

Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Akidah di SD Mathla'ul Khoeriyah

Demmy Arfani*, Asep Dudi Suhardini, Arif Hakim

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*demmy.arfani75@gmail.com, asepdudifk.unisba@gmail.com, arifhakim@unisba.ac.id

Abstract. The purpose of this study was to determine the effect of quizizz learning media on the interest and learning outcomes of fifth grade students in the Aqidah subject, while the subjects of this study were all fifth grade students which were divided into two classes, namely VA and VB with a total of 50 students. This type of research is a type of quantitative research with quasi-experimental methods. Then for this data collection technique for interest in learning is a questionnaire and for learning outcomes is a test. Data analysis techniques were performed by t test (Independent Sample T-test). The results of this study indicate that quizizz learning media in the learning process of the Aqidah subject has an effect on students' learning interest while for some student learning outcomes it has no effect. The effect on learning interest is shown by the total score of the questionnaire and the average value of students who have obtained higher experimental class compared to the control class then shown a hypothesis test with a value of Sig. (2-tailed) ie $0.00 < 0.05$. And for the learning outcomes of 2 out of 3 tested the effect is shown by the hypothesis test with the Sig value. (2-tailed) namely 0.01 and $0.00 < 0.05$. Then 1 of the 3 tested had no effect shown by the hypothesis test with a Sig value. (2-tailed) namely $0.226 > 0.05$.

Keywords: *Quizizz Learning Media, Learning Interest, Learning Outcomes.*

Abstrak. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Akidah, adapun yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terbagi menjadi dua kelas yaitu V A dan V B yang berjumlah 50 orang siswa. Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Kemudian untuk teknik pengumpulan data ini untuk minat belajar adalah angket/questioner dan untuk hasil belajar adalah tes. Teknik analisis data dilakukan dengan uji t (Independent Sample T-test). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran quizizz dalam proses pembelajaran mata pelajaran Akidah berpengaruh terhadap minat belajar siswa sedangkan untuk hasil belajar siswa sebagian tidak berpengaruh. Berpengaruh terhadap minat belajar ditunjukkan dengan total skor angket dan nilai rata-rata siswa yang telah diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol kemudian ditunjukkan uji hipotesis dengan nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0.00 < 0.05$. Dan untuk hasil belajar 2 dari 3 yang diujikan berpengaruh ditunjukkan uji hipotesis dengan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0.01 dan $0.00 < 0.05$. Kemudian 1 dari 3 yang diujikan tidak berpengaruh ditunjukkan uji hipotetsis dengan nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0.226 > 0.05$.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Quizizz, Minat Belajar, Hasil Belajar.*

A. Pendahuluan

Pada era digital ini, teknologi terus berkembang dan itu merupakan suatu realitas karena sudah menjadi konsumsi publik di dalam kehidupan, internet sudah tidak asing lagi dan sudah menjadi kebutuhan sehari-hari untuk mendapatkan segala sesuatu seperti mendapatkan sebuah informasi. Tinggal bagaimana manusia memperoleh dan memanfaatkannya secara positif. Untuk itu peran pendidikan dan guru sangatlah penting dan juga strategis untuk memberikan bimbingan, dorongan, semangat, fasilitas terutama kepada siswa di sekolah untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui penggunaan teknologi. Seorang guru juga dapat berfungsi sebagai penghubung antara siswa dan sumber daya pendidikan lainnya [1]. Saat ini pula guru berperan penting sebagai penghubung sumber-sumber belajar dan mengarahkan siswanya untuk menemukan sumber belajar yang tepat. Untuk itu seorang guru harus sesuai dengan profil guru abad 21 yang salah satunya memiliki aspek literasi digital seperti menemukan dan menggunakan konten digital, guru juga dapat membuat konten digital, berkomunikasi dan membagikan informasi.

Quizizz termasuk salah satu media pembelajaran yang berbasis permainan edukasi digital yang berisi *slide* interaktif untuk presentasi dan kuis, dimana siswa dapat mengerjakan soal-soal terkait materi yang sudah disampaikan oleh guru, dengan tampilannya yang interaktif dan juga *colorful*, siswa dapat membuka quizizz ini di gawai dimanapun dan kapanpun, guru hanya tinggal membuat presentasi *slide* interaktif atau membuat soal-soal dan setelah selesai membuatnya, guru dapat membagikan tautan ataupun sebuah kode untuk para siswa mengakses presentasi *slide* dan soal tersebut di quizizz. Ini bisa diakses dan dikerjakan di kelas, dan di luar kelas seperti di rumah hanya dengan menggunakan gawai dengan akses internet. Untuk itu media pembelajaran Quizizz ini sangat cocok dijadikan media pembelajaran untuk mengukur minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi [2]. Didukung oleh penelitian lainnya bahwa penggunaan media interaktif edukasi quizizz dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS berpengaruh terhadap hasil belajar, dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol [3].

Namun belum adanya penelitian tentang media pembelajaran quizizz dengan memanfaatkan fitur *slide* presentasi interaktif disamping fitur membuat soal atau kuis, sehingga peneliti ingin melakukan penelitian media pembelajaran quizizz ini dengan memanfaatkan fitur presentasi *slide* interaktif dan juga membuat kuis atau soal, presentasi *slide* yang interaktif untuk mengukur minat siswa, sedangkan membuat soal untuk mengukur hasil belajar siswa, sehingga diharapkan media pembelajaran quizizz dengan memanfaatkan dua fitur ini dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa dan dapat dimanfaatkan dalam jangka waktu yang panjang oleh guru.

Realitas yang ada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa merasa jenuh karena pembelajaran yang monoton, guru yang selalu menjadi pusat pembelajaran yang mana seharusnya pembelajaran di masa kini berpusat pada siswa dan kemudian seorang guru harus memiliki peran dalam proses pembelajaran dan juga pengelola pembelajaran dimana guru mampu menyampaikan teori belajar mengajar dengan baik dan berusaha untuk menciptakan suasana belajar yang baik dan mengendalikan pelaksanaan pengajaran untuk mencapai sebuah tujuan [4]. Karena Saat ini guru dapat dengan mudahnya menemukan dan memilih media pembelajaran berbasis teknologi, untuk itu guru harus bisa melihat segala kemungkinan potensi media dan perangkat digital, guru juga harus memiliki keberanian untuk lebih jauh lagi dalam mengeksplorasi dan bereksperimen terhadap media pembelajaran. Teknologi digital memungkinkan guru untuk mendukung murid untuk ikut terlibat dalam pembelajaran yang dipersonalisasi di kelas yang telah guru kembangkan sebagai pengguna teknologi dengan memanfaatkan keterampilan dan kebiasaan. Memberikan pelajaran yang secara menarik, inovatif dan kreatif mampu mengembangkan dan meningkatkan gairah siswa dalam belajar. Tetapi pada kenyataannya, tidak sedikit guru bidang Pendidikan Agama Islam yang selalu menggunakan metode pembelajaran ceramah, media

pembelajaran hanya buku atau modul cetak saja tanpa mengeksplor lebih jauh lagi untuk menggunakan media pembelajaran yang nantinya digunakan di kelas. berdasarkan ciri-ciri tersebut dapat dikatakan bahwa masih ada beberapa guru bidang Pendidikan Agama Islam yang cenderung menggunakan pembelajaran abad 20.

Selama peneliti mengikuti Kampus Mengajar 2 tahun 2021 dan mengajar di kelas ternyata masih terdapat banyak sekali siswa yang kurang memiliki minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa cenderung tidak acuh terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan ini akan mempengaruhi terhadap hasil belajarnya, juga tidak sedikit siswa yang memiliki nilai rendah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini. Ada beberapa gejala yang terjadi pada minat dan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang menjadi tidak efektif, seperti 65% siswa yang pasif dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam, pasif untuk diajak berdiskusi seperti halnya bertanya, juga siswa yang belum mampu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru setelah pembelajaran berlangsung, ada 15 dari 24 siswa yang dirasa kurang memiliki motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, ada 10 dari 24 siswa yang tidak memperhatikan guru saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung, sering mengantuk saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam, ada 17 dari 24 siswa yang memiliki nilai rendah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Besar kemungkinan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa merasakan kejenuhan, dan pembelajaran yang monoton. Padahal di era abad 21 ini *Student active learning* perlu diterapkan. Cara yang tepat melakukan pembelajaran yang aktif melibatkan siswa, tidak mudah bosan, menyenangkan dan berpusat pada siswa harus menggunakan media pembelajaran yang membuat stimulus dalam belajar siswa baik untuk meningkatkan minat siswa dan hasil belajar siswa. Maka dari itu saat peneliti mengajar dalam kelas, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan tetapi dapat membawa perubahan dalam minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti menemukan media pembelajaran Quizizz permainan edukasi digital yang interaktif yang cocok digunakan pada abad 21 ini. Saat mengajar di kelas dan kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa menjadi aktif terlibat dalam proses pembelajaran di kelas seperti bertanya, berusaha menjawab pertanyaan guru, ada rasa antusias yang tinggi dan juga selalu ingin mengerjakan soal di quizizz. 20 dari 24 siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan quizizz sebagai media pembelajaran ini artinya 80% siswa memiliki minat yang baik, kemudian hasil belajar siswa seperti penerapan materi pembelajaran terhadap sikapnya dan juga nilai pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga meningkat 19 dari 24 siswa mempunyai nilai diatas KKM. Setelah peneliti mengajar selama lima bulan dan menjalankan media pembelajaran quizizz, peneliti melihat adanya keberhasilan media pembelajaran quizizz.

Maka dari itu setelah melihat adanya keberhasilan di sekolah penempatan pada saat Kampus Mengajar 2 dalam proses pembelajaran lewat media pembelajaran Quizizz. Peneliti ingin melakukan penelitian di sekolah yang berbeda yaitu di SD Mathla'ul Khoeriyah dalam mengukur dan menilai sejauh mana pengaruhnya media pembelajaran quizizz ini terhadap minat dan hasil belajar siswa. Peneliti mengambil SD Mathla'ul Khoeriyah untuk dijadikan sebagai tempat penelitian karena setelah melakukan pra-penelitian di sekolah tersebut masalah yang dialami sesuai dengan tempat peneliti mengajar sebelumnya, masih terdapat siswa yang kurang memiliki minat dan memiliki nilai yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama pada mata pelajaran Akidah di kelas V, hal tersebut disampaikan oleh guru bidang Pendidikan Agama Islam pada mata pelajaran Akidah bahwa kebanyakan siswa kelas V kurang antusias dalam proses belajar mengajar terutama dalam menyampaikan materi, kemudian tidak sedikit siswa yang memiliki nilai dibawah KKM, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang tercantum pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Belajar Akidah Siswa Kelas V SD Mathla'ul Khoeriyah

Kelas	Jumlah Siswa	% Siswa yang mencapai KKM	% Siswa yang belum mencapai KKM	Rata-rata Nilai Rapor
V A	23	46,75%	53.25%	73,57
V B	27	40.80%	59.20%	

Sumber: SD Mathla'ul Khoeriyah Tahun 2022

Berdasarkan pada tabel 1.1 dapat menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran Akidah yang telah diperoleh siswa kelas V SD Mathla'ul Khoeriyah pada tahun ajaran 2022/2023 semester ganjil kurang optimal. Hal tersebut terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai KKM lebih tinggi jumlahnya dibandingkan dengan jumlah siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Pada kelas V A siswa yang belum mencapai KKM yaitu sebesar 53.25% atau sekitar 14 siswa dari 23 siswa yang berada di kelas tersebut. Sedangkan pada kelas V B siswa yang belum mencapai KKM yaitu sebesar 59.20% atau sekitar 15 siswa dari 27 siswa yang berada pada kelas tersebut. Banyak faktor yang mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa kurang optimal yaitu kurangnya variasi penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar di kelas media pembelajaran yang kurang interaktif. Hal itu disampaikan oleh guru bidang PAI di SD Mathla'ul Khoeriyah. Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Akidah di SD Mathla'ul Khoeriyah?
2. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Akidah di SD Mathla'ul Khoeriyah?

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode kuasi eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa SD Mathla'ul Khoeriyah Kota Bandung yang berjumlah 50 siswa.

Dengan teknik pengambilan sampel yaitu *Non probability sampling* atau sampling jenuh (sensus). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *kuesioner* dan tes. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t dengan menggunakan Teknik *Independent sample T-test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz (X) terhadap Minat (Y1) dan Hasil (Y2) Belajar Siswa

Berikut adalah penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Akidah SD Mathla'ul Khoeriyah, yang diuji menggunakan teknik analisis uji-t independent sample t-test. Hasil pengujian dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1. Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz (X) terhadap Minat (Y₁) dan Hasil (Y₂) Belajar Siswa

Variabel	Pertemuan	Mean Skor/Nilai Kelas Eksperimen	Mean Skor/Nilai Kelas Kontrol	Sig (2 - Tailed)	Keputusan
X dan Y ₁	1-3	54.64	40.53	0.00	Ho ditolak
X dan Y ₂	1	80.08	73.52	0.01	Ho ditolak

	2	75.17	73.47	0.226	Ho diterima
	3	81.08	75.11	0.00	Ho ditolak

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2023.

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa minat belajar (Y_2) siswa kelas V pada mata pelajaran Akidah yang menggunakan media pembelajaran quizizz selama proses belajar mengajar lebih baik dibandingkan dengan proses belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Ini dapat dilihat dari skor rata-rata minat belajar berupa angket yang telah diperoleh bahwa kelas eksperimen lebih besar skornya dibandingkan dengan skor rata-rata minat belajar yang diperoleh pada kelas kontrol. Ditunjukkan skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata kelas kontrol pada data uji coba yaitu $54.52 > 41.57$ dan data untuk 3 kali pertemuan pada materi yang berbeda yaitu $54.64 > 40.53$. Yang menyebabkan adanya perbedaan skor rata-rata yang diperoleh pada minat belajar siswa mata pelajaran Akidah pada dua kelas dapat diasumsikan karena adanya perbedaan perlakuan pada proses belajar mengajar, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran quizizz saat pembelajaran berlangsung, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan menjalani pembelajaran menggunakan pembelajaran dan media konvensional seperti modul/buku. Ini ditunjukkan pula dengan pengujian hipotesis pada minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji-t taraf signifikansinya 5% (0.05) diperoleh nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0.00 < 0.05$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran quizizz berpengaruh baik terhadap minat belajar siswa kelas V mata pelajaran akidah di SD Mathla'ul Khoeriyah.

Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah karena tampilannya yang interaktif membuat siswa berantusias untuk menerima pembelajaran, disebutkan juga menurut Amornechewin dalam [5] bahwa Quizizz merupakan suatu alat atau media pembelajaran yang dapat memberikan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran dengan berbagai fiturnya yang menarik. Kemudian menurut Salsabila Quizizz adalah suatu aplikasi permainan Pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel, selain itu quizizz juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi [6]. Hal ini juga didukung dengan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media quizizz berhubungan positif terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII sebesar 24,5% pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Bogor. [7]

Pada hasil belajar (Y_2) menunjukkan bahwa tidak semua hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Akidah yang menggunakan media pembelajaran quizizz selama proses belajar mengajar lebih baik dibandingkan dengan proses belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar pada pre-test dan post-test yang telah diperoleh bahwa kelas eksperimen lebih besar nilainya dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada kelas kontrol pada 2 kali pertemuan dan 1 kali pertemuan lagi nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat tidak begitu jauh.

Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu $80.89 > 57.91$ pada data uji coba kemudian pada data untuk 3 kali pertemuan, pada pertemuan ke-1 materi Asmaul Husna *Al-Waritsu*, *Ar-Rashidu*, *As-Shaburu* yaitu $80.08 > 73.52$, pada pertemuan ke-2 materi makna dan ketentuan kalimat *tarji'* nilai rata-rata tidak jauh berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 75.17 dan 73.47, dan pada pertemuan ke-3 materi makna alam barzah atau alam kubur yaitu $81.08 > 75.11$. Maka dapat disimpulkan 3 dari 2 pertemuan, penggunaan media pembelajaran quizizz dapat berpengaruh sedangkan untuk 1 pertemuan lagi media pembelajaran quizizz tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pertemuan ke-2 materi makna dan ketentuan kalimat *tarji'*. Itu berarti tidak semua penggunaan media pembelajaran quizizz dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada semua mata pelajaran Akidah.

Yang menyebabkan adanya pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa 2 dari 3 materi yang diberikan pada mata pelajaran Akidah yaitu fitur yang ada dalam quizizz cukup menarik, siswa juga lebih suka mengerjakan soal lewat quizizz, kemudian tampilannya yang cukup unik, terdapat instrument lagu yang nyaman

didengar selama pengerjaan berlangsung, dan adanya sistem ranking. Menurut [6] Quizizz mampu digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan. Untuk itu 2 dari 3 materi soal-soal yang diujikan dalam penelitian ini dapat berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Akidah.

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan tingkat signifikansi sebesar $0.038 < 0.05$ dan penggunaan quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 12,8% (Rohmah 2021).

Sedangkan yang menyebabkan tidak adanya pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa 1 dari 3 materi yang diberikan soal-soalnya pada mata pelajaran Akidah yaitu pada materi kalimat tarji' soal yang diberikan di dalam quizizz banyak memakai tulisan Bahasa Arab seperti di dalam soal terdapat banyak ayat Al-Qur'an dan hadist, sehingga menyebabkan siswa dalam pengerjaan soal tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama untuk bisa membaca tulisan Bahasa Arab, karena menurut (Lailatul Dkk 2021) saat mengerjakan soal dalam quizizz siswa harus pintar dalam mengatur waktu selama pengerjaannya, karena sistem penilaian dalam quizizz dihitung dari segi waktu pengerjaan dan kebenaran pengerjaan, semakin cepat dan tepat seorang siswa dalam mengerjakan soal tersebut di quizizz maka akan memperoleh nilai yang semakin tinggi, sebaliknya apabila siswa lambat dalam mengerjakan sebuah soal dalam quizizz maka kemungkinan siswa akan memperoleh nilai yang rendah.

Menurut Mei, Ju, dan Adam, quizizz merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan yang memungkinkan semua siswa berlatih bersama menggunakan komputer, Ipad, tablet, dan gadget/smartphone. Quizizz juga memiliki aplikasi di iOS serta aplikasi di Google Play untuk siswa. Untuk itu, latihan soal di Quizizz bisa dilakukan di dalam atau di luar kelas dengan menggunakan komputer, gadget, atau laptop, serta akses internet, sehingga siswa bisa masuk ke ruangan di Quizizz dengan tautan atau kode yang diberikan oleh guru. Quizizz dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti pemberian posttest dan soal latihan, penguatan materi untuk menilai pemahaman siswa, remedial, dan pekerjaan rumah, dan yang lainnya, karena terdapat beberapa mode dalam fitur sesi langsung sinkronus yang diatur guru beberapa diantaranya mode live, test dan team [8].

Eser Eker juga menjelaskan bahwa quizizz dapat mentransfer banyak tugas, mengulang, dan menghibur juga bisa menampung banyak peserta. Dan menurut pendapat Suo Yan Mei Tanya jawab kuis muncul di layar komputer atau ponsel masing-masing peserta, jadi cenderung individu tetapi dapat memberikan analisis jawaban, penggunaan quizizz membuat pembelajar aktif dan berkonsentrasi pada materi pembelajaran [9]. Dengan quizizz guru dan siswa dapat memanfaatkan dua fitur yang ada di quizizz yaitu presentasi *slide* yang interaktif dan latihan soal atau kuis yang mana bisa dijadikan sebagai asesmen untuk proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas atau daring.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran quizizz dalam proses pembelajaran mata pelajaran Akidah berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hasil ini dapat dilihat dengan perolehan skor minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan skor rata-rata angket yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 54.52 dan skor rata-rata kelas kontrol sebesar 41.57. Sedangkan data uji untuk 3 kali pertemuan pada materi yang berbeda yaitu $54.64 > 40.53$. Kemudian ditunjukkan dengan uji hipotesis yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh yaitu $0.00 < 0.05$.
2. Media pembelajaran quizizz dalam proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Sebagian berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan Sebagian tidak berpengaruh pada mata pelajaran Akidah. Hasil ini dapat dilihat dengan perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan nilai rata-rata post-test yang diperoleh $80.89 > 57.91$. Sedangkan data uji untuk 3 kali pertemuan pada materi

yang berbeda pada pertemuan ke-1 nilai rata-rata diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu $80.08 > 73.52$, pertemuan ke-2 nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen dan kontrol hampir sama yaitu 75.17 dan 73.47 , dan pertemuan ke-3 nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol yaitu $81.08 > 75.11$. Kemudian ditunjukkan dengan uji hipotesis yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh yaitu 0.00 dan $0.01 < 0.05$ pada data uji coba yang pertama dan juga pada data uji 2 dari 3 kali pertemuan, sedangkan 1 dari 3 uji menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh yaitu $0.226 > 0.05$.

Acknowledge

Terimakasih kepada Dr. H. Aep Saepudin, Drs., M.Ag, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung yang telah memberikan izin untuk penyusunan skripsi ini, Dr. Fitroh Hayati, S.Ag., M.Pd.I Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam sekaligus Dosen Wali penulis yang telah memberikan izin dan arahan untuk penyusunan skripsi ini, Dr. Asep Dudi Suhardini, S.Ag., M.Pd sebagai dosen pembimbing I dan Arif Hakim M.Pd sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan sepenuh hati dan mengarahkan peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini, Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah membagikan ilmu pengetahuannya kepada penulis selama duduk di bangku perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung, dan Ibu Hj. Cucu Sa'adah, M.Pd selaku Kepala Sekolah dan segenap guru SD Mathla'ul Khoeriyah Kota Bandung khususnya guru PAI Bapak Indra Suhendra, S.Pd.I yang telah memperkenankan penulis untuk melaksanakan penelitian di tempat tersebut.

Daftar Pustaka

- [1] Heru Pratikno, "Persepsi Orang Tua Terhadap Penentuan Sekolah Bilingual Jenjang Paud Dan SD Pada Masa Pandemi Covid-19," *Golden Age J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. Persepsi, Sekolah, Covid, pp. 61–70, 2021, doi: <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v5i1.7994>.
- [2] K. Husna, "Skripsi 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Pekanbaru,'" p. 115, 2021.
- [3] Rafika, "Skripsi 'Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP AL-RIFA'IE GONDANGLEGI,'" p. 137, 2021.
- [4] M. Tampubolon, "OPTIMALISASI PERAN GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN," *ESJ (Elementary Sch. Jpurnal)*, vol. 8, pp. 268–277, 2011, doi: 10.1088/1751-8113/44/8/085201.
- [5] Ahmad Latif & Yakin, *Media Quizizz sebagai Aplikasi Assesment Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Nas Media Pustaka, 2021.
- [6] Salsabila, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *J. Ilm. Ilmu Terap. Univ. Jambi*, pp. 163–172, 2020.
- [7] Irfham Baniardhi dan Maemunah Sa'diyah, "Korelasi Penggunaan Media Quizizz dengan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI," *As-Syari J. Bimbing. Konseling Kel.*, vol. Volume 4, p. 220, 2022.
- [8] C. A. Citra, B. Rosy, and Program, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 8, no. 2, pp. 261–272, 2020.
- [9] S. Dharma, "International Journal of Indonesian Education and Teaching," *Int. J. Indones. Educ. Teach.*, vol. 3, no. 1, pp. 128–136, 2019.
- [10] Kenia, Suhardini, Asep Dudi (2022). *Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran Akidah Akhlak melalui Metode Index Card Match*. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam* 2(2). 87-94.