KEEFEKTIFAN PENERAPAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA *ASESMENT FOR LEARNING* PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MI MIFTAHUS SHIBYAN 01 GENUKSARI SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

oleh:

ISTIKOMAH

NIM. 31502100056

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2025

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama	: Istikomah
NIM	: 31502100056
Jenjang	: Stara satu (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Jurusan	: Tarbiyah
Fakultas	: Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi berjudul **"Keefektifan Penerapan Quizizz Sebagai Media *Asesment For Learning* Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mi Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang"** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitin/karya saya sendiri, bukan dibuatkan oleh orang lain, bukan saudara, dan bukan terjemahan.

Sumber informasi yang berasal dari penulis lain telah disebutkan dalam situasi dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelan akademik yang telah saya peroleh.

Semarang, 13 Februari 2025

Yang menyatakan

Istikomah

NIM.31502100056

i

NOTA PEMBIMBING

Semarang, 13 Februari 2025

Perihal : Pengajuan Ujian Munaqasyah Skripsi

Lampiran : 2 (dua) eksemplar

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Sultan Agung
di Semarang

Assalamualaikum Wr.Wb.
Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi,
Maka melalui surat ini kami sampaikan bahwa:

Nama	: Istikomah
NIM	: 31502100056
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Jurusan	: Tarbiyah
Fakultas	: Agama Islam
Judul	: Keefektifan Penerapan Quizizz Sebagai Media *Asessment For Learning* PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang

Dapat diajukan kepada Dekan Fakulats Agama Islam, Universitas Islam Sultan Agung untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Demikian, atas perhatian Bapak, kami mengucapkan terima kasih.
Wassalamualaikum Wr.Wb.

Dosen Pembimbing

Dr. Toha Makhshun, S.Pd.I., M.Pd.I

NIDN.06280282

LEMBAR PENGESAHAN

YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)
Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp. (024) 6583584 (8 Sal) Fax.(024) 6582455
email : informasi@unissula.ac.id web : www.unissula.ac.id

FAKULTAS AGAMA ISLAM — *Bismillah Membangun Generasi Khaira Ummah*

PENGESAHAN

Nama	:	**ISTIKOMAH**
Nomor Induk	:	31502100056
Judul Skripsi	:	KEEFEKTIFAN PENERAPAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA ASESSMENT FOR LEARNING PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MI MIFTAHUS SHIBYAN 01 GENUKSARI SEMARANG

Telah dimunaqosahkan oleh Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang pada

Selasa, 19 Syaban 1446 H.
18 Februari 2025 M.

Dan dinyatakan LULUS serta diterima sebagai pelengkap untuk mengakhiri Program Pendidikan Strata Satu (S1) dan yang bersangkutan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Mengetahui
Dewan Sidang

Ketua/Dekan	Sekretaris
Drs. H. Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib.	**Ahmad Muflihin, S.Pd.I, M.Pd.**
Penguji I	Penguji II
Dr. H. Khoirul Anwar, S.Ag., M.Pd.	**Moh. Farhan, S.Pd.I, S.Hum., M.Pd.I.**
Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Toha Makhshun, M.Pd.I.	**H. Sarjuni, S.Ag., M.Hum.**

ABSTRAK

Istikomah (31502100056) **"Keefektifan Penerapan Quizizz Sebagai Media *Asesment For Learning* Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang"** Program Strata (S1) Fakultas Tarbiyan Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang, tahun 2025.

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan Quizizz sebagai media *assessment for learning* (AFL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang. Data dikumpulkan melalui angket, *pre-test*, dan *post-test*. Validitas instrumen diuji menggunakan Aiken's V dan *product moment*, reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha, serta normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk test. Analisis *paired t-test* digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media AFL lebih efektif dibandingkan metode konvensional (*paper test*), terbukti dengan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan Quizizz. Nilai *pre-test* berkisar antara 30-70, meningkat menjadi 80-100 pada *post-test* setelah penerapan Quizizz.

***Kata kunci** : Efektivitas, Quizizz, Asesssment For Learning, Hasil Belajar*

ABSTRACT

Istikomah (31502100056), ***"Effectiveness of Implementing Quizizz as a Medium for Assessment for Learning in Religious Studies to Improve Student Outcomes at MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang,"****Strata 1 (S1), Faculty of Tarbiyah, Islamic Religios Education Study Program, Sultan Agung Islamic Semarang, 2025*

This quantitative research aims to determine the effectiveness of implementing Quizizz as an assessment for learning (AFL) medium in Islamic Religious Education (PAI) to improve student learning outcomes at MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang. Data were collected through questionnaires, pre-tests, and post-tests. Instrument validity was tested using Aiken's V and product moment correlation, reliability using Cronbach's Alpha, and data normality using the Shapiro-Wilk test. Paired t-test analysis was used to examine the difference in learning outcomes before and after the implementation of Quizizz. The results indicate that using Quizizz as an AFL medium is more effective than conventional methods (paper test), as evidenced by a significant increase in student learning outcomes after using Quizizz. Pre-test scores ranged from 30-70, increasing to 80-100 on the post-test after the implementation of Quizizz.

KeyWords*: Effectiveness, Quizizz, Assessment for Learning, Student Outcomes.*

PEDOAMAN TRANSLITERASI

KEPUTUSAN BERSAMA

MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

REPUBLIK INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987 digunakan sebagai referensi untuk transliterasi kata-kata Arab yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini. Pengalih-hurufan dari satu abjad ke abjad lain disebut transliterasi. Transliterasi Arab-Latin ini menyalin huruf Arab dengan huruf Latin dan perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan

ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	A	A

ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dammah	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يْـَ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
...وْـَ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa

- حَوْلَ haula

C. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	**Nama**	**Huruf Latin**	**Nama**
اَ...ىَ...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ىِ...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وُ...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيْلَ qīla
- يَقُوْلُ yaqūlu

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- البِرُّ al-birr

E. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِيْنَ — Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/ Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا — Bismillāhi majrehā wa mursāhā

F. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa

yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ للهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ — Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/

  Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

- الرَّحْمنِ الرَّحِيْمِ — Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللهُ غَفُوْرٌ رَحِيْمٌ — Allaāhu gafūrun rahīm

  لِلهِ الأُمُوْرُ جَمِيْعًا — Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur marilah kita panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah Nya serta kesehatan jasmani dan rohani kepada kita, sehingga masih bisa menikmati indahnya alam dan ciptaan-Nya. Sholawat serta salam tetaplah kita curahkan kepada baginda Habibilllah Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada kita jalan yang lurus berupa ajaran islam yang sempurna dan dengan bahasa yang sangat indah.

Penulis disini dapat merasa sangat bersyukur karena telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Keefektifan Penerapan Quizizz Sebagai Media *Asessment For Learning* Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang " diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing. Sehubung dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof Dr. H. Gunarto S.H., M.H. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Drs. Muhammad Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Ahmad Muflihin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam FAI UNISSULA.
4. Dr. Toha Makhshun, S.Pd.I., M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberi dukungan, arahan, serta evaluasi sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Segenap jajara dosen serta staff Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam yang telah banyak membantu serta memotivasi penulis .
6. Kedua orang tua Bapak Subaidi dan Ibu Murtini yang selalu memberi kasih kasih , doa nasihat serta kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah

hidup penulis, yang mrypakan anugerah terbesar dalam hidup. Penulis berharap dapar menjadi anak yang dibangggakan .

7. Kedua kakak dan adik tercinta saya Miftahul Khasanah, Ida Zuliyani, dan Assyfatul Ma'rifah serta kerabat dan saudara penulis yang selalu memberikan dukungan dan motivasi .
8. Sahabat-sahabat maryam SUKSES BERSAMA yang selalu membersamai dan mensupport penulis.
9. Orang-orang baik yang sealalu datang di hidup saya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
10. Teman-teman prodi pendidikan agama islam angkatan 21 yang telah memberikan banyak bantuan baik berupa pemikiran maupun motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Terakhir, terimakasih kepada wanita sederhana yang memiliki keinginan tinggi namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, sang penulis karya tulis ini yaitu diri saya sendiri, Istikomah. Seorang anak tengah yang berjalan menuju usia 21 tahun yang keras kepala namun terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya. Terimakasih ya telah hadir di dunia dan sudah bertahan sampai sejauh ini melewati banyaknya tantangan rintangan yang alam semesta berikan. Terimakasih kamu hebat saya bangga dengan atas pencapaian yang telah di raih dalam hidup mu dan selalu merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walau seringkali pengharapan tidak sesuai dengan ekspektasi, namun harus tetap bersyukur terimakasih selalu mau berusaha, bekerjasama dan tidak lelah mencoba hal-hal positif saya yakin dengan usaha, kebaikan-kebaikan dan do'a yang selalu kamu langitkan Allah sudah merencanakan memberikan pilihan yang tidak terduga pastinya terbaik buat dirimu. Berbahagialah selalu dimanapun kapanpun kamu berada, isti. Rayakan selalu kehadiranmu jadilah bersinar dimanapun kamu memijakkan kaki. Semoga langkah kebaikan terus berada padamu dan semoga Allah selalu meridhoi setiap perbuatanmu dan selalu dalam lindungan-Nya. Aamiin.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN i
NOTA PEMBIMBING ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
ABSTRAK iv
PEDOAMAN TRANSLITERASI vi
KATA PENGANTAR xiv
DAFTAR ISI xvi
DAFTAR TABEL xviii
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 7
E. Sistematika Pembahasan 8
BAB II QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA *ASESSMENT FOR LEARNING* PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA 10
A. Kajian pustaka 10
1. Teori Pendidikan Agama Islam 10
2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam 18
3. Evaluasi Pembelajaran 22
4. Quizizz 25
5. Hasil Belajar 32
6. Penerapan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa 35
B. Penelitain Terdahulu 37
C. Kerangka Teori 40
D. Hipotesis 41
BAB III METODE PENELITIAN 43
A. Definisi Konseptual dan Operasional 43
B. Variabel dan Indikator Penelitian 44

C. Jenis Penelitian 46
D. Tempat dan Waktu Penelitian 46
E. Populasi Penelitian 47
F. Teknik Pengumpulan Data 47
1. Sumber data 47
2. Instrument Pengumpulan Data 48
G. Uji Validitas Instrument 49
H. Uji Validitas dan Reliabilitas Data 50
BAB IV QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA *ASESSMENT FOR LEARNING* PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MI MIFATHUS SHIBYAN 01 GENUKSARI SEMARANG 54
A. Penerapan Quizizz Sebagai Media *Asessment For Learning* Pembelajaran PAI Di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang. 54
B. Hasil Belajar Siswa Saat Menggunakan Quizizz Sebagai Media *Asessment For Learning* Pembelajaran PAI 57
C. Keefektifan Penerapan Quizizz Sebagai Media *Asessment For Learning* Pembelajaran PAI Di MI MIftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang. 60
BAB V PENUTUP 66
A. Kesimpulan 66
B. Saran 69
DAFTAR PUSTAKA 70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP XVII

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert 49

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Aiken's V 50

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas 51

Tabel 3.4 Hasil Kesimpulan Reliabilitas 52

Tabel 4.1 Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test 54

Tabel 4.2 Analisis Statistik Deskriptif Quizizz 58

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data 61

Tabel 4.4 Hasil Uji Paired T-test 62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian..... I

Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai II

Lampiran 3 Dokumentasi……...III

Lampiran 4 Profil Sekolah IV

Lampiran 5 Formulir Expert Judgement IX

Lampiran 6 Angket Quizizz IX

Lampiran 7 Hasil Aiken V XI

Lampiran 8 Hasil Uji Validitas..... XII

Lampiran 9 Hasil Uji Reabilitas..... XIII

Lampiran 10 Tabulasi Pre-Test XIV

Lampiran 11 Tabulasi Post-Test..... XV

Lampiran 12 Hasil Turnitin..... XVI

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
UNISSULA
جامعة سلطان أجونج الإسلامية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu, sehingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Tugas seorang guru atau pendidik adalah mengatur lingkungan belajar sehingga dapat mendukung terjadinya perubahan perilaku pada peserta didik. Proses pembelajaran dapat dimaknai sebagai upaya terencana dari pendidik untuk membantu peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Dalam hal ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan sarana dan menciptakan kondisi yang mendukung dan peningkatkan kemampuan belajar peserta didik [1].

Pembelajaran merupakan proses mengubah potensi peserta didik menjadi kompetensi. Proses pemberdayaan ini tidak akan berhasil tanpa adanya peran guru atau pendidik yang secara sadar berupaya mendorong siswa untuk belajar. Hasil dari pembelajaran adalah perubahan perilaku pada peserta didik, yang ditandai dengan munculnya kemampuan baru yang bertahan dalam jangka waktu relatif lama dan diperoleh melalui usaha yang dilakukan secara aktif.

[1] Ubabuddin, "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *IAIS Sambas* 1, no. 1 (2019): 18–27.

Dalam dunia pendidikan, guru bertugas untuk mengajar supaya peserta didik bisa memahami materi dan mencapai tujuan yang ditetapkan (aspek kognitif), serta dapat berpengaruh pada perubahan sikap (aspek afektif) dan keterampilan (aspek psikomotor) siswa. Sebaliknya, pembelajaran menekankan adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran adalah sistem yang bertujuan untuk mendukung proses belajar siswa, yang terdiri dari serangkaian peristiwa yang dirancang dan diatur untuk mendorong serta mendukung proses belajar internal siswa [2].

Dalam Islam, tujuan pendidikan adalah memanfaatkan segala sesuatu yang bersifat nyata maupun tidak nyata untuk mencapai hasil melalui proses yang terarah dan sejalan dengan nilai-nilai yang dianut dalam pandangan Islam. Tujuan pendidikan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengembangkan peserta didik melalui pendekatan yang tegas namun tidak menyimpang, sehingga mereka dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.
2. Bersifat abstrak, sehingga sulit diterapkan dalam praktik, namun dampaknya dapat dirasakan oleh individu yang mengalaminya.

Dari segi peranannya, tujuan pendidikan merupakan elemen yang sangat penting. Oleh karena itu, seluruh komponen yang disediakan, berbagai kegiatan yang dilakukan, dan semua upaya pendidikan diarahkan sepenuhnya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut [3]. Maka tujuan

---

[2] ahdar Djamaluddin And Wardana, *Pembelajaran Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, Awal Syadd (Selawesi Selatan Cv. Kaaffah Learning Center, 2014).
[3] zamratu ikhwan, "Tujuan Pendidikan" 9, no. 12110310724 (2022): 356–63.

pembelajaran adalah perubahan perilaku hasil belajar yang diharapkan dapat dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik setelah mereka menjalani proses pembelajaran [4] Sebagai bagian dari proses pembelajaran, guru harus mampu mengevaluasi atau menilai kemajuan siswa. Penilaian dalam pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari proses pendidikan. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar adalah mengoptimalkan peran penilaian (*asessment*) dalam proses pembelajaran. Salah satu perkembanggan dunia penilaian (*asessment*) yang telah lama dikembangkan oleh pakar dan praktisi pendidikan adalah penilaian untuk pembelajaran (*asessment for learning*) yang di singkat jadi AFL, pada dasarnya AFL adalah penilaian formatif dengan tujuan untuk perbaikan pembelajaran, *Assessment for Learning* (AfL) adalah salah satu jenis penilaian yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dengan berbagai pendekatan. Jika AfL diterapkan dalam suatu pembelajaran, maka hasilnya akan menciptakan pembelajaran yang dikembangkan atau dimodifikasi. Dengan penerapan AfL dalam proses pembelajaran, diharapkan prestasi belajar siswa dapat meningkat [5].

Sebelumnya, penilaian (*asessment*) pembelajaran di MI Miftahus shibyan 01 dilakukan menggunakan tes kertas (*paper test*). Panitia bertugas menggandakan soal, mengemasnya, dan guru berperan sebagai

[4] Muhammad Yusuf and Amalia Syurgawi, "Konsep Dasar Pembelajaran," *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 1, no. 1 (2020): 21–29, https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3.
[5] Dewi Laili Safithri and Muchlis, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Assessment for Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Laju Reaksi," *PENDIPA; Journal Of Science Education* 6, no. 2 (2022): 547–55, https://doi.org/I: https://dorg/10.33369/pendipa.6.2.547-555.

pembimbing. Selama dan setelah penilaian (asessment), guru mengelola ulangan harian dan ujian secara manual. Motivasi siswa dalam mengerjakan soal cenderung rendah, karena mereka sudah terbiasa dengan berbagai produk teknologi seperti *smartphone*, tablet, komputer, dan akses internet yang semakin mudah dijangkau. Hal ini memberi mereka kesempatan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam sistem pendidikan. Aplikasi Quizizz adalah salah satu perangkat lunak yang mudah diakses, ramah pengguna, dan cukup baik untuk dikembangkan sebagai alat penilaian (*asessment*) pembelajaran [6].

Selain itu, media juga berperan penting dalam memingkatkan pemahaman siswa Media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran [7]

Quizizz merupakan aplikasi media pembelajaran berbasis permainan yang diciptakan khusus dalam ranah pendidikan, dan memungkinkan aktivitas di dalam kelas, membuat pembelajaran lebih

[6] Mochd. Reza Irdayansyah, "Efektivitas Penerapan QUIZIZZ Sebagai Media Evalusi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 2 Banda Aceh," 2022.
[7] Gunawan and Asnil Aidah Ritinga, *Media Pembelajaran Berbasis Insustri 4.0* (RajaGrafindo Persada, 2019).

menyenangkan dan interaktif. Aplikasi ini memiliki fitur unggulan yang utama seperti adanya elemen animasi yang dapat meningkatkan daya ingat siswa, hal ini membantu siswa menyerap dan menyimpan materi dalam ingatan jangka panjang, batas waktu pada setiap soal, yang melatih siswa berpikir cepat dan tepat saat menjawab. Quizizz juga menyajikan jawaban dengan warna dan visual menarik, yang otomatis muncul di perangkat siswa dan terlihat di komputer guru sebagai pengontrol. Sebagai platform digital, Quizizz bisa digunakan di berbagai perangkat, termasuk komputer, *iPad, tablet, dan smartphone*, serta memiliki aplikasi di iOS, Android, dan Chrome, yang mana memudahkan siswa untuk berlatih bersama [8]

Berdasarkan pengamatan yang saya amati di MI Miftahus shibyan 01 pasa saat melaksanakan PLP khususnya pasa masalah fasilitas seperti adanya wifi, LCD, proyektor dan komputer. Kegiatan PLP di MI Miftahus shibyan 01 pada tangga 4 September 2024 samapai 31 Oktober 2024. Ketika melaksanakan penilaian setelah pembelajaran, siswa sangat antusias terhadap media pembelajaran Quizizz.

Antusiame siswa ini menjadi salah satu tolak ukur untuk penelitian mendalam tentang "**KEEFEKTIVAN PENERAPAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA *ASESMENT FOR LEARNING* PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MI MIFTAHUS SHIBYAN 01 GENUKSARI SEMARANG**"

[8] Cahyani Amildah Citra and Brillian Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 8 (2020): 261–72.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan Quizizz sebagai media *asesmen for learning* pada pembelajaran PAI di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa saat menggunakan Quizizz sebagai media *asesmen for learning* pada pembelajaran PAI?
3. Bagaimana keefektifan penerapan Quizizz sebagai media *asesmen for learning* pada pembelajaran PAI di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana keefektivan penerapan Quizizz sebgai media *asesmen for learning* pembelajaran pada pembelajaran PAI di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa saat menggunakan Quizizz sebagai media *asesmen for learning* pada pembelajaran PAI di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang.
3. Untuk mengetahui keefektifan penerapan Quizizz sebagai media *asesmen for learning* pada pembelajaran PAI di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, terutama di pendidikan, dalam berbagai hal. Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini:

1. **Manfaat Teoritis** : memberikan kontribusi dan pemikiran positif untuk kemajuan pengetahuan media pembelajaran digital.
2. **Manfaat Praktis** :
   a. Bagi Peserta Didik

      Diharapkan penelitian ini akan sangat membantu sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

   b. Bagi Guru

      Sebagai sumber informasi untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan kemampuan untuk menemukan media *asesmen for learning* pembelajaran yang lebih beragam.

   c. Bagi Sekolah

      Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam upaya mempermudah pendidikan dalam menggunakan media *asesmen for learning* pembelajaran , meningkatkan kualitas pendidik yang ikut dalam bidang teknologi, dan meningkatkan kualitas dan minat belajar murid.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebuah rangkuman yang mencakup seluruh konten penelitian mulai dari pendahuluan hingga penutup. Pada penelitian ini tujuan sistematika pembahasan terdiri dari 6 bab yaitu sebagai berikut :

Bab pertama, pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat.

Bab kedua, berisi kajian pustaka yang berisi tentang teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Bab ketiga, membahas mengenai metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas instrumen, dan analisis data

Bab ke empat, membahas mengenai hasil penelitian, sementara itu, hasil penelitian dapat diperoleh melalui analisis data yang diperoleh dari berbagai sumber, termasuk hasil penelitian yang didapatkan dari objek penelitian atau lokasi penelitian, yaitu pada Penerapan Quizizz Sebagai Media *Asessment For Learning* di MI Mifathus Shibyan 01 yang telah diamati.Selain itu, informan atau narasumber yang telah mengisi angket, seperti siswa siswa di sekolah tersebut. Selain itu, dokumen – dokumen yang relevan dengan penelitian juga menjadi sumber data yang berharga.

Bab ke lima, pada bab penutup ini, terdapat kesimpulan dan saran. Bagian kesimpulan berfungsi sebagai rangkuman dari seluruh hasil penelitian yang telah di uraikan secara lengkap dalam bab pembahasan. Di sisi lain, saran

saran yang disampaikan didasarkan pembahasan, hasil penelitian yang diperoleh, dan kesimpulan hasil penelitian. Dengan demikian saran – saran yang diajukan tetap relevan dengan konteks penelitian yang telah disajikan.

BAB II

QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA *ASESSMENT FOR LEARNING* PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

A. Kajian pustaka

1. Teori Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya yaitu kitab suci Al-quran dan Al Hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengamalan. Mata pelajaran PAI tidak hanya membahas aspek keagamaan dalam Islam, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Implementasi PAI memiliki dampak yang mendalam pada perkembangan pribadi peserta didik bukan hanya selama masa pendidikan formal tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari mereka[9].

PAI dibangun oleh dua makna yakni "pendidikan" dan "agama Islam" salah satu pengertian pendidikan adalah mengembangkan

[9] Adnina Rahayu and Raito, "Implementasi Bimbingan Konseling Islami Dalam Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," no. c (2026): 1–8, https://doi.org/10.37968/masagi.v3i2.690.

potensi siswa, sehingga moral dan intelektual mereka berkembang sehingga menemukan kebenaran sejati, dan guru menempati posisi penting dalam memotivasi dan menciptakan lingkungannya. Pendidikan juga diartikan mendidik manusia untuk sikap yang pantas dalam segala perbuatan[10].

Pendidikan Agama Islam adalah bagian dari pendidikan islam, Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, dan pengalaman siswa dengan agama islam sehingga mereka menjadi muslim yang terus berkembang dalam iman ketakwaan nasionalisme dan patriotisme.

Berdasarkan penjelasan tersebut Pendidikan Agama Islam adalah usaha pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh umat Islam untuk membimbing generasi muda menuju ketakwaan kepada Allah SWT menumbuhkan kecintaan terhadap agamanya dan kesadaran untuk mengamalkan agama Islam[11].

b. Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam

1) Dasar yudiris

Pelaksanaan pendidikan agama di Indonesia didasarkan pada peraturan yang berlaku, meliputi dasar ideal, dasar struktural, dan

[10] Hilda Darmaini Siregar and Zainal Efendi Hasibuan, "Pendidikan Agama Islam : Pengertian , Tujuan , Dasar , Dan Fungsi," *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 5 (2024).
[11] Zikra Zawiyati Yusnaini, "Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Hikayat Akhbar Al-Karim" 9439 (2024): 1–18.

dasar operasional. Dasar ideal adalah landasan yang bersumber dari pandangan hidup bangsa Indonesia, yaitu Pancasila, dengan sila pertama yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa. Hal ini berarti bahwa seluruh rakyat Indonesia harus memiliki kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dalam ketetapan MPR No. I/MPR/1978 tentang Pendidikan Agama (Eka Prasetia Pancakarsa) dijelaskan bahwa melalui sila Ketuhanan Yang Maha Esa, bangsa Indonesia menyatakan kepercayaan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga setiap warga negara Indonesia diharapkan memiliki iman dan takwa kepada Tuhan sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing untuk mewujudkan keadilan dan kesejahteraan yang berlandaskan moral.

Dasar struktural dalam konteks ini adalah landasan yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan agama, yaitu Pancasila dan UUD 1945 (Indonesia, 2003). Isi dari Undang-Undang tersebut menunjukkan bahwa Pancasila dan UUD 1945 merupakan dasar bagi warga negara Indonesia dalam beragama, mengamalkan, serta mengajarkan agama.

Dasar operasional dimaksudkan sebagai landasan yang secara langsung mengatur pelaksanaan pendidikan agama, termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah-sekolah di Indonesia. Dalam hal ini, pemerintah telah menetapkan dalam UU No. 20 tahun 2003: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan

dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini juga diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan.

2) Dasar Religius

Dasar religius dalam pembahasan ini adalah landasan yang menjadi pedoman pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI), yaitu Al-Quran dan hadis. Seperti yang dikemukakan oleh Marimba (1964), kedua sumber ini merupakan landasan utama PAI, di mana jika pendidikan dianggap sebagai bangunan, maka Al-Quran dan hadis berfungsi sebagai fondasinya. Salah satu ayat Al-Quran yang sering dijadikan landasan dalam konteks ini adalah Surah An-Nahl ayat 125:

اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُۗ اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِهٖ وَهُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ

"*Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan nasihat yang baik, serta berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang tersesat dari jalan-Nya, dan Dia lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk*."

Serta, dalam Surah Ali Imran ayat 104, Allah SWT berfirman:

وَلْتَكُنْ مِّنْكُمْ اُمَّةٌ يَّدْعُوْنَ اِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُوْنَ بِالْمَعْرُوْفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِۗ وَاُولٰۤىِٕكَ هُمُ الْمُفْلِحُوْنَ

"*Dan hendaklah ada di antara kalian sekelompok umat yang menyeru kepada kebaikan, mengajak kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar, mereka adalah orang-orang yang beruntung*". Rasulullah SAW juga bersabda: "*Sampaikanlah ajaranku kepada orang lain walaupun hanya satu ayat*"[12].

3) Dasar sosial Psikologis

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI) juga didasarkan pada aspek sosial-psikologis. Pada dasarnya, setiap manusia dalam hidupnya memerlukan pegangan berupa agama. Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang membutuhkan bimbingan tentang nilai-nilai agama dan merasakan dalam batinnya adanya keyakinan terhadap Dzat Yang Maha Kuasa sebagai tempat berlindung dan memohon pertolongan. Manusia akan merasakan kedamaian dalam jiwanya jika mereka dekat dengan-Nya, mengingat-Nya, serta menjalankan perintah dan menjauhi larangan-Nya. Allah SWT menegaskan hal ini dalam Surah Ar-Ra'd ayat 28:

الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا وَتَطْمَىِٕنُّ قُلُوْبُهُمْ بِذِكْرِ اللّٰهِۗ اَلَا بِذِكْرِ اللّٰهِ تَطْمَىِٕنُّ الْقُلُوْبُۙ

"*Yaitu orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah hati menjadi tenteram"*

[12] Siregar and Hasibuan, "Pendidikan Agama Islam : Pengertian , Tujuan , Dasar , Dan Fungsi."

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama Islam terbagi menjadi tiga, yaitu: menjadi *Abdullah* sebagai hasil dari iman dan takwa, menjadi *khalifatullah* sebagai buah dari penerapan syariah dan ilmu, serta menjadi *rahmatan lil-'alamin* yang lahir dari akhlak mulia dan amal saleh. Ketiga tujuan ini bertujuan menciptakan manusia yang bahagia lahir dan batin, sehat jasmani dan rohani, serta memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat hingga mencapai surga, jadi tujuan pendidikan Islam dapat dirumuskan menjadi empat, yaitu: membentuk individu sebagai hamba Allah (Abdullah), sebagai khalifah Allah di muka bumi (khalifatullah), menjadi pembawa rahmat bagi semesta alam (rahmatan lil-'alamin), serta mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat hingga meraih surga.

Tujuan pendidikan Islam, sebagaimana dijelaskan sebelumnya, adalah membentuk Pribadi Muslim. Pribadi ini memiliki karakter yang mencerminkan perkembangan tiga aspek utama: realitas subyektif berupa iman dan takwa yang mewujud sebagai Abdullah, realitas simbolik berupa penerapan syariat dan ilmu yang terwujud sebagai Khalifatullah, serta realitas objektif berupa akhlak dan kemaslahatan yang dihasilkan. Sosok ini dicirikan oleh kebahagiaan dan kesejahteraan, baik lahir maupun batin, jasmani maupun rohani, di dunia maupun akhirat, hingga mencapai surga. Proses menuju Pribadi Muslim adalah perjalanan

"menjadi" (*becoming*) yang berkesinambungan, konsisten, dan persisten, sejalan dengan konsep pendidikan sebagai proses sepanjang hayat (*life-long education*)[13].

d. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pendidikan Islam mencakup segala hal yang berkaitan dengan pendidikan Islam sebagai unsur utama yang mendukung kelancaran dan keefektivan proses pendidikan Islam untuk mencapai tujuannya. Pendidikan Islam memiliki cakupan yang luas dan saling berkaitan satu sama lain, di antaranya adalah[14]:

1) Perbutan Mendidik Itu Sendiri

Perbuatan mendidik yang dimaksud di sini mencakup semua aktivitas, tindakan, dan sikap yang dilakukan oleh pendidik saat berinteraksi dan membimbing peserta didik.

2) Peserta Didik

Peserta didik adalah elemen paling penting dalam pendidikan, karena seluruh kegiatan mendidik dilakukan semata-mata untuk membimbing mereka menuju tujuan yang diharapkan dalam pendidikan Islam.

3) Dasar dan Tujuan Pendidikan Islam

[13] A B Tjahjono et al., *Pendidikan Agama Islam dalam Bingkai Budaya Akademik Islami (BUDAI)* (CV. Zenius Publisher, 2023), https://books.google.co.id/books?id=MN_rEAAAQBAJ.
[14] muhammad Yusuf, Muzdalifah, And Mujaddidah Alwi, "Konsep Dasar dan Ruang Lingkup Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2022).

Dasar pendidikan Islam, menurut pendapat yang ada, mencakup "dasar ideal yaitu Pancasila, dasar konstitusional yaitu Undang-Undang Dasar 1945, serta bertujuan untuk meningkatkan keimanan dan pemahaman siswa tentang agama Islam sehingga mereka menjadi pribadi muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT."

4) Pendidik

Pendidik adalah pihak yang melaksanakan pendidikan Islam dan memiliki peran penting dalam kelangsungan proses pendidikan.

5) Materi Pendidik Islam

Materi pendidikan Islam merupakan konten atau pengalaman belajar tentang ilmu agama Islam yang dirancang untuk disampaikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

6) Media Pendidikan Islam

Media pendidikan diartikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pendidikan dari pengirim kepada penerima (siswa) dan mampu menumbuhkan minat serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

7) Evaluasi Pendidikan

Evaluasi pendidikan adalah metode untuk melaksanakan dan melakukan penilaian yang efektif terhadap peserta didik yang sedang mengikuti proses belajar.

8) Lingkungan Sekitar

Lingkungan sekitar adalah kondisi di sekitar kita yang memengaruhi pelaksanaan dan hasil pendidikan Islam.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran, yang sering disamakan dengan "mengajar," berasal dari kata dasar "ajar," yang berarti petunjuk yang diberikan agar diketahui atau diikuti, lalu ditambah awalan "pe" dan akhiran "an," menjadi "pembelajaran," yang berarti proses atau cara mengajar yang mendorong anak didik untuk belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan dukungan dari pendidik untuk memungkinkan pemperolehan ilmu pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk mendukung peserta didik agar dapat belajar dengan efektif[15].

Pembelajaran agama Islam adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena cara penyampaiannya berlangsung dalam interaksi edukatif, mengajar dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan

[15] Djamaluddin and Wardana, *Pembelajaran Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*.

hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sini menekankan pada cara menyampaikan pelajaran dengan mengadakan hubungan yang baik kepada siswa saat berlangsungnya pembelajaran. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga dapat menggambarkan adanya jalan untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan tujuan terwujudnya pribadi peserta didik yang Islami[16].

Melalui pembelajaran agama islam ini seorang siswa dihadapkan dapat mengetahui pelajaran pendidikan agama Islam sehingga dapat mewujudkan dirinya memiliki kepribadian islami, tidak hanya sekedar cara guru Pendidikan Agama Islam menyampaikan materi saja, akan tetapi berkaitan langsung dengan proses pembentukan kepribadian islam.

b. Fungsi pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Sebagai suatu mata pelajaran, Pendidikan Agama Islam mempunyai fungsi yang berbeda dari mata pelajaran yang lain. Adapun Fungsi Pendidikan Agama Islam di Sekolah mencakup:

1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Sekolah hanya berfungsi untuk menumbuh kembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan,

[16] Syahraini Tambak, *PENDIDIKAN AGAMA ISLAM Konsep Metode Pembelajaran PAI*, 1st ed. (Yogyakarta: Yogyakarta; GHARA ILMU, 2014).

pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat peerkembangannya.

2) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus dibidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.
3) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman, dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
4) Penanaman Nilai yaitu sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
5) Pencegahan, yaitu menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
6) Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.

7) Pengajaran, yaitu tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nirnyata), sistem dan fungsionalnya[17].

c. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran dengan adanya tujuan maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas maka langkah dan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah tujuan dalam pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu sarana prasarana dan kesiapan peserta didik sehubung dengan hal itu maka seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah diharapkan jadi bisa disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan pijakan dasar dalam proses pembelajaran

d. Sintaks Proses Belajar Mengajar

Sintaks dari suatu model pembelajaran yang menggambarkan keseluruhan urutan alur proses belajar mengajar melalui langkah-langkah yang ada pada umumnya. Kegiatan pembelajaran suatu sistem pembelajaran akan menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa, urutan-urutan kegiatan tersebut dan juga tugas-tugas khusus yang perlu dilakukan

[17] Nurmaidah, *Pembelajaran PAI Di Sekolah Problematika & Diskursus*, Asyari, Ak (Mataram: Sanabil, 2021).

oleh siswa maka dari itu tentunya, setiap model pembelajaran memiliki urutan dan fase yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan masing-masing[18].

Secara umum, sintaks pembelajran membahas urutan kegiatan proses belajar mengajar yang terstruktur, meliputi:

1) Fase Persiapan: Membangkitkan motivasi dan minat siswa, serta merangsang ingatan tentang pengetahuan sebelumnya.
2) Fase Penyajian: Menyampaikan materi pembelajaran dengan metode yang menarik dan mudah dipahami.
3) Fase Latihan: Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan materi yang telah dipelajari.
4) Fase Evaluasi: Mengevaluasi hasil belajar siswa dan memberikan umpan balik. sertakan referensinya.

3. Evaluasi Pembelajaran

a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam menentukan sejauh mana dan bagaimana pembelajaran yang telah berjalan agar dapat membuat penilaian dan perbaikan yang dibutuhkan untuk memaksimalkan hasilnya. Istilah evaluasi pembelajaran sering disama artikan dengan

[18] Muhammad Rais, "Model Dalam Pembelajaran Aktif," *Lms-Spada Indonesia*, 2022, 1–16.

ujian meskipun sangat berkaitan akan tetapi tidak mencakup keseluruhan makna evaluasi pembelajaran yang sebenarnya[19].

Evaluasi pembelajaran sangat penting untuk mengetahui berjalan atau tidaknya suatu sistem pembelajaran oleh pendidik. Karena jika seorang pendidik tidak melakukan evaluasi, maka tidak ada perkembangan dalam merancang suatu sistem pembelajaran[20].

b. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk menilai efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran secara menyeluruh. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, metode pengajaran yang digunakan, penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

1) Untuk mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai bukti tentang tingkat perkembangan dan kemajuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam periode waktu tertentu.
2) Untuk memungkinkan pendidik mengevaluasi pengalaman atau kegiatan mengajar yang telah dilaksanakan.
3) Untuk mengetahui keefektifan dari metode, teknik, strategi, modeldan pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik

[19] rosfiani okta soulisa irwan, suparatman moh, *Evaluasi Pembelajaran*, ed. Evi Damayanti (Bandung: Widia Bhakti Persada Bandung, 2022).
[20] Idi Warsah, "Evaluasi Pembelajaran (Konsep . Fungsi Dan Tujuan)," *Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 1 (2022): 190.

(guru) dalam kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu[21].

c. Model Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi yang sudah menjadi pokok dalam proses keberlangsungan pembelajaran sebaiknya dikerjakan setiap hari dengan seksama yang sistematis dan terencana. Idealnya sebuah penilaian dilaksanakan melalui tiga pendekatan, yaitu :

1) *Assessment of learning* adalah proses menghimpun dan memaparkan bukti dengan maksud meringkas penilaian pada sebuah pemberian skor setiap waktu, membuat pertimbangan tentang kualiatas pembelajaran siswa atas dasar kriteria penilaian dan menempatkan nilai untuk mengkomunikasikan kemampuan atau prestasi siswa pada orang tuanya, pada guru-gur yang lain, siswa itu sendiri. Ujian Nasional, ujian sekolah atau madrasah dan berbagai penilaian sumatif merupakan contoh assessment of learning (penilaian hasil belajar).
2) *Assessment for learning* adalah proses penilaian yang terus menerus dalam menghimpun dan memaparkan bukti tentang hasil belajar siswa dengan maksud untuk mengetahui sejauh mana pencapaian hasil belajar mereka, pada bagian mana mereka perlukan untuk diteruskan dan bagaimana cara terbaik untuk mendapatkannya.

[21] Yuspiani hermawansyah,Damopolii Muljono, "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran," *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2020): 920–35, https://doi.org/10.35673/ajmpi.v9i2.427.

Berbagai penilaian formatif, misalkan tugas, presentasi, proyek, termasuk kuis merupakan contoh Assessment for learning (penilaian untuk proses belajar).

3) *Assessment as learning* mempunyai fungsi yang mirip dengan assesment for learning, yaitu berfungsi sebagai formatif dan dilaksanakan selama proses pembelajarn berlangsung, perbedaannya assessment as learning melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan penilaian tersebut. Peserta didik diberi pengalaman untuk belajar menjadi penilai bagi dirinya sendiri. Penilaian diri dan antar teman merupakan contoh assessment as learning. Berkenaan dengan penilaian hasil perilaku, data pengguna sering diadopsi untuk mengungkapkan berbagai jenis pembelajaran yang objektif perilaku dan merekam lintasan proses pembeljaran peserta didik dan menangkap momen aktivitas selama pembelajaran[22].

4. Quizizz

a. Pengertian Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang menghadirkan kegiatan interaktif ke dalam ruang kelas, membuat latihan menjadi lebih menyenangkan. Dengan Quizizz, siswa dapat

[22] Khotibul Umam and Abd. Latif, "Urgensi Evaluasi Pembelajaran PAI Menggunakan Assessment Of Learning , Assessment For Learning , Assessment As Learning," *Journal Rechtenstudent (RSJ)* 1, no. 1 (2020): 1–5, http://digilib.uinkhas.ac.id/11964/1/Urgensi Evaluasi Pembelajaran PAI menggunakan Asssment of Learning.pdf.

berlatih soal langsung di perangkat elektronik mereka. Beberapa fitur menarik dari aplikasi ini meliputi adanya penghitung waktu mundur saat mengerjakan soal, meme karakter ketika jawaban salah, penghargaan acak saat siswa menjawab dengan benar, dan sistem peringkat yang memotivasi siswa untuk menjawab dengan cepat, tepat, dan teliti. Quizizz memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain, sehingga dapat meningkatkan minat belajar. Mereka dapat melihat peringkat langsung di papan skor kelas, sementara guru dapat memantau proses dan mengunduh laporan setelah kuis selesai untuk mengevaluasi hasil belajar. Penggunaan aplikasi ini membantu membangkitkan minat dan meningkatkan fokus siswa dalam pembelajaran [23].

Siswa dapat bergabung dan mengerjakan kuis dengan mudah melalui aplikasi Quizizz yang tersedia di *Playstore* atau langsung melalui *web*. Mereka cukup join atau bergabung, memasukkan kode yang diberikan, dan mengetikkan nama sebagai identitas siswa. Pertanyaan pada kuis telah diacak, sehingga meminimalkan kemungkinan siswa untuk berbuat curang.

[23] Humairoh, "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam* 1 (2023): 1–12.

b. Fitur-fitur dalam Aplikais Quizizz

Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur menarik di Quizizz untuk mempermudah proses pembelajaran, seperti kemampuan membuat kuis interaktif dengan lebih dari empat opsi jawaban, menambahkan gambar latar belakang pada pertanyaan, serta mengatur pengaturan soal. Selain itu, fitur Laporan Quizizz dapat menyimpan dan melacak jumlah siswa yang menjawab setiap pertanyaan serta menyediakan statistik kinerja siswa. Data statistik ini dapat diunduh dalam format Excel. Guru juga dapat memberikan tugas evaluasi dengan batas waktu hingga dua minggu melalui fitur "Pekerjaan Rumah." Fitur "Kelas" memungkinkan guru untuk membuat grup kelas, sehingga siswa dapat mengerjakan kuis interaktif menggunakan kode gabung kelas. Fitur menarik dari Quizizz adalah:

1) Kecepatan siswa : pertanyaan muncul di layar masing- masing siswa, memungkinkan mereka untuk merespon dengan keceptan mereka sendiri dan untuk meninjau tanggapan mereka di akhir.
2) Kustomisasi kuis : guru memiliki beberapa pilihan untuk menyesuaikan huis merekan dengan mengubah tingkat kesulitan, batas kecepatan.
3) Import dari excel (lembar data)
4) Quizizz saat ini lebih aman

5) Fitur lima jenis soal : pilihan ganda (*multiple choise*), kotak centang (*checkbox*), isi bagian yang kosong (*fiil-in-the-blank*), pimilihan atau survei (*poll*), terbuka-berakhir atau esay (*open-ended*).
6) Fitur teleportasi : fitur yang sangat unik yang ad di quizizz dengan fitur ini guru bisa mmengambil beberapa soal yang sudah di buat guru lainnya. Perbedaan dari fitur edit kuis publik adalah jika edit kuis *public* berarti anda menduplikasi seluruh isi kuis, sedangkan memlalui fitur teleportasi ini guru busa mendapatkan banyak soal dan juga memungkinkan guru untuk mengambil dari beberapa soal dari banyaknya kuis.
7) Fitur *Lessonson Quizizz* (presentasi interaktif) : untuk saat ini guru belum bisa menggunakan fitur ini karena hnya tersedia untuk akun premium. Kelebihan dari fitur fituradalah kita cukup menggunakan link untuk mmenyisipkan gambar, video, teks, audio, bahkan video youtube, serta fitur ini hanya bis di tampilkan di layar presenter atau siswa.
8) Fitur membuat kelas atau terintegrasi dengan *google clasroom* dan aplikasi belajar lainnya seperti (*edmodo, shoology*, dll). Penugasan langusng muncul di akun Quizizz dan GC siswa, nilai otomatis terhubung di GC, hanya siswa di kelas GC yang dapat mengerjakan *gim.*

9) Fitur *insert* gambar atau audio : dengan memanfaatkan fitur audio bisa membuat soal lebih menarik.

Quizizz mengubah ujian dan kuis menjadi permainan mandiri berbasis gamifikasi. Aplikasi ini gratis, menyediakan jutaan soal, fitur pembuatan soal yang mudah dan interaktif, laporan yang lengkap, dukungan bahasa Indonesia, serta integrasi dengan Google Classroom dan aplikasi pembelajaran lainnya. Lebih dari 60 juta pengguna di seluruh dunia, termasuk 11 juta di antaranya dari Indonesia, memanfaatkan Quizizz. Aplikasi ini resmi termasuk dalam daftar kuota belajar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI sejak 26 Oktober 2020. Quizizz dapat diakses oleh siswa dan guru tanpa biaya maupun kuota [24].

c. Kelebihan dan kekurangan Quizizz

1) Kelebihan Aplikasi Quizizz

Aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran peserta didik, yaitu:

a) Bagi pendidik, aplikasi ini mempermudah pembuatan soal untuk berbagai jenis penilaian, seperti ulangan, kuis, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

b) Ketika peserta didik berhasil menjawab soal atau kuis dengan benar, mereka dapat melihat poin yang diperoleh pada setiap soal

[24] Irdayansyah, "Efektivitas Penerapan QUIZIZZ Sebagai Media Evalusi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 2 Banda Aceh."

dan mengetahui peringkat mereka secara langsung dalam kuis tersebut.

c) Jika peserta didik memilih jawaban yang salah, sistem akan menampilkan jawaban yang benar secara otomatis, sehingga siswa dapat melakukan koreksi mandiri.

d) Setelah menyelesaikan kuis, di bagian akhir, guru sebagai admin dapat menampilkan ulasan pertanyaan untuk meninjau kembali jawaban yang telah dipilih oleh siswa.

e) Selama pelaksanaan kuis, setiap peserta didik menerima soal yang berbeda karena diacak oleh sistem, sehingga mengurangi potensi kecurangan.

2) Kekurangan Aplikasi Quizizz

Selain kelebihannya, terdapat beberapa kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yaitu:

a) Kemungkinan terjadinya gangguan jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu dapat mengalami masalah.

b) Selama pengerjaan soal, peserta didik bisa membuka tab baru, sehingga mereka dapat dengan mudah mencari jawaban dari luar.

c) Berkaitan dengan masalah waktu, peserta didik yang sebelumnya mendapat peringkat tinggi bisa mengalami penurunan peringkat karena kurang baik dalam manajemen

waktu. Selain itu, ada kendala tambahan jika peserta didik terlambat bergabung.

Penggunaan Quizizz sebagai media *asessment for learning* pembelajaran sangat tepat dan efektif. Aplikasi Quizizz dapat mengurangi kemungkinan peserta didik bekerja sama atau melakukan kecurangan selama proses *asessment* (penilaian). Fitur ulasan pada setiap soal juga memberikan penjelasan tambahan kepada peserta didik tentang jawaban yang benar dari tiap soal [25].

d. Cara Membuat Akun Quizizz

1) Masuk ke situs Quizizz | Free Online Quizzes, Lessons, Activities and Homework
2) Klik sign up (kita bisa sign up dengan menggunakan akun google, atau dengan masukkan email kita)
3) Setelah berhasil sign up, silahkan klik a teacher
4) Akun Quizizz selesai dibuat

e. Cara Membuat Kuis di Quizizz

1) Klik *open quiz creator*
2) Masukkan nama kuis yang akan dibuat
3) Pilih bahasa yang digunakan

[25] M. Andra Aditiyawarman et al., "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran," *Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya* 7, no. 1 (2022): 24–36.

4) Masukkan gambar jika diperlukan
5) Selesai, klik *save*
6) Klik *creat new question* untuk memulai membuat soal
7) Jawaban bisa berupa pilihan ganda atau uraian
8) Klik *live gim*
9) Melakukan pengaturan dengan misalnya pertanyaan akan di acak, jawaban akan di acak, dan setelah peserta didik selesai menjawab akan diperlihatkan jawaban yang benar.
10) Jika sudah selesai, tekan *prooced*. Maka kuis siap dibagikan kepada peserta didik dengan mengetik join.quizizz.com. di *browser handphone android* atau laptop[26].

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Para ahli mengonsepkan hasil belajar dengan berbagai pandangan yang berbeda. Umumnya, konsep tersebut menyatakan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh peserta didik melalui proses belajar atau latihan yang terlihat melalui perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman belajarnya. Dalam konteks ini, hasil belajar mencerminkan tingkat pemahaman yang dicapai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan

[26] Haripria, "Apa Itu Quizizz?," *Quizizz*, 2023, https://support.quizizz.com/hc/en-us/articles/203610052-What-is-Quizizz.

yang telah ditetapkan. Hasil belajar ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Secara lebih rinci mengenai, hasil belajar mencakup:

1) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan yang memungkinkan seseorang untuk memahami dan merespons lingkungannya secara konseptual. Keterampilan intelektual ini berhubungan dengan pengetahuan tentang cara melakukan suatu aktivitas, seperti kemampuan siswa untuk membedakan benda-benda atau simbol-simbol (*discrimination*), kemampuan siswadapat mendefinisikan konsep tentang suastu hal (*conceots*), kemampuan yang berkaitan dengan suatu aturan (*rules*) misal : dapat menggunakan simbol-simbol dan dapat mengikuti aturan-aturan, kemampuan tingkat tingkat tinggi yang merupakan gabungan-gabungan dari keterampilan -keterampilan sebelumnya untuk memecahkan masalah (*higher order rules*).
2) Strategi kognitif adalah keterampilan khusus yang sangat penting, yang memungkinkan peserta didik belajar dan membuat keputusan secara mandiri. Strategi kognitif ini merupakan kemampuan yang membantu seseorang menemukan cara belajar yang paling sesuai untuk dirinya.
3) Informasi verbal, yaitu hasil belajar berupa pengetahuan informasi verbal, seperti fakta, nama, prinsip, dan generalisasi. Informasi ini

adalah inti dari suatu peristiwa yang dapat berfungsi sebagai alat atau dasar untuk tindakan selanjutnya.

4) Kemampuan motorik adalah hasil belajar yang berhubungan dengan gerakan otot dan kemampuan menggunakan anggota tubuh. Contohnya adalah keterampilan menempelkan huruf atau gambar pada figura.
5) Sikap, mencakup kesiapan dan kesediaan seseorang untuk menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaiannya terhadap objek tersebut. Hasil belajar yang berupa sikap ini terlihat dalam bentuk kemampuan, minat, perhatian, perubahan perasaan, dan lain sebagainya.

Dengan demikian, hasil belajar peserta didik cenderung meningkat. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi: faktor internal peserta didik dan faktor eksternal peserta didik.

Faktor-faktor internal mencakup aspek psikologis, yaitu: meningkatkan kecerdasan peserta didik, sikap, kreativitas, minat, dan motivasi mereka. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial, seperti teman sekelas pada lingkungan sosial, serta lingkungan non-sosial berupa rumah, sekolah, sarana belajar, dan kondisi cuaca [27].

[27] Dirgantara Wicaksono and Iswan, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten," *HOLISTIKA; JURNAL ILMIAH PGSD* 3, no. September 2018 (2019): 111–26.

b. Manfaat Hasil Belajar

Manfaat dari hasil belajar tidak hanya untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga membantu menentukan metode yang perlu diterapkan oleh guru, siswa, dan orang tua dalam proses pembelajaran di masa mendatang. Indikator dari hasil belajar meliputi: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Dalam kegiatan belajar mengajar, tujuan utama adalah mencapai hasil belajar yang optimal dari peserta didik, yang merupakan gambaran dari seberapa jauh mereka menyerap materi yang diberikan oleh guru. Tentu saja, hasil belajar ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal[28].

6. Penerapan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi online yang memiliki fitur game, kuis, survey, dan diskusi. Materi pembelajaran yang ada di dalam aplikasi Quizizz ini dikemas dalam bentuk pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik (guru). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus mau dan mampu beradaptasi dengan perubahan kondisi, ilmu pengetahuan serta teknologi[29].

---

[28] Poni Lestari, Corry Yohan, and Maulana Amirul Adha, "Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas Kelas Xi Otkp Di Smkn Jakarta Barat," *Jurnal Media Administrasi* 8, no. 1 (2023).

[29] Aditiyawarman et al., "PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN."

Sementara menurut Endang Sri Wahyuni menyatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar, yang mencangkup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar mencerminkan perolehan tujuan yang baik secara individu maupun kelompok[30].

Berdasarkan pengertian diatas, media Quizizz dapat mempengahuri hasil belajar siswa, dengan alasan sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif

Berdasarkan teori pemprosesan informasi: kuis interaktif membantu siswa untuk memproses, menyimpan, dan mengelola informasi dengan lebih baik. Pertanyaan yang diajukan mengharuskan siswa untuk mengingat dan menghubungkan informasi yang telahdipelajari.

Teori konstruktivisme: kuis menciptakan lingkungan yang menantang untuk berfikir kritis dan menciptakan pengetahuan baru, melalui proses menjawab pertanyaan dan mendiskusikan jawaban dengan temannya.

Teori pembelajaran sosial: fitur diskusi dalam aplikasi kuis memungkinkan siswa untuk berbagi pengehatuan dan mendapatkan masukan dari teman yang membantu meningkatkan pemahaman mereka.

b. Aspek Afektif

[30] Esa Nur Wahyuni Baharuddin, "Teori Belajar," 2020, 7–28.

Berdasarkan teori berprestasi: kuis dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena mereka dapat menilai kemajuan mereka dan merasa tertantang untuk berusaha lebih keras.

Teori pembelajaran sosial: kuis dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan dukungan antar siswa melalui fitur diskusi dan survei yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi dan berbagi pendapat.

c. Aspek Psiomotor:

Berdasarkan teori pembelajaran motorik: kuis dapat meningkatkan keterampilan meotorik halus siswa melalui proses menjawab pertanyaan interaktif dan menggunakan perangkat elektronik.

Dengan demikian, kuis berpotensi menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mencangkup aspek-aspek belajar yang dimaksud dalam teori hasil belajar.

B. Penelitain Terdahulu

1. Penelitian terdahulu sudah dilakukan oleh Mochd. Reza Irdayansyah di MTSN 2 Banda Aceh dengan judul "Efektivitas Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mtsn 2 Banda Aceh" , namun terlalu luas karena yang di teliti menyeluruh dan terlalu luas [31].

Berbeda dengan penelitian yang akan saya lakukan, penelitian ini berfokus pada assessment for learning dalam pembelajaran PAI

[31] Irdayansyah, "Efektivitas Penerapan QUIZIZZ Sebagai Media Evalusi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 2 Banda Aceh."

menawarkan kebaruan, baik dari sisi pendekatan asesmen maupun dari sisi bidang studi, yang dapat menambah wawasan lebih mendalam mengenai peran teknologi dalam meningkatkan hasil belajar dalam konteks pembelajaran agama.

2. Penelitian terdahulu sudah dilakukan oleh Alfiyani Nur Safitri, Asep Purwo Yudi Utomo, dan Mu'allimatin Najihah yang berjudul "Penerapan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Artikel di Kelas XII SMA Negeri 1 Semarang", hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian cocok untuk pembelajaran teks karena memotivasi dan melatih siswa berpikir secara mendalam dan kritis dalam pembelajaran [32].

   Berbeda dengan penetilian yang akan saya lakukan, peneliti akan meneliti tentang keefektivan penerapan Quizizz sebagai media *asessment for learning.*

3. Penelitian terdahulu sudah dilakukan oleh Taufik Hidayat, dan Khoirul Qudsiyah yang berjudul "*Assessment For Learning* (AFL) Dalam Pembelajaran Statistik Dasar" hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan AFL sangatlah memberikan perubahan pola pikir mahasiswa, dapat menumbuhkan sikap tekun, teliti dan semangat memperoleh pengetahuan yang tinggi.

[32] Alfiyani Nur Safitri et al., "Penerapan Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Artikel Di Kelas XII SMA Negeri 1 Semarang," *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 2, no. 4 (2024): 13–22, https://doi.org/https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.1184.

Berbeda dengan penetilian yang saya lakukan, peneliti akan menetili tentang penerapan Quizizz sebagai asessment for learning.

4. Penelitian terdahulu sudah dilakukan oleh Diah Selviani et.al., yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas X SMK" hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz adalah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, dan merekomendasikan agar guru mempertimbangkan untuk mengintegrasikan Quizizz ke dalam pembelajaran mereka[33].

   Berbeda dengan penelitian yang saya lakukan, penelitian ini secara khusus berfokus pada keefektifan Quizizz sebagai media assessment for learning (AfL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik dan mendalam pada implementasi AfL dalam konteks pembelajaran PAI di tingkat MI.

5. Penelitian terdahulu sudah dilakukan oleh Syifa Agestruna Nur yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa quizizz adalah pembelajaran yang

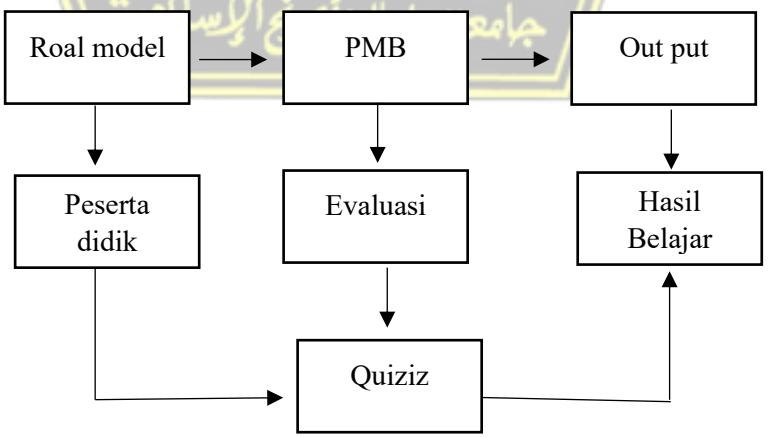
[33] Diah Selviani, Jumiati Siska, and Lawrent Fortuna Lova, "Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMK," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 8, no. 1 (2024): 133–43.

efektif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI, dan merekomendasikan agar guru mempertimbangkan untuk mengintegrasikan Quizizz ke dalam pembelajaran mereka[34].

Berbeda dengan penelitian saya, penelitian ini lebih spesifik dalam mendefinisikan dan mengukur keefektifan Quizizz sebagai media assessment for learning (AfL) dengan berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang. Selain itu, penelitian ini juga akan menggali bagaimana Quizizz dapat memfasilitasi umpan balik yang efektif, keterlibatan siswa yang lebih tinggi, dan penyesuaian pembelajaran yang lebih personal.

C. Kerangka Teori

Berikut ini adalah kerangka teori dalam penelitian ini yaitu seperti gambar berikut ini:



[34] Syifa Agestrisna Nuramanah, Cecep Darul Iwan, and Selamet Selamet, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2020): 117, https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474.

Penelitian ini didasarkan pada kerangka teori yang menggambarkan proses pembelajaran yang efektif. Kerangka teori ini mengintegrasikan peran guru sebagai role model, partisipasi aktif peserta didik, proses belajar mengajar (PMB) yang terstruktur, evaluasi yang komprehensif, dan penggunaan Quizizz sebagai media assessment for learning (AfL).

Guru sebagai role model memiliki peran penting dalam memberikan contoh dan teladan yang baik bagi siswa. Peserta didik merupakan subjek aktif dalam proses pembelajaran, yang berinteraksi dengan guru dan materi pembelajaran. Proses belajar mengajar (PMB) melibatkan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman dan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Quizizz digunakan sebagai media assessment for learning (AfL) untuk memberikan umpan balik yang cepat dan personal kepada siswa, serta untuk memantau kemajuan belajar mereka. Penggunaan Quizizz diharapkan dapat meningkatkan output dari pembelajaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian harus dibuktikan melalui uji statistik karena merupakan tanggapan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Berikut hipotesisi dalam penelitian ini :

Ha : menyatakan bahwa penerapan quizizz efektif digunakan sebagai media *asesment for learning* pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Mi Miftahus Shibyan 01.

Ho : menyatakan bahwa penerapan quizizz tidak efektif digunakan sebagai media *asesment for learning* pembelajaran pai untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Mi Miftahus Shibyan 01.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Quizizz

   Quiziz adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang menghadirkan kegiatan interaktif ke dalam ruang kelas, membuat latihan menjadi lebih menyenangkan. Dengan Quizizz peserta didik dapat berlatih soal langsung di perangkat elektronik mereka. Beberapa fitur menarik dari aplikasi ini meliputi adanya penghitungan waktu mundur saat mengerjakan soal, meme atau karakter ketika jawaban salah atau benar, penghargaan acak saat siswa menjawab dengan benar dan sistem peringkat yang memotivasi siswa untuk menjawab lebih cepat, tepat, dan teliti[35].

2. Hasil Belajar

   Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu[36].

[35] Humairoh, "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa."
[36] Yahyo Kasyadi, Hery Kresnadi, and Sugiyono, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Tipe Jigsaw Di Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7, no. 8 (2020): 1–11.

B. Variabel dan Indikator Penelitian

1. Variabel X (Independen)

   Variabel independen atau bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadikan sebab perubahan variabel dependen. Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah efektifitas penerapan Quizizz sebagai media asessment for learning dalam pembelajaran PAI, dengan indikator sebagai berikut :

   a. Tingkat keterlibatan siswa yaitu mengukur persentase siswa yang aktif berpartisipasi dalam kuis Quizizz[37].
   b. Kualitas Soal yaitu Menilai validitas dan relevansi soal yang disajikan dalam Quizizz, termasuk variasi tingkat kesulitan dan kesesuaian dengan kurikulum yang diajarkan.
   c. Fitur Gamifikasi yaitu evaluasi penggunaan elemen gamifikasi, seperti leaderboard dan avatar, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Fitur ini terbukti berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar[38].
   d. Umpan Balik Instan yaitu kemampuan aplikasi untuk memberikan umpan balik langsung setelah siswa menjawab soal, membantu mereka memahami kekuatan dan kelemahan mereka secara cepat[39].

---

[37] Harimyrti Rina Guntoro Renita, suparji, "IMPLEMENTASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA ASESMEN PADA MATA PELAJARAN DASAR KEJURUAN DI SMK" 9, no. 4 (2024): 2365–72.
[38] Guntoro Renita, suparji.
[39] Olivia Y M Sardjono, "Penerapan Quizizz Sebagai Media Asesmen Pembelajaran Daring Akuntansi Sektor Publik Dan Auditing I," *Going Concern : Jurnal Riset Akuntansi* 17, no. 01 (2022): 55–65.

e. Aksesibilitas dan Kemudahan Penggunaan yaitu tingkat kemudahan penggunaan aplikasi bagi siswa, termasuk ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang memadai untuk mengakses Quizizz.

2. Variabel Y (Dependen)

Variabel dependen atau terikat merupakan variabel yang dipengaruhi dalam penelitian ini variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa, dengan indikator sebagai berikut :

a. Peningkatan Nilai Pretest dan Posttest yaitu perbandingan nilai sebelum dan sesudah penerapan Quizizz untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara signifikan.
b. Persentase Ketuntasan Belajar yaitu mengukur persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) setelah menggunakan Quizizz, menunjukkan dampak langsung terhadap hasil belajar siswa[40].
c. Rata-rata Nilai Kelas yaitu rata-rata nilai kelas sebelum dan sesudah penerapan Quizizz untuk menilai apakah ada peningkatan signifikan dalam hasil belajar secara keseluruhan[41].
d. Kepuasan Siswa Terhadap Pembelajaran yaitu tingkat kepuasan siswa terhadap pengalaman belajar menggunakan Quizizz, termasuk

[40] Sardjono.
[41] Adinda Azhri Salsabila, Siti Istiyati, and Siti Kamsiyati, "Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Hasil Belajar Ips Pembelajaran Daring Kelas Iv Sekolah Dasar," no. 449 (n.d.): 42–47.

bagaimana mereka menilai interaksi dan motivasi selama proses pembelajaran[42].

C. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan mengetahui keefektivan penerapan Quizizz sebagai media *asesment for learning* pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain *one-group pretest-posttest*. Dalam desain ini, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum penerapan. Kemudian, penerapan berupa penggunaan Quizizz sebagai media *assessment for learning* diterapkan, dan hasil belajar siswa diukur kembali melalui tes akhir (*posttest*). Metode eksperimen semu dipilih karena pengelompokan subjek secara acak tidak memungkinkan, mengingat kelas sudah ditentukan oleh pihak sekolah. Meski demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang keefektivan media pembelajaran yang digunakan.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Waktu Penelitian

   Adapun waktu yang digunakan dalam penelitian ini, di laksanakan dalam waktu kurang lebih tiga bulan, tahapannya yaitu bulan September

[42] Nur Indah Rahmawati et al., "Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asesmen Formatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Materi Sistem Pembayaran," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 7236–48, http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1149.

2024 mulai melakukan observasi awal dibarengi dengan melakukan PLP di sekolah tersebut, bulan Desember 2024 dan januari 2025 mulai melakukan tahapan penelitian dengan mecicil pembuatan skripsi, kemudian bulan februari 2025 adalah tahapan terakhir.

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang peneliti tulis bertempat di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang (Jalan Rejosari III, Genuksari, Genuk, Genuksari, Kec. Genuk, Kota Semarang, Jawa Tengah 50117) https://maps.app.goo.gl/CACg3ujdn3y13eu77?g_st=aw .

E. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan, Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh kelas V di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang yang berjumlah dari 30 siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber data

a. Data Primer

Data primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, dalam penelitian ini dikumpulkan melalui angket atau kuisioner yang disebarkan kepada peserta didik kelas V di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang.

b. Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari dokumentasi resmi sekolah yang meliputi dokumen profil sekolah tahun ajaran 2024/2025 serta visi dan misi sekolah yang diakses melalui bagian administrasi sekolah dengan prosedur perizinan yang sesuai.

2. Instrument Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner. Angket didefinisikan sebagai serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk mengukur variabel tertentu. Dalam penelitian ini, angket atau kuesioner digunakan sebagai instrumen pengumpulan data untuk mengukur keefektifan Quizizz sebagai media *asessment for learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

Jenis kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup dengan skala Likert, di mana responden memilih jawaban dari opsi yang telah disediakan. Kuesioner ini ditujukan kepada siswa kelas V MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang yang menjadi populais penelitian.

Kuesioner diisi secara mandiri oleh siswa dengan pengawasan peneliti untuk memastikan pemahaman terhadap instruksi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengetahui keefektifan Quizizz sebagai media *asessment for learning* untuk meningkatkan hasil belajar

siswa dalam pembelajaran PAI. Untuk instrument pengumpulan data pada penerapan Quizizz sebagai media *asessent for learning*, penelitin menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.1 Skala Likert

Kategori	Nilai
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

G. Uji Validitas Instrument

Hasil uji validitas yang telah dilakukan menggunakan analisis aiken V dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n\,(c-1)}$$

Dengan Keterangan:

V = koefisien korelasi

Σs = Jumlah Skor

N = Jumlah Responden

C= Jumlah Kategori

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Aiken's V

Soal	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Soal 1-16	80	65	68	64	49	52	165	192	0.859375	Sangat Tinggi

H. Uji Validitas dan Reliabilitas Data

1. Uji Validitas Data

Uji validitas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara *Corrected item-total corelation* dimana nantinya uji validitas ini akan mengkorelasikan nilai skor yang ada dari setiap item dengan jumlah skor totalnya. Untuk melakukan uji validitas ini peneliti menggunakan SPSS 26 dengan teknik korelasi *product moment*. Untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah butir instrumen, maka hasil koefisien korelasi tiap butir dikorelasikan pada r tabel product moment pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah subjek (N). Apabila r hitung > r tabel, maka butir soal dianggap valid. Namun jika r hitung< r tabel, maka tidak valid. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

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

Ket:

r : Koefisisen korelasi product moment

∑x : Jumlah item

∑y : Jumlah skor total

∑xy : Jumlah antara skor x dan y

n : Jumlah sampel

Berdasarkan perhitungan dengan jumlah 10 kuesioner penerapan Quizizz sebagai media *asessment for learning,* dengan jumlah responden 30 siswa diperoleh validitas sebagai berikut:

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas

No.item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,516	0,361	Valid
2	0,527	0,361	Valid
3	0,582	0,361	Valid
4	0,509	0,361	Valid
5	0,397	0,361	Valid
6	0,600	0,361	Valid
7	0,579	0,361	Valid
8	0,410	0,361	Valid
9	0,447	0,361	Valid
10	0,496	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen yang diperoleh menggunakan SPSS didapatkan hasil r hitung sebesar 0,361 dengan taraf signifikansi 5%, dimana nilai r hitung > r tabel dinyatakan Valid jika nilai r hitung > r table, atau tarap signifikansi lebih kesil dari 0,05.

2. Uji Reliabilitas

Uji realibilitas ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah kuesioner yang dibagi ke responden akan menghasilkan hasil yang tetap konsisten jika pungukurannya diulang. Butir soal evaluasi ini akan dapat dikatakan reliable jika pertanyaan yang sama diulang kepada seseorang, maka jawaban yang dihasilkan tetap sama dari waktu ke waktu. Uji realibilitas akan dilakukan dengan SPSS 26 dengan metode *Cronbanch' s alpha*. Variabel dikatakan reliable jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,6. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\alpha = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(\frac{s^2 - \sum Si^2}{S^2}\right)$$

Ket:

n = jumlah item soal dalam angket

Si^2 = jumlah varian skor tiap item

S^2 = jumlah varian total

Data dalam penelitian ini dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas (Cronbach's Alpha) menunjukkan nilai lebih besar dari 0,6. Semakin tinggi nilai koefisien Alpha yang diperoleh (mendekati 1,0), maka semakin tinggi pula tingkat reliabilitas atau konsistensi internal dari instrumen yang diuji.

Tabel 3.4 Hasil Kesimpulan Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Item
.673	10

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,673. Hal ini berarti bahwa 0,673 > 0,6, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen dalam penelitian ini dapat digunakan.

BAB IV

QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA *ASESSMENT FOR LEARNING* PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MI MIFATHUS SHIBYAN 01 GENUKSARI SEMARANG

A. Penerapan Quizizz Sebagai Media *Asessment For Learning* Pembelajaran PAI Di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang.

1. Deskripsi Persepsi peserta didik terhadap Quizizz

Guna mengetahui bagaimana persepsi peserta didik terhadap penerapan Quizizz sebagai media asessment for learning, peneliti melakukan analisis deskriptif terhadap respon siswa yang diukur melalui angket. Angket tersebut terdiri dari 8 item pernyataan yang mencakup indikator dari variabel Quizizz.

Data persepsi peserta didik terhadap Quizizz dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mendapatkan gambaran tentang tanggapan peseta didik. Hasil analisis deskriptif disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4 1 Analisis Statistik Deskriptif Quizizz

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Quizizz	30	32	50	1185	39.50	4.377
Valid N	30					

Hasil pengujian SPSS 26 di atas menunjukkan bahwa jumlah sampel yang diuji yaitu 30 sampel dengan nilai minimal 32 dan nilai maksimal 50 yang didapatkan total nilai yang didapatkan yaitu 1185 di mana Mean yang didapatkan dalam pengujiannya yaitu 39,50 dengan standar deviasi yang didapatkan yaitu 4,377.

2. Pembahasan

Penggunaan Quizizz sebagai media asessment for learning pembelajaran PAI di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang dapat dianalis menjadi 5 indikator untama yang menunjukkan efektifitas implementasi media pembelajaran tersebut. Setiap indikator memberikan gambarang komprehensif tentang bagaimana Quizizz berkontribusi dalam proses pembelajara PAI.

a. Tingkat keterlibatan siswa yaitu mengukur persentase siswa yang aktif berpartisipasi dalam kuis Quizizz. Partisipasi ini mencakup keaktifan dalam menjawab soal, mengikuti kuis, dan berinteraksi dengan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi. Keterlibatan yang tinggi biasanya menunjukkan minat dan motivasi siswa yang baik terhadap materi pembelajaran yang disajikan.
b. Kualitas soal dalam Quizizz dinilai berdasarkan validitas dan relevansi pertanyaan yang diajukan. Ini mencakup variasi tingkat kesulitan soal, yang harus sesuai dengan kurikulum yang diajarkan. Soal yang valid dan relevan akan membantu siswa memahami

materi dengan lebih baik dan memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka.

c. Fitur Gamifikasi yaitu evaluasi penggunaan elemen gamifikasi, seperti leaderboard dan avatar, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Fitur ini terbukti berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar.

d. Umpan balik instan adalah salah satu fitur penting dari Quizizz, di mana siswa mendapatkan respons langsung setelah menjawab soal. Fitur ini membantu siswa untuk segera memahami kekuatan dan kelemahan mereka, sehingga mereka dapat melakukan perbaikan secara cepat. Umpan balik yang cepat juga meningkatkan pengalaman belajar dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan jawaban mereka.

e. Aksesibilitas dan Kemudahan Penggunaan yaitu tingkat kemudahan penggunaan aplikasi bagi siswa, termasuk ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang memadai untuk mengakses Quizizz.

Berdasarkan angket yang telah dibagiakan kepada 30 peserta didik di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang, diperoleh data yang menunjukkan respon sangat baik terhadap penerapan Quizizz sebagai media *asessment for learning* pembelajaran PAI. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Diah Selviani et al., yang menyatakan bahwa

penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa[43]. Quizizz juga memiliki beberapa lebebihan sebagai media asessment antara lain:

1) Interaktivtas tinggi : mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi.
2) Umpan balik langsung : memmungkinkan siswa untuk segera mengetahui hasil dan memperbaiki kesalahan.
3) Variasi soal : menawarkan berbagai jenis pertanyaan dengan tingkat kesulitan berbeda, sesuai denga kebutuhan kurukilum.
4) Motivasi melalui gamifikasi : elemen gamifikasi meningkatkan dan metivasi siswa.

Dengan demikian, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang terbukti efektif dan memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa.

B. Hasil Belajar Siswa Saat Menggunakan Quizizz Sebagai Media *Asessment For Learning* Pembelajaran PAI

1. Deskripsi Hasil Pre-Test dan Post-Test

Data yang sudah didapatkan melalui pengujian pre test dan post test kemudian dimasukkan ke dalam SPSS 26 untuk dianalisis secara deskriptif Hasil pengujian deskriptif disajikan dalam bentuk tabel berikut:

[43] Selviani, Siska, and Lova, "Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMK."

Tabel 4 2 Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-test

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Nilai Pre-Test	30	30	70	1840	59.35	10.307
Nilai Post-Test	30	80	100	2850	91.94	6.011
Valid N (listwise)	30					

Hasil pengujian SPSS 26 di atas menunjukkan bahwa jumlah sampel yang diuji yaitu 30 sampel dengan nilai *pretest* minimal 30 yang didapatkan dan nilai maksimal *pretest* 70 yang didapatkan total nilai yang didapatkan yaitu 1840 di mana Mean yang didapatkan dalam pengujiannya yaitu 59,35 dengan standar deviasi yang didapatkan yaitu 10,307.

Sedangkan hasil pengujian SPSS 26 di atas menunjukkan bahwa jumlah sampel yang diuji yaitu 30 sampel dengan nilai *posttest* minimal 80 yang didapatkan dan nilai maksimal *posttest* 100 yang didapatkan. Total nilai yang didapatkan yaitu 2850 di mana Mean yang didapatkan dalam pengujiannya yaitu 91,94 dengan standar deviasi yang didapatkan yaitu 6,011.

Dari perbandingan nilai rata-rata, terlihat adanya peningkatan dari pre-test (59.35) ke post-test (91.94), yang menunjukkan adanya perubahan positif setelah dilakukan perlakuan. Valid N (listwise)

sebesar 30 mengonfirmasi bahwa semua data valid dan dapat digunakan dalam analisis.

2. Pembahasan

Berdasarkan Analisis data menunjukkan korelasi positif antara penerapan Quizizz dalam peningkatan hasil belajar siswa di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang. Validitas instrumen pengukuran variabel kuis, kreativitas, dan hasil belajar telah teruji, menunjukkan peran signifikan kuis dalam pembelajaran PAI.

Penelitian juga menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada hasil belajar siswa sesudah menggunakan media Quizizz sebagai media *asessment for learning*. Sebelum penggunaan Quizizz sebagai media *asessment for learning*, hasil pre-test mencatat nilai minimum 30 dan maksimum 70, dengan rata-rata 59,35. Setelah penggunaan Quizizz sebagai media *asessment for learning*, hasil post-test menunjukkan peningkatan dengan nilai minimum 80 dan maksimum 100, serta rata-rata yang naik menjadi 91.94. Selain itu, standar deviasi menurun dari 10.307 pada pre-test menjadi 6,011 pada post-test, menunjukkan data yang lebih homogen setelah intervensi.

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Syifa Agestruna Nur yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan efektifitas pembelajaran PAI di SDN 3 Cisaga. Penelitian tersebut menemukan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif

terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar peserta didik[44]. Senada dengan penelitian oleh Lesti Kartika, yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi meningkatkan pemahaman siswa terhadap aplikasi Quizizz. Hasil penelitian ini semakin menguatkan temuan Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif dan meyenangkan[45].

C. Keefektifan Penerapan Quizizz Sebagai Media *Asessment For Learning* Pembelajaran PAI Di MI MIftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang.

1. **Analisis Data**

   a. Uji Normalitas

      Uji normalitas adalah sebuah metode statistik yang digunakan untuk menilai sejauh mana distribusi data suatu sampel. Pengujian ini menggunakan uji shapiro wilk Jika nilai signifikan >0,05 maka data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal, namun sebaliknya Jika nilai signifikansi < 0,05 maka data yang digunakan tidak memiliki distribusi yang normal.

[44] Nuramanah, Iwan, and Selamet, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."
[45] M. Alang Kahirun Nizar Kartika Lesti, Novianti Winda, "PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI" 2 (2024): 296–301.

Tabel 4 3 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.213	30	.001	.841	30	.189
Post-Test	.360	30	.000	.700	30	.290
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pad tabel di atas, diperoleh nilai signifikan untuk pre-test sebesar 0,189 dan post-test sebesar 0,290. Karena nilai signifikansi Pre-test (0,189) > 0,05 dan post-test (0,290) > 0,05, maka kedua data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memenuhi asumsi normalitas sehingga dapat dilanjutkan dengan uji statistik parametrik menggunakan paired t-test.

b. Uji Paired t-test

Analisis statistik inferensial menggunakan uji paired t-test dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS 26 pada taraf signifikan 5% atau (0,05).

Tabel 4 4 Hasil Uji Paired t-test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Nilai Pre-Test - Nilai Post-Test	-35.6667	10.063	1.837	-39.424	-31.909	-19.413	29	.000

Berdasarkan hasil uji paired t-test pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Pengambilan keputusan uji hipotesis ini yaitu dengan membandingkan probability dengan alpha penelitian. Apabila nilai sig < 0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak. Namun sebaliknya apabila nilai sig > 0,05 maka Ha ditolak dan H0 diterima.

Keterangan:

Ha = Terdapat keefektifan yang signifikan antara penerapan Quizizz sebagai *asessment for learning* pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

H0 = Tidak terdapat keefektifan yang signifikan antara penerapan Quizizz sebagai *asessment for learning* pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan uji paired t-test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 59,35 menjadi 91,94 dengan selisih peningkatan sebesar 32,59 poin.

Dengan diterimanya Ha pada pengujian hipotesis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media wordwall terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa Quizizz sebagai asessment for learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. **Pembahasan**

Penerapan Quizizz sebagai media *asesssment for learning* menunjukkan keefektifan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran PAI.

Hasil analisis statistik menggunakan uji paired t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz sebagai media *asessment for learning*. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 (p < 0,05) mengonfirmasi adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan Quizizz sebagai media *asessment for learning* terhadap hasil belajar siswa.

Data kuantitatif menunjukkan peningkatan substansial dalam skor hasil belajar, dengan rata-rata pre-test sebesar 59,35 meningkat menjadi 91,94 pada post-test, menunjukkan peningkatan sebesar 32,59 poin.

Hasil analisis ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media *asessment for learning* pembelajaran PAI, membuat suasana belajar lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa ini tercermin tidak hanya dari skor numerik tetapi juga dari homogenitas yang lebih tinggi dalam data post-test, yang menunjukkan bahwa Quizizz sebagai media *asessment for learning* pembelajaran PAI efektif dalam meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh di kalangan siswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agus Suharsono dan Muhammad Taufiq Budiarto yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa secara signifikan[46]. hal ini juga di dukung oleh penelitian Destri Sambara Sitorus dan Tri Nugroho Budi Santoso, yang menemukan bahwa aplikasi Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserat didik. Mereka mencatat bahwa siswa sangat tertarik dengan

[46] Rabiatul Adawiyah, "PEMANFAATAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN TARKIB DI UNIT PENGEMBANGAN BAHASA ARAB (UPB)" 06, no. 4 (2024): 199–210.

media berbasis digital seperti Quizizz, sehingga motivasi belajar dan hsil belajar mereka meningkat[47].

Peneliti lain oleh Agung Setiawan mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika juga menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan siswa lebih aktif berpartisipasi dan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran[48]. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa di berbagai jenjang pendidikan.

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
UNISSULA
جامعة سلطان أجونج الإسلامية

[47] Destri Sambara Sitorus, Tri Nugroho, and Budi Santoso, "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19," 2020, 81–88.
[48] Titin Supriyatin, "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika," *Journal of Nusantara Education* 3, no. 2 (2024): 19–29, https://doi.org/10.57176/jn.v3i2.88.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai "Keefektivitas Penerapan Quizizz Sebagai Media *Asessment For Learning* Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang" memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. **Penerapan Quizizz sebagai Media *Asessment For Learning* Pembelajaran PAI di MI miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang**

   Penerapan Quizizz sebagai media *asessment for learning* di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang terbukti baik, dimana implementasinya berhasil memenuhi delapan indikator utama pembelajaran yang meliputi tingkat keterlibatan siswa, kualitas soal, fitur gamifikasi, umpan balik instan, peningkatan nilai, presentase ketuntasan belajar, rata-rata nilai kelas dan kepuasan siswa dengan pembelajaran PAI. Hal ini didukung oleh data angket dari 30 siswa kelas V yang menunjukkan respon sangat positif dengan nilai rata-rata total sebesar 39,50 dari skor maksimal 50 dan standar deviasi 4,377 yang mengindikasikan bahwa Quizizz sebagai media *asessment for learning* telah baik dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.

Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital seperti Quizizz dapat menjadi alternatif inovatif dan interaktif dalam proses belajar mengajar. Dengan fitur-fitur yang menarik dan berbasis gamifikasi, Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara luas guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan.

2. Hasil Belajar Siswa Saat Menggunakan Quizizz Sebagai Media Asessment For Learning Pembelajan PAI

Hasil belajar siswa di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang dapat dikategorikan dalam tingkat yang baik berdasarkan nilai rata-rata hasil postes yang diperoleh. Nilai rata-rata post test mencapai 91, yang menunjukkan pencapaian yang sangat memuaskan. Nilai tersebut berada di atas standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70, sehingga seluruh siswa dinyatakan lulus dalam evaluasi pembelajaran.

Pencapaian ini mencerminkan efektivitas proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah, baik dari segi metode pengajaran, penggunaan media pembelajaran, maupun tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan hasil yang sangat baik ini, diharapkan kualitas pembelajaran di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang dapat terus ditingkatkan, sehingga mampu mempertahankan

bahkan meningkatkan prestasi akademik siswa di masa yang akan datang.

3. **Keefektifan Penerapan Quizizz Sebagai Media *Asessment For Learning* Pembelajaran PAI di MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang**

Quizizz memiliki tingkat Keefektifan yang tinggi berdasrkan hasil uji paired t-test sebesar 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Pengambilan keputusan uji hipotesis ini yaitu dengan membandingkan probability dengan alpha penelitian. Apabila nilai sig < 0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak. Namun sebaliknya apabila nilai sig > 0,05 maka Ha ditolak dan H0 diterima.

Dengan diterimanya Ha pada pengujian hipotesis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan yang signifikan dari penggunaan Quizizz sebagai media asessment for learning terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa Quizizz sebagai *asessment for learning* efektif dalam meningkatkan hasil pebajar siswa.

Hal ini dibuktikan melalui uji paired t-test dengan nilai sig 0,000 (p < 0,05) dan peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa dari 59,35 pada pre-test menjadi 91,94 pada post-test.

B. Saran

Beberapa saran yang bisa diberikan oleh peneliti kepada berbagai pihak melalui hasil penelitian ini yaitu:

1. Bagi Sekolah

   sekolah perlu memfasilitasi pelatihan berkelanjutan bagi guru PAI terkait penggunaan Quizizz dan strategi *assessment for learning* yang efektif. Pelatihan ini tidak hanya mencakup aspek teknis, tetapi juga pedagogis, mencakup bagaimana mengintegrasikan Quizizz ke dalam rencana pembelajaran dan memanfaatkan data untuk perbaikan pembelajaran.

2. Bagi Guru

   Guru hendaknya mengadakan sesi evaluasi berkala untuk mengukur progres siswa dalam kemampuan berpikir kreatif. Hal ini bisa melibatkan ujuan formatif, proyek proyek kreatif, atau penugasan reflektif.

3. Bagi Peserta Didik

   Peserta didik hendaknya menggunakan metode pembelajaran Quizizz schagai kesempatan untuk mengembangkan kemarupuan berpikir kreatif. Selain itu siswa dapat terlibat dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan mencari solusi kreatif untuk permasalahan yang sedang dihadapi.

DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, Rabiatul. "PEMANFAATAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN TARKIB DI UNIT PENGEMBANGAN BAHASA ARAB (UPB)" 06, no. 4 (2024): 199–210.

Aditiyawarman, M. Andra, Meini Sondang, Lilik Hanifah, and Lusiana Dewi Kusumayati. "PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN." *Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya* 7, no. 1 (2022): 24–36.

Baharuddin, Esa Nur Wahyuni. "Teori Belajar," 2020, 7–28.

Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 8 (2020): 261–72.

Djamaluddin, Ahdar, and Wardana. *Pembelajaran Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Awal Syadd. Selawesi Selatan CV. KAAFFAH LEARNING CENTER, 2021.

Gunawan, and Asnil Aidah Ritinga. *Media Pembelajaran Berbasis Insustri 4.0*. RajaGrafindo Persada, 2019.

Guntoro Renita, suparji, Harimyrti Rina. "IMPLEMENTASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA ASESMEN PADA MATA PELAJARAN DASAR KEJURUAN DI SMK" 9, no. 4 (2024): 2365–72.

Haripria. "Apa Itu Quizizz?" *Quizizz*, 2023. https://support.quizizz.com/hc/en-us/articles/203610052-What-is-Quizizz.

hermawansyah,Damopolii Muljono, Yuspiani. "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran." *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2020): 920–35. https://doi.org/10.35673/ajmpi.v9i2.427.

Humairoh. "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam* 1 (2023): 1–12.

ikhwan, zamratu. "TUJUAN PENDIDIKAN" 9, no. 12110310724 (2022): 356–63.

Irdayansyah, Mochd. Reza. "Efektivitas Penerapan QUIZIZZ Sebagai Media Evalusi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 2 Banda Aceh," 2022.

Kartika Lesti, Novianti Winda, M. Alang Kahirun Nizar. "PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI" 2 (2024): 296–301.

Kasyadi, Yahyo, Hery Kresnadi, and Sugiyono. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Tipe Jigsaw Di Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7, no. 8 (2020): 1–11.

Lestari, Poni, Corry Yohan, and Maulana Amirul Adha. "Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas Kelas Xi Otkp Di Smkn Jakarta Barat." *Jurnal Media Administrasi* 8, no. 1 (2023).

Nuramanah, Syifa Agestrisna, Cecep Darul Iwan, and Selamet Selamet. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2020): 117. https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474.

Nurmaidah. *Pembelajaran PAI Di Sekolah Problematika & Diskursus*. Asyari, Ak. Mataram: Sanabil, 2021.

Rahayu, Adnina, and Raito. "Implementasi Bimbingan Konseling Islami Dalam Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," no. c (2026): 1–8. https://doi.org/10.37968/masagi.v3i2.690.

Rahmawati, Nur Indah, Dina Fajriani, Budi Suriyanto, Arif Hidayat, and Nuryatim Ngundiati. "Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asesmen Formatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Materi Sistem Pembayaran." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 7236–48. http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1149.

Rais, Muhammad. "Model Dalam Pembelajaran Aktif." *Lms-Spada Indonesia*, 2022, 1–16.

Safithri, Dewi Laili, and Muchlis. "Implementasi Pembelajaran Berbasis Assessment for Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Laju Reaksi." *PENDIPA; Journal Of Science Education* 6, no. 2 (2022): 547–55. https://doi.org/I: https://dorg/10.33369/pendipa.6.2.547-555.

Safitri, Alfiyani Nur, Yudi Purwo, Asep Utomo, Mu'allimah Najihah, Sahrul Mubarok, Arka Yanitama, Eva Wulandari, and Ani Wahyuni. "Penerapan Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Artikel Di Kelas XII SMA Negeri 1 Semarang." *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 2, no. 4 (2024): 13–22.

https://doi.org/https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.1184.

Salsabila, Adinda Azhri, Siti Istiyati, and Siti Kamsiyati. "Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Hasil Belajar Ips Pembelajaran Daring Kelas Iv Sekolah Dasar," no. 449 (n.d.): 42–47.

Sardjono, Olivia Y M. "Penerapan Quizizz Sebagai Media Asesmen Pembelajaran Daring Akuntansi Sektor Publik Dan Auditing I." *Going Concern : Jurnal Riset Akuntansi* 17, no. 01 (2022): 55–65.

Selviani, Diah, Jumiati Siska, and Lawrent Fortuna Lova. "Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMK." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 8, no. 1 (2024): 133–43.

Siregar, Hilda Darmaini, and Zainal Efendi Hasibuan. "Pendidikan Agama Islam : Pengertian , Tujuan , Dasar , Dan Fungsi." *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 5 (2024).

Sitorus, Destri Sambara, Tri Nugroho, and Budi Santoso. "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19," 2020, 81–88.

soulisa irwan, suparatman moh, rosfiani okta. *Evaluasi Pembelajaran*. Edited by Evi Damayanti. Bandung: Widia Bhakti Persada Bandung, 2022.

Supriyatin, Titin. "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika." *Journal of Nusantara Education* 3, no. 2 (2024): 19–29. https://doi.org/10.57176/jn.v3i2.88.

Tambak, Syahraini. *PENDIDIKAN AGAMA ISLAM Konsep Metode Pembelajaran PAI*. 1st ed. Yogyakarta: Yogyakarta; GHARA ILMU, 2014.

Tjahjono, A B, M A Sholeh, A Muflihin, K Anwar, H Sholihah, T Makhshun, and S Hariyadi. *Pendidikan Agama Islam Dalam Bingkai Budaya Akademik Islami (BUDAI)*. CV. Zenius Publisher, 2023. https://books.google.co.id/books?id=MN_rEAAAQBAJ.

Ubabuddin. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *IAIS Sambas* 1, no. 1 (2019): 18–27.

Umam, Khotibul, and Abd. Latif. "Urgensi Evaluasi Pembelajaran PAI Menggunakan Assessment Of Learning , Assessment For Learning , Assessment As Learning." *Journal Rechtenstudent (RSJ)* 1, no. 1 (2020): 1–5. http://digilib.uinkhas.ac.id/11964/1/Urgensi Evaluasi Pembelajaran PAI menggunakan Asssment of Learning.pdf.

Warsah, Idi. "Evaluasi Pembelajaran (Konsep . Fungsi Dan Tujuan)." *Jurnal*

Kajian Pendidikan Islam 1 (2022): 190.

Wicaksono, Dirgantara, and Iswan. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten." *HOLISTIKA; JURNAL ILMIAH PGSD* 3, no. September 2018 (2019): 111–26.

Yusnaini, Zikra Zawiyati. "Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Hikayat Akhbar Al-Karim" 9439 (2024): 1–18.

Yusuf, Muhammad, Muzdalifah, and Mujaddidah Alwi. "KONSEP DASAR DAN RUANG LINGKUP PENDIDIKAN ISLAM." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2022).

Yusuf, Muhammad, and Amalia Syurgawi. "Konsep Dasar Pembelajaran." *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 1, no. 1 (2020): 21–29. https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3.