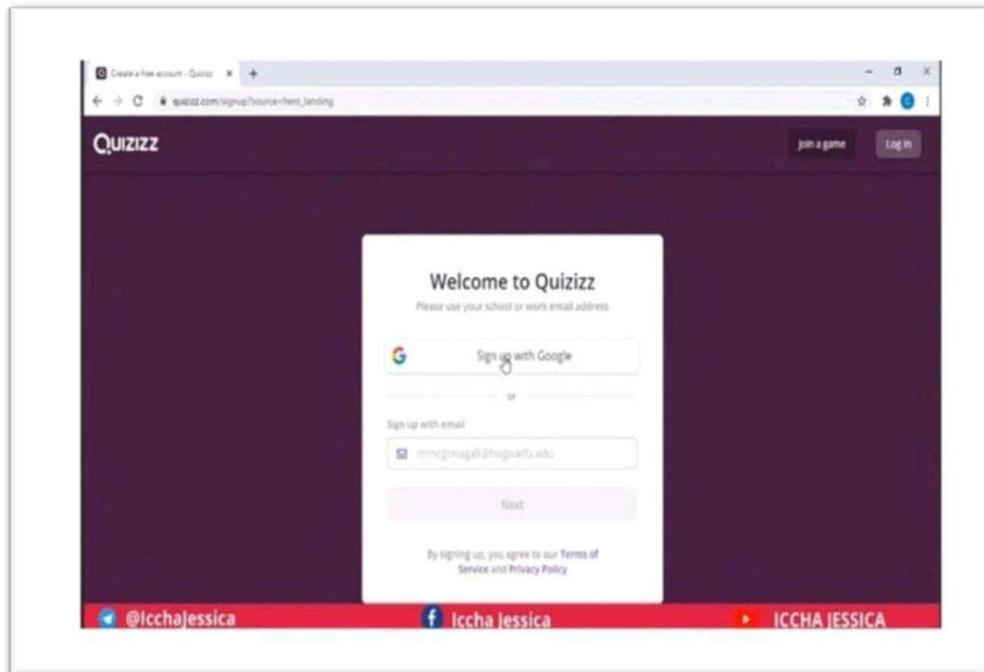
Gambar 8 Foto Lokasi SMPN 1 Seputih Agung



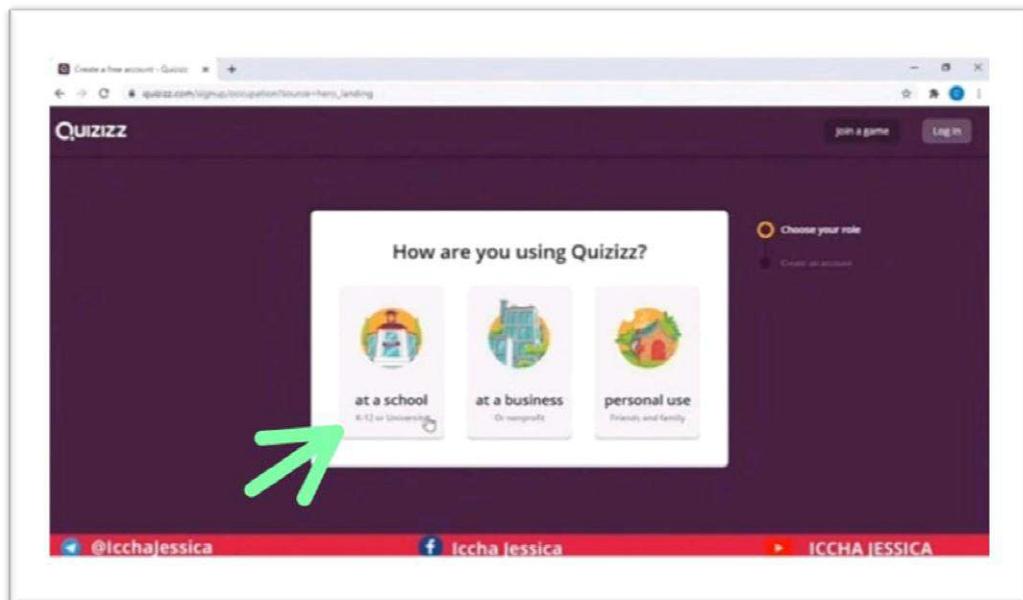
Gambar 9 Foto Lokasi SMPN 1 Seputih Agung



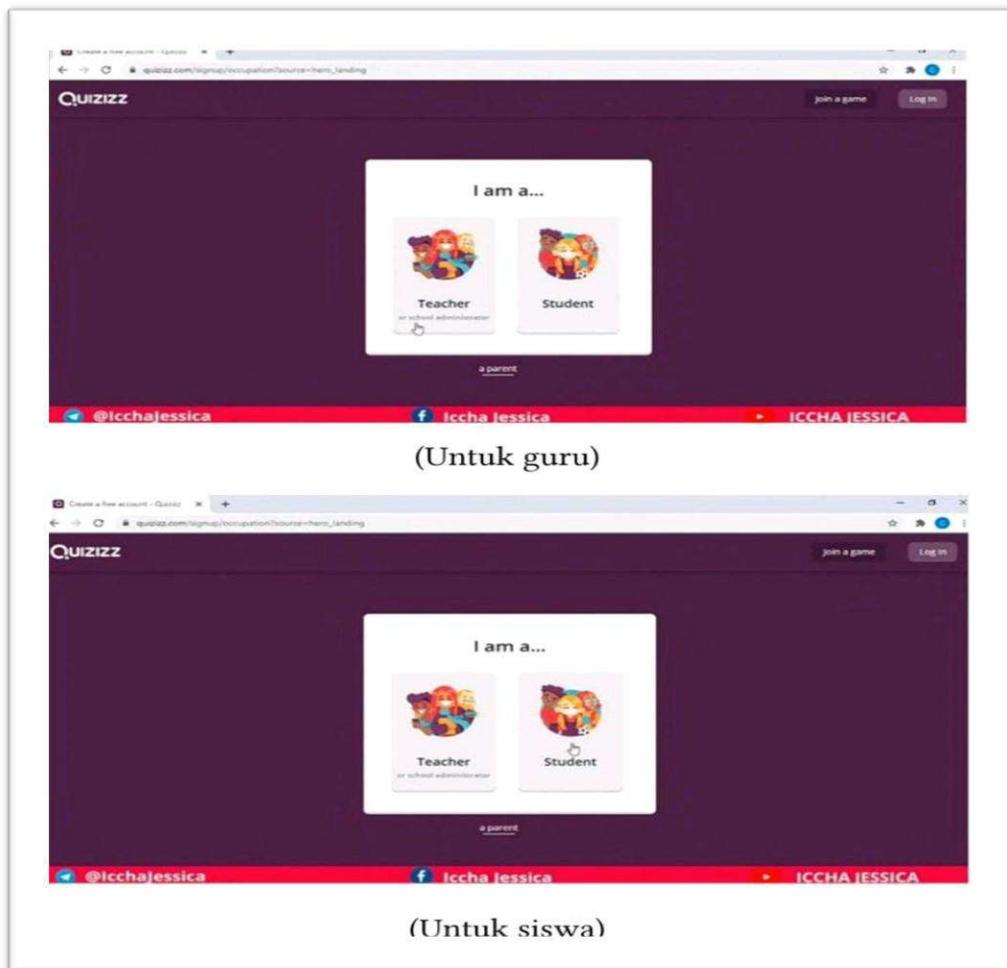
Gambar 10 Ketik Web Quizizz



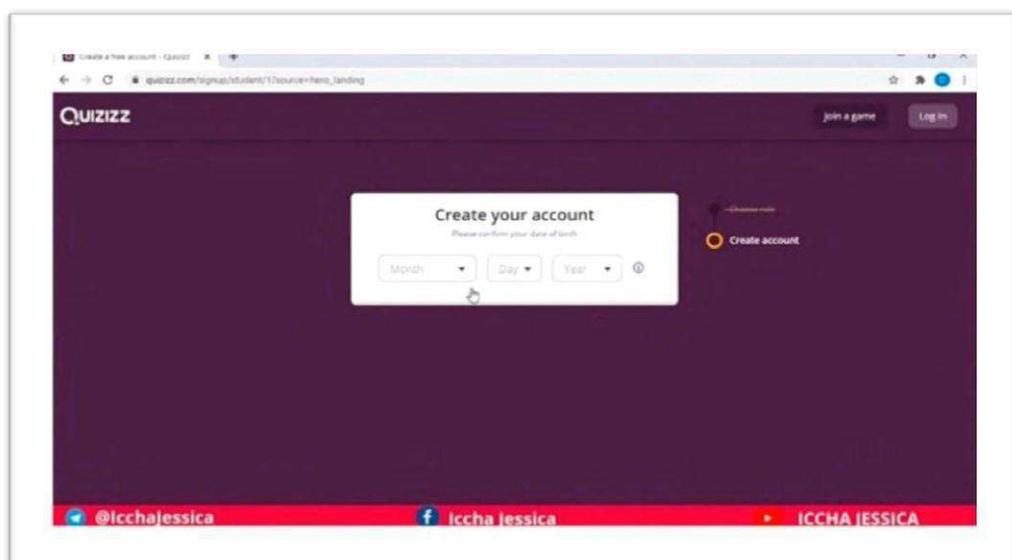
Gambar 11 klik sign up, dan isi segala ketentuan registrasi akun, lalu klik next



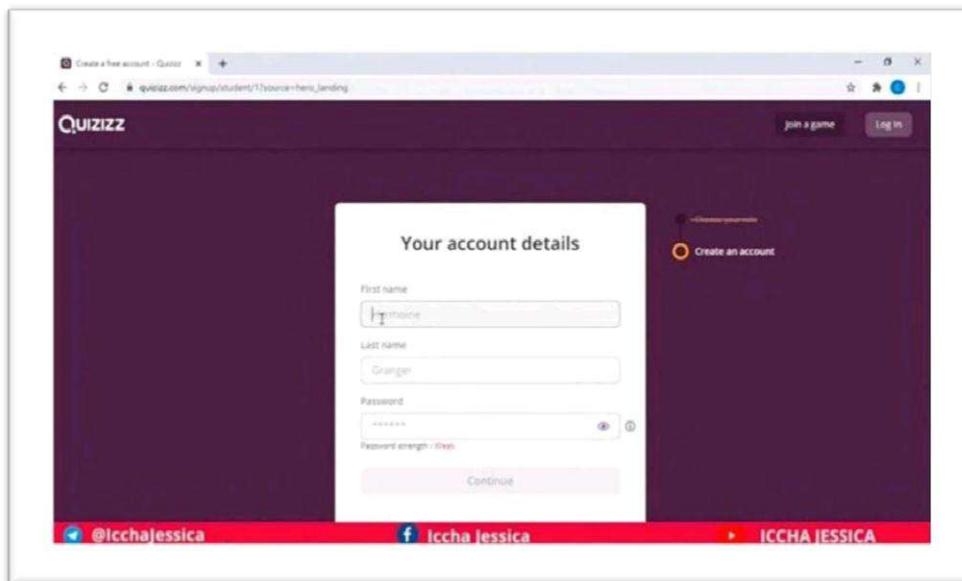
Gambar 12 klik at a school



Gambar 13 Pilih Salah Satu Tergantung Siapa Yang Menggunakan



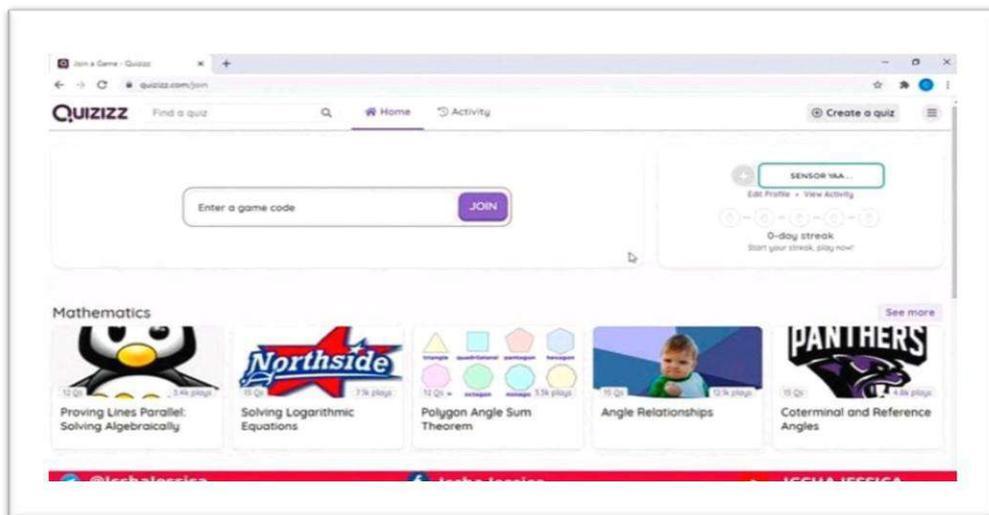
Gambar 14 Konfirmasi Tanggal Lahir



The screenshot shows the 'Your account details' form on the Quizizz website. The form is centered on a dark purple background. It includes the following fields and elements:

- First name:** A text input field containing the name 'Thaane'.
- Last name:** A text input field containing the name 'Granger'.
- Password:** A password input field with masked characters (dots).
- Password strength:** A small indicator below the password field showing '100%' strength.
- Continue:** A light purple button at the bottom of the form.
- Navigation:** At the top right, there are buttons for 'Join a game' and 'Log in'. Below the form, there is a 'Create an account' button.
- Footer:** A red banner at the bottom of the page contains social media handles: '@icchajessica' (Twitter), 'iccha jessica' (Facebook), and 'ICCHA JESSICA' (YouTube).

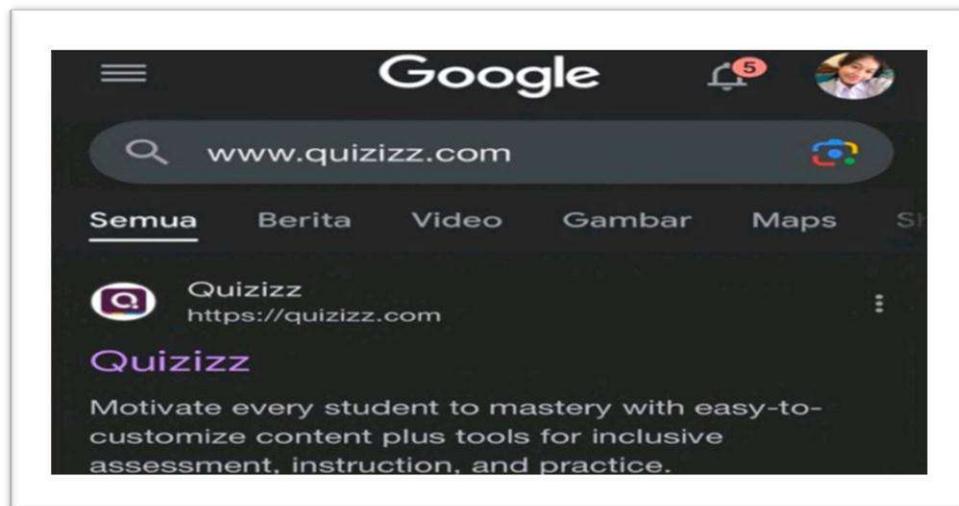
Gambar 15 Isi Data Akun Secara Detail



The screenshot shows the Quizizz home page for a user named 'iccha jessica'. The page layout includes:

- Header:** The Quizizz logo, a search bar, and navigation links for 'Home' and 'Activity'. A 'Create a quiz' button is also visible.
- Join Section:** A large input field labeled 'Enter a game code' with a purple 'JOIN' button.
- User Profile:** A profile card for 'SENSOR VIA...' with options to 'Edit Profile' and 'View Activity', and a '0-day streak' indicator.
- Mathematics Quizzes:** A row of five quiz cards under the heading 'Mathematics':
 - Proving Lines Parallel: Solving Algebraically:** 12 Qs, 1.3M plays.
 - Solving Logarithmic Equations:** 10 Qs, 7.9M plays.
 - Polygon Angle Sum Theorem:** 12 Qs, 1.8M plays.
 - Angle Relationships:** 10 Qs, 1.2M plays.
 - Coterminal and Reference Angles:** 10 Qs, 4.6M plays.
- Footer:** The same red banner with social media handles as seen in Gambar 15.

Gambar 16 Halaman Akun Yang Sudah Di Buat



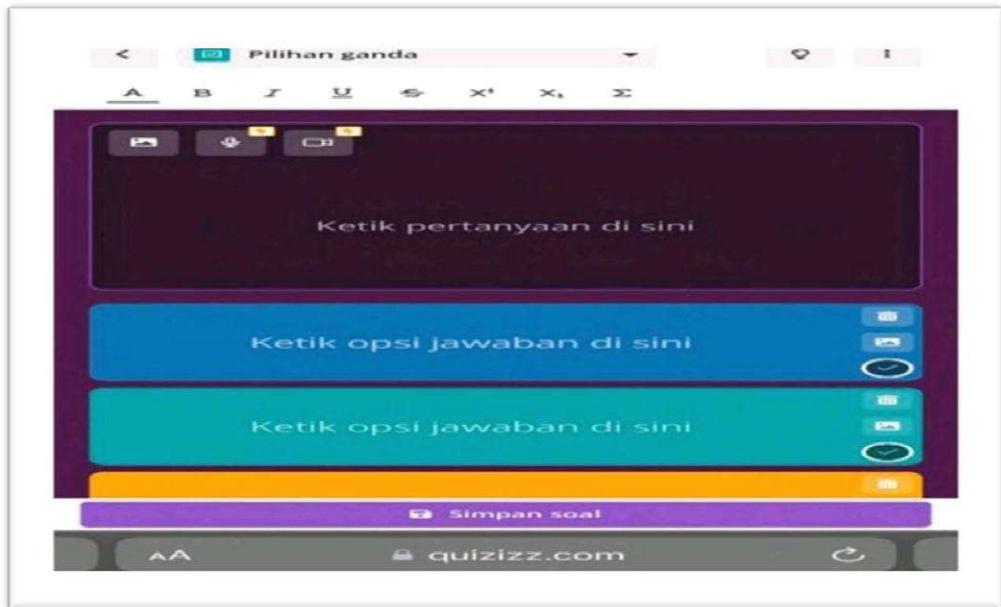
Gambar 17 Buka Aplikasi Quizizz www.quizizz.com



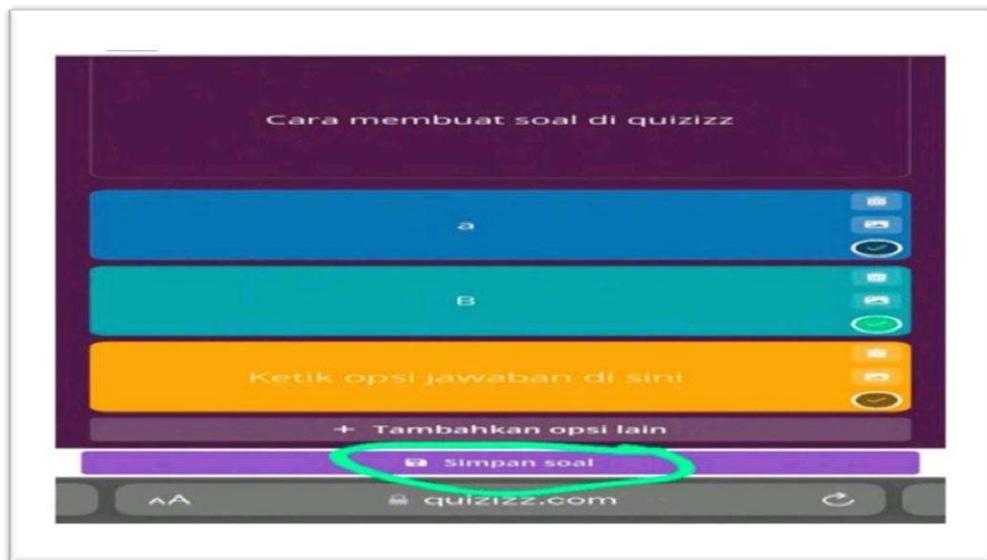
Gambar 18 Klik Tanda (+) Buat



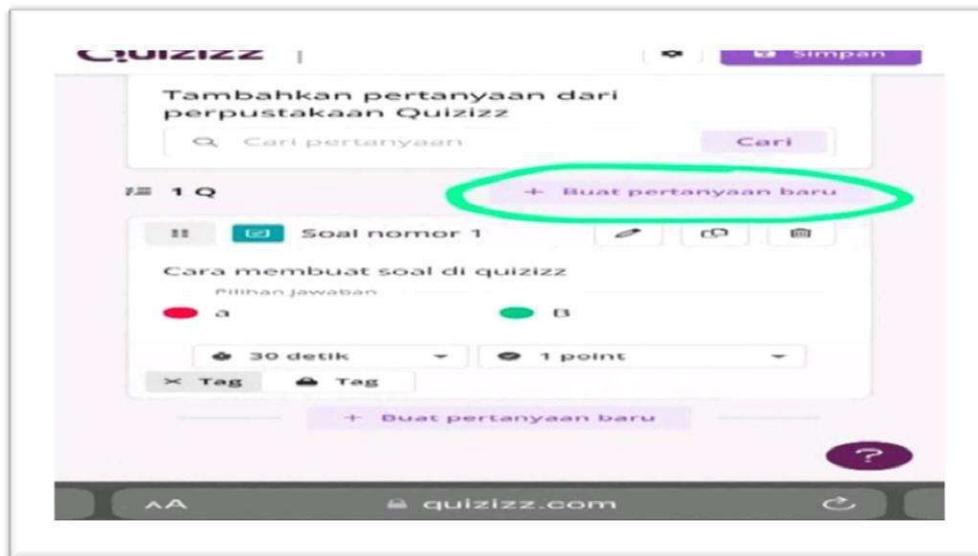
Gambar 19 Pilih Bentuk Pertanyaan, Misalnya Menggunakan Pilihan Ganda



Gambar 20 Selanjutnya buatlah pertanyaan, kita dapat membuat pertanyaan dengan “ketik pertanyaan disini”



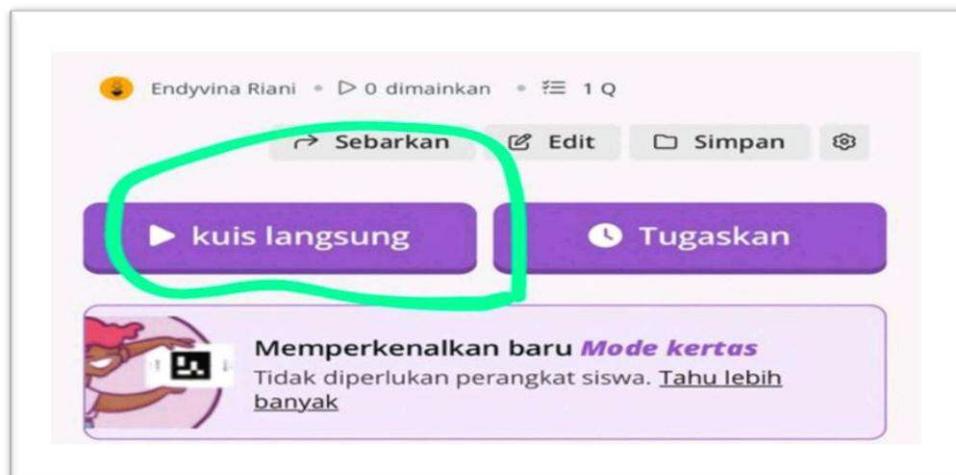
Gambar 21 Kita dapat menghapus dan menambahkan opsi jawaban, setelah itu klik tanda centang untuk jawaban yang benar lalu klik “simpan soal”



Gambar 22 Buat Pertanyaan Baru



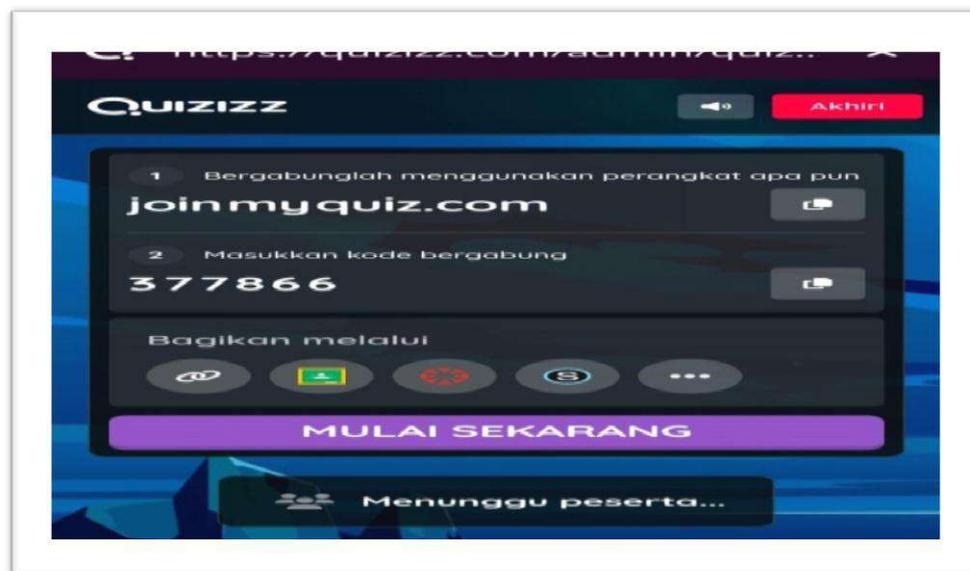
Gambar 23 Klik Simpan



Gambar 24 Klik Kuis Langsung



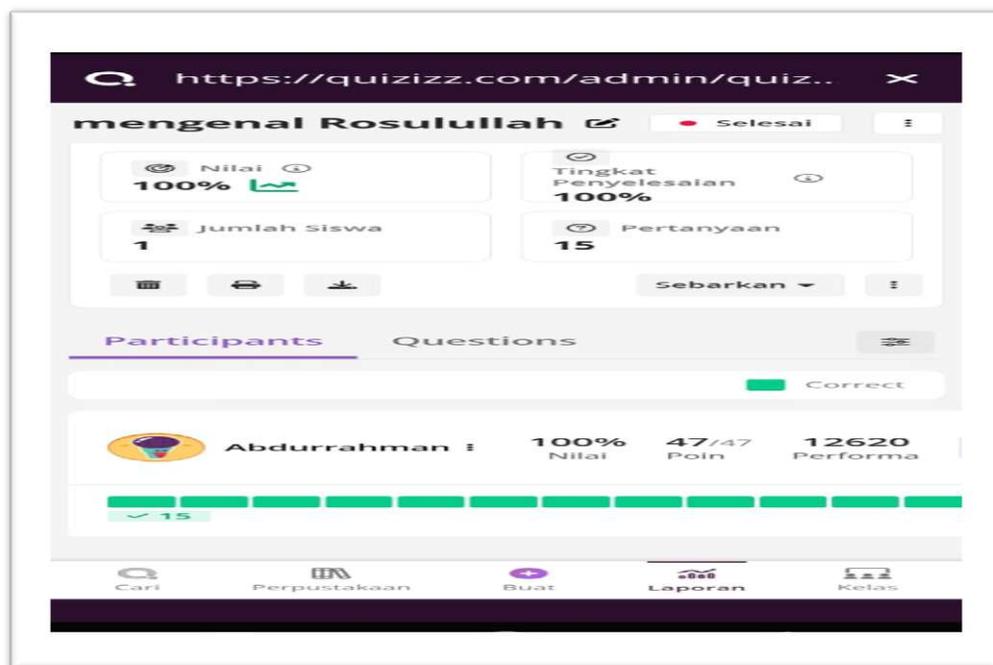
Gambar 25 Klik Klasik Lalu Klik Lanjutkan



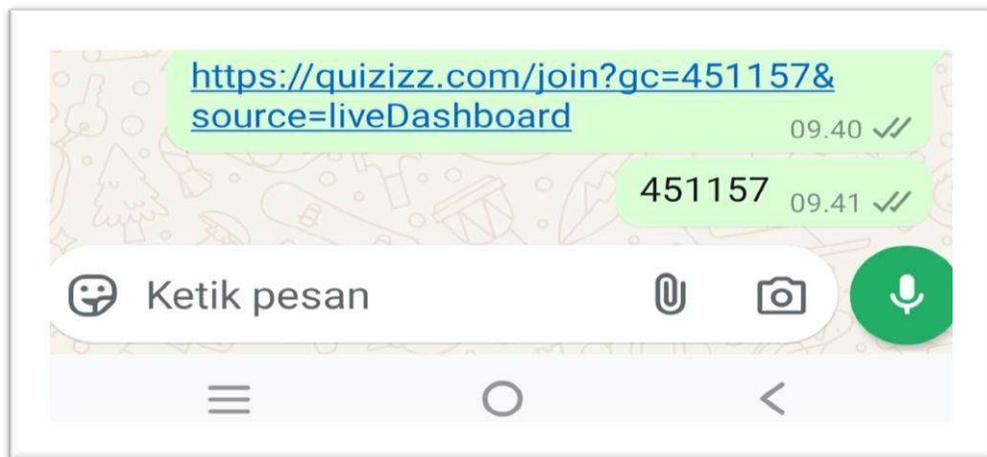
Gambar 26 Bagikan Link dan Kode Quizizz Ke Peserta Didik, Klik Mulai



Gambar 27 Tampilan Guru Ketika Peserta Didik Sedang Mengerjakan Kuis



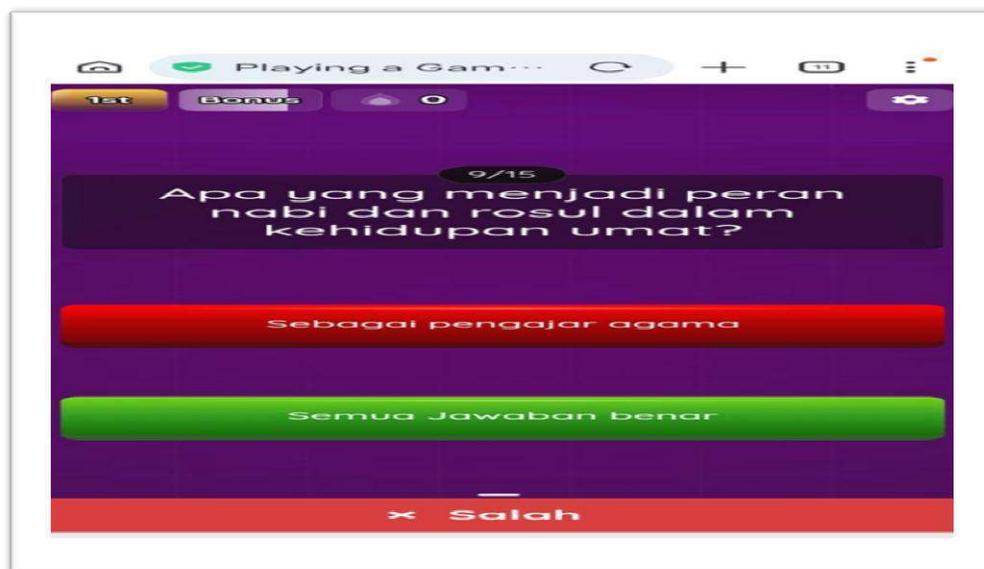
Gambar 28 Guru Dapat Melihat Hasil Dari Jumlah Jawaban Peserta Didik



Gambar 28 Klik Link Yang Sudah di Bagikan Oleh Guru, dan Masukkan Kode Quizizz.



Gambar 29 Kalian Dapat Memilih Profil dan Mengganti Nama, Jika Sudah Lalu Klik "Mulai".

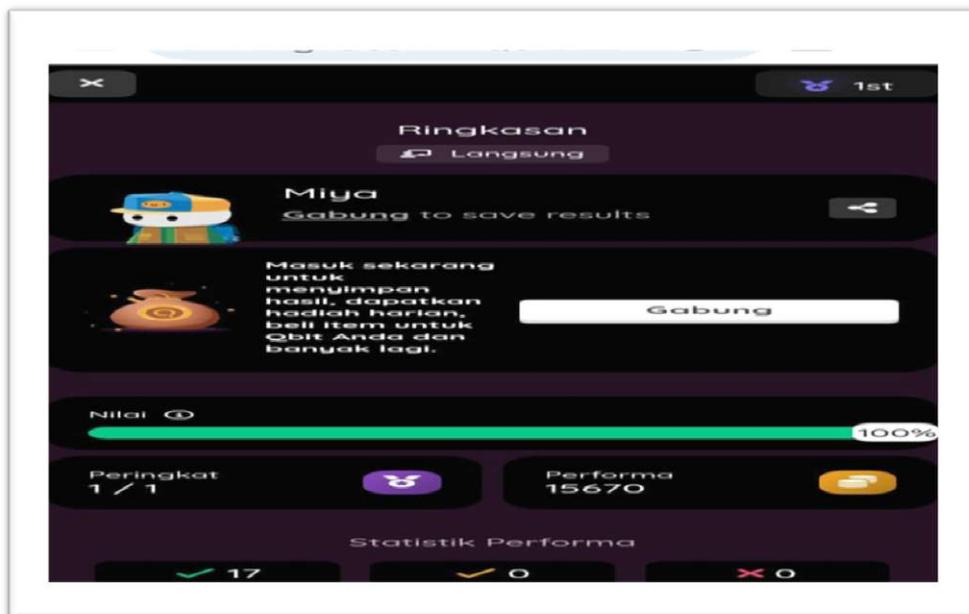


Gambar 29 Peserta Didik Dapat Melihat Jawaban Yang Benar Ketika Mereka Menjawab

Pertanyaan Dengan Salah.



Gambar 30 Peserta Didik Juga Dapat Melihat Ketika Mereka Menempati Peringkat Pertama
Ketika Sedang Mengerjakan Kuis



Gambar 31 Selanjutnya Peserta Didik Dapat Melihat Jumlah Benar dan Salah Serta Hasil Kuis
Yang Telah Mereka Kerjakan

Edit Questions

1 Multiple choice 30 detik · 5 Poin

Apa yang dimaksud dengan iman kepada nabi dan rasul?

- Percaya kepada Allah SWT
- Percaya kepada malaikat Allah SWT
- Percaya kepada nabi dan rasul adalah utusan Allah SWT
- Percaya kepada kitab-kitab-kitab suci

3 Multiple choice 30 detik · 5 Poin

Apa yang menjadi tugas utama nabi dan rasul?

- Menyembah Allah SWT
- Menyebarkan agama kepada umat
- Memerintah kerajaan
- Menjalankan bisnis

2 Fill-in-the-Blank 30 detik · 2 Poin

Siapakah nabi yang pertama kali di utus oleh Allah?

Nabi Adam

4 Fill-in-the-Blank 30 detik · 2 Poin

Siapakah rasul yang diutus oleh Allah untuk menyebarkan agama islam?

Nabi Muhammad SAW

3 Multiple choice 30 detik · 5 Poin

Apa yang menjadi tugas utama nabi dan rasul?

- Menyembah Allah SWT
- Menyebarkan agama kepada umat
- Memerintah kerajaan
- Menjalankan bisnis

5 Multiple choice 30 detik · 5 Poin

Apa yang menjadi peran nabi dan rasul dalam kehidupan umat?

- Sebagai teladan yang baik
- Sebagai pengajar agama
- Sebagai pemimpin umat
- Semua jawaban benar

Q Pertanyaan Pencarian
+ Buat pertanyaan
Q Pertanyaan Pencarian
+ Buat pertanyaan

Gambar 30 Soal BAB Iman Kepada Nabi Dan Rasul

6 Multiple choice 30 detik · 3 Poin

Ke 4 sifat nabi yang harus kita teladani adalah?

- Siddiq, amanah, tabligh dan taqwa
- Siddiq, amanah, tabligh dan Fathanah
- Amanah, tabligh, Fathanah dan sabar
- Siddiq, amanaamanah, tabligh dan taqwa

9 Fill-in-the-Blank 30 detik · 5 Poin

Sifat tabligh berarti?

menyampaikan kebenaran

7 Fill-in-the-Blank 20 detik · 2 Poin

Sifat siddiq berarti

Jujur

10 Multiple choice 30 detik · 5 Poin

Ke 4 sifat nabi itu harus kita teladani dalam kehidupan sehari-hari karena

- Nabi adalah teladan yang baik
- Nabi adalah Orang yang bijaksana
- Nabi adalah orang yang jujur
- Semua jawab diatadiatas benar

8 Fill-in-the-Blank 20 detik · 3 Poin

Sifat amanah berarti?

Dapat dipercaya

11 Fill-in-the-Blank 30 detik · 2 Poin

Sifat Fathanah berarti?

Bijaksana dan cerdas

9 Fill-in-the-Blank 30 detik · 5 Poin

Sifat tabligh berarti?

12 Multiple choice 30 detik · 2 Poin

Q Pertanyaan Pencarian
+ Buat pertanyaan
Q Pertanyaan Pencarian
+ Buat pertanyaan

Gambar 31 Soal BAB Iman Kepada Nabi Dan Rasul

12 Multiple choice 30 detik • 2 Poin

Sifat yang dimiliki nabi yang membuatnya selalu bijaksana dan cerdas adalah?

- Amanah
- Siddiq
- Tabligh
- Fathanah

Keajaiban yang dilakukan oleh nabi dan rosul

Kekuatan fisik yang luar biasa

Pengetahuan yang lualuas tentang agama

Kemampuan untuk melakukan sihir

13 Multiple choice 30 detik • 2 Poin

Apa yang dimaksud dengan mukjizat?

- Keajaiban yang dilakukan oleh nabi dan rosul
- Kekuatan fisik yang luar biasa
- Pengetahuan yang lualuas tentang agama
- Kemampuan untuk melakukan sihir

14 Fill-in-the-Blank 30 detik • 2 Poin

Siapakah nabi yang dikenal sebagai nabi yang terakhir?

Nabi Muhammad SAW

15 Multiple choice 30 detik • 2 Poin

Apa yang dimaksud dengan "risalah" Yang dibawa oleh nabi dan rosul?

- Pesan yang dibawa oleh nabi dan rosul dari Allah SWT
- Kekuatan fisik yang Luar biasa
- Pengetahuan yang luas tentang agama
- Kemampuan untuk melakukan sihir

[+ Buat pertanyaan](#)

[+ Buat pertanyaan](#)

Gambar 32 Soal BAB Iman Kepada Nabi Dan Rasul

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Miftahul Khoiriyah dilahirkan di Adijaya, tanggal 07 oktober 2002, anak pertama dari pasangan bapak Imam Ghozali dan ibu Rumini. Pada tahun 2007 peneliti masuk Taman Kanak-kanak di TK Darussalam Adijaya dan lulus 2009, kemudian melanjutkan Sekolah Dasar di SDN 1 Adijaya dan lulus tahun 2015, pada tahun yang sama peneliti melanjutkan di Madrasah Tsanawiyah di MTs Darussalam Adijaya dan lulus tahun 2018. Setelah lulus MTs, peneliti melanjutkan Madrasah Aliah MA'Arif 17 Terbanggi Besar dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan studi di IAIN Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI).