

The Use of Quizizz Application for Al-Islam Lesson to Enhance Learning Effectiveness

Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Al-Islam untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Elverda Zahra Afifa¹⁾, Moch. Bahak Udin By Arifin ^{*,2)}

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: bahak.udin@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to examine the effectiveness of using the Quizizz application in Al-Islam learning for 11th grade students at SMA Muhammadiyah 4 Porong. This study uses a quantitative approach with pre-test and post test design with a single group sample consisting of 14 people. The results of the study indicate that the application of Quizizz in Al-Islam learning can improve student learning outcomes. This proves that Quizizz is able to create a more interactive and enjoyable learning atmosphere and can increase student motivation to learn. Therefore, the use of Quizizz application can be an effective alternative learning medium in supporting the implementation of Al-Islam learning at the high school, especially in the context of the class studied.*

Keywords - Quizizz App, Learning Effectiveness, Al-Islam

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Al-Islam pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Porong. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre test dan post test satu kelompok sebagai sampel yang berjumlah 14 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Quizizz dalam pembelajaran Al-Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran Al-Islam di tingkat SMA, terutama pada konteks kelas yang diteliti.

Kata Kunci - Aplikasi Quizizz, Efektivitas Belajar, Al-Islam

I. PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang pesat ini, perubahan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi secara signifikan mengubah berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan [1], hal ini didorong oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang tidak dapat dihindari [2]. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses yang mengantarkan seseorang menuju kedewasaan dan membentuk kepribadian yang bijak, bisa dikatakan bahwa pendidikan berfungsi sebagai pendorong dalam menjalani kehidupan yang terus berkembang dari masa ke masa juga dengan ilmu pengetahuannya [3]. Seperti yang telah tertera pada Q.S. Yunus ayat 101:

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُعْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

“Katakanlah, ‘Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!’ Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman.”

Q.S. Yunus ayat 101 tersebut dapat ditafsirkan bahwasanya Allah Swt. memerintahkan kepada manusia agar melakukan pengkajian dan penelitian terhadap alam semesta beserta isinya, untuk memacu umat manusia berlomba dalam menemukan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi [4]. Adanya teknologi dapat memberikan banyak manfaat bagi pendidikan era sekarang. Teknologi memberikan peluang baru bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Penggunaan teknologi dalam pendidikan memungkinkan pendidik menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif [5]. Namun, sistem pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik di Indonesia umumnya masih menggunakan metode konvensional bersifat satu arah yang menyebabkan peserta didik bosan dalam menerima pembelajaran di kelas, hal ini disebabkan karena kurangnya kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran yg akan digunakan, serta guru masih dominan menggunakan metode ceramah yang dapat membuat peserta didik cenderung pasif [6]. Oleh karena itu, pada era modern ini, sarana belajar juga

perlu berinovasi agar menyesuaikan dengan teknologi berbasis digital, terutama dalam pembelajaran Al-Islam [7]. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, aktif dan menyenangkan serta guru juga harus memiliki metode yang tepat dalam proses pembelajaran agar tidak monoton, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran [8]. Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai perantara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien [9], sehingga akan mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan [10]. Menurut Rizka dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6 keberhasilan belajar berasal dari kemampuan pendidik dalam merancang pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan [11]. Menurut artikel yang ditulis oleh Faikhatul dalam judul Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik, pendidik dapat memakai bermacam model, metode, dan media yang menarik agar menciptakan motivasi dan minat belajar peserta didik [12].

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian ilmu pengetahuan dan informasi, serta sebagai sarana komunikasi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik [13]. *Game* merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang menekankan kerja sama dan komunikasi serta dapat menciptakan interaksi antara peserta didik [14]. Bermain *game* merupakan aktifitas yang bertujuan untuk hiburan, karena karakteristik *game* yang menyenangkan dan menantang, dapat membangkitkan gairah belajar. Penggunaan media berbasis *game* ini dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan rasa senang terhadap proses belajar. Selain itu, media berbasis *game* ini juga menarik siswa dan menginspirasi mereka untuk terus belajar [15]. Salah satu media pembelajaran yang akan digunakan adalah *Quizizz* yang merupakan aplikasi permainan pendidikan yang mempunyai aspek afektif, kognitif, serta psikomotorik [16].

Quizizz merupakan alat atau media pembelajaran online yang mencakup fitur kuis, survei, permainan, dan diskusi. Aplikasi ini menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk pertanyaan interaktif yang mencakup berbagai tema dan jenjang, serta mata pelajaran yang dapat disusun oleh pendidik sendiri. *Quizizz* juga memungkinkan penambahan materi menarik seperti video pembelajaran, gambar dan musik, serta terdapat elemen-elemen menarik seperti simbol, karakter topik dan animasi yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan bagi siswa selama belajar [17]. *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai media untuk penyampaian materi, tetapi juga bisa digunakan sebagai media penilaian yang menarik dan menyenangkan, dengan memanfaatkan aplikasi ini, guru dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran [18], serta adanya media pendukung ini pendidik akan dipermudah dalam penyampaian pembelajaran.

Hasil riset menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini didasarkan pada beberapa penelitian sebelumnya, diantaranya yakni pertama, artikel ditulis oleh Bagus Kamajaya dalam judul Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat efektif, karena siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar dengan media pembelajaran berbasis *game* atau kuis yang membantu proses pembelajaran [19]. Kedua, menurut Witri pada penelitiannya yang berjudul Penerapan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat pendidikan dapat membantu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam belajar, aplikasi ini juga dapat membantu mengembangkan pemikiran kreatif siswa [20]. Ketiga, hasil penelitian Alfera Bakti yang berjudul Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring pada Tema Globalisasi melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang menyatakan bahwa media belajar berbasis *game* edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran [21]. Keempat, menurut Ashimatul dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui *Daring* di Sekolah Dasar aplikasi *Quizizz* dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik [22]. Pernyataan dari beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan tingginya motivasi belajar menjadikan siswa lebih fokus dan bersemangat dalam belajar. Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran, sebagian besar masih berfokus pada mata pelajaran umum dan konteks pembelajaran daring. Penelitian ini memiliki kebaharuan pada penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran Al-Islam di lingkungan sekolah menengah dengan menekankan aspek implementasi pembelajaran yang interaktif serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

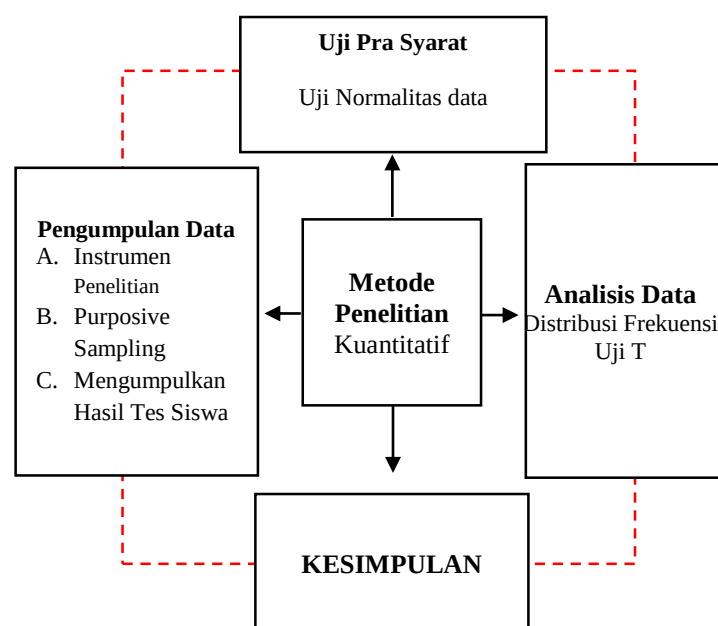
Urgensi dalam penelitian ini yakni pendidik harus melakukan inovasi dalam pembelajaran agar menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Salah satu inovasi yang diterapkan dalam membangun pembelajaran interaktif adalah penggunaan media pembelajaran *Quizizz*, Aplikasi ini dapat menjadi daya tarik bagi siswa sehingga

mampu meningkatkan efektivitas belajar terutama pada pembelajaran Al-Islam Materi Akhlak Tercela (isyra, tabzir, ghibah, fitnah, dan dosa besar), selama ini kejenuhan sering muncul pada siswa karena metode pembelajaran yang konvensional dan kurang menarik [23]. Hal ini berdampak pada minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran Al-Islam menjadi rendah dan akan menghambat siswa dalam menangkap materi yang disampaikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi dan efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Al-Islam serta mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi tersebut. Diharapkan, dengan penggunaan media yang lebih inovatif ini mampu mengatasi kejenuhan belajar serta meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat mendorong pengembangan potensi yang dimiliki oleh siswa secara maksimal.

II. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Porong. Sumber data yang digunakan sebagai populasi dan sampel penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Porong yang berjumlah 14 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah tes dan dokumentasi. Dalam pengumpulan sumber data, peneliti menggunakan data primer dan sekunder. Data primer adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (*pre test* dan *post test*). Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kompetensi materi pembelajaran Al-Islam dan telah melalui proses validasi oleh ahli media untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan data sekunder yang mendukung penelitian ini seperti raport siswa.



Teknik analisis data yang digunakan adalah distribusi frekuensi dan uji T untuk mengetahui hubungan antara penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat (Y). Sebelum tes dibagikan kepada responden, dilakukan Uji pra syarat yang mencakup uji normalitas untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak [24]. Setelah uji normalitas dilakukan, maka tahap selanjutnya yaitu Uji T menggunakan Uji Non Parametrik dengan Uji Wilcoxon untuk menguji hipotesis serta mengetahui sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Quizizz*. Uji Analisis dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS dan hasilnya akan memberikan gambaran apakah terdapat hubungan signifikan antara kedua variabel serta seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh variabel X terhadap variabel Y. Hasil analisis regresi ini akan menjadi dasar dalam pengambilan kesimpulan terhadap hipotesis penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Al-Islam

Implementasi penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran merupakan salah satu inovasi dalam menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan [25]. Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memudahkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses siswa secara real time melalui perangkat digital [26].



Gambar 1. Implementasi Aplikasi Quizizz



Gambar 2. Implementasi Aplikasi Quizizz

Pada gambar 1 & 2. dalam implementasinya, guru menyusun soal-soal yang relevan dengan materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran Al-Islam, kemudian mengunggahnya ke platform Quizizz. Siswa dapat mengakses kuis tersebut melalui kode atau barcode yang diberikan guru secara individu. Selama pelaksanaan, siswa akan

menjawab pertanyaan yang muncul di *smartphone* dengan batas waktu tertentu, sementara skor dan peringkat akan langsung ditampilkan sehingga menciptakan suasana kompetitif yang sehat.

Penggunaan *Quizizz* tidak hanya membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, tetapi juga membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta fitur laporan otomatis pada *Quizizz* memudahkan guru dalam menganalisis hasil belajar siswa secara kuantitatif.



Gambar 3. Hasil Skor dan Peringkat Aplikasi Quizizz

Berikut adalah paparan data nilai hasil implementasi penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Al-Islam kelas XI di SMA Muhammadiyah 4 Porong yang dianalisis menggunakan teknik distribusi frekuensi dapat dilihat pada table dibawah ini :

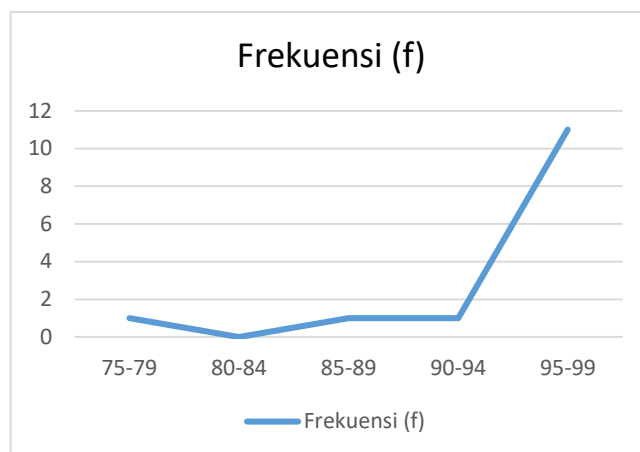
Kelas	Kelas interval	Frekuensi (f)
1	75 – 79	1
2	80 – 84	0
3	85 – 89	1
4	90 – 94	1
5	95 – 99	11
Total		14

Table 1. Hasil Analisis Distribusi Frekuensi

Berdasarkan table 1. diketahui bahwa terdapat 5 kelas interval. Pada kelas interval 75-79 berjumlah 1 siswa, pada kelas interval 80-84 berjumlah 0 atau tidak terdapat siswa, pada kelas interval 85-89 dan 90-94 masing-masing diisi oleh 1 siswa dan pada kelas interval 95-99 memiliki jumlah tertinggi yaitu 11 siswa.

Distribusi ini menunjukkan bahwa nilai siswa terpusat pada interval tertinggi, sehingga grafik frekuensi membentuk puncak tajam pada kelas interval 95-99. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mampu mencapai hasil yang sangat baik dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Al-Islam.

Hasil distribusi frekuensi data nilai hasil penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut :



Bagan 1. Data Nilai Hasil Implementasi Quizizz

B. Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz

Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah masing-masing variable berdistribusi normal atau tidak [27]. Dalam penelitian kuantitatif, uji normalitas berperan penting untuk menguji apakah data yang diperoleh memenuhi asumsi distribusi normal, yang merupakan prasyarat dalam penerapan berbagai teknik analisis statistik parametrik [28]. Berikut ini adalah table hasil uji normalitas dengan bantuan *software* SPSS :

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre test	.293	14	.002	.869	14	.040
post test	.357	14	.000	.657	14	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Table 2. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan data output uji normalitas yang ditampilkan pada table 2. diatas, diketahui bahwa nilai signifikansinya (Sig) untuk data *pre test* pada uji Shapiro Wilk adalah 0.040, sementara untuk data *post test* nilai signifikansinya adalah 0.000. karena seluruh nilai signifikansinya < 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa data *pre test* dan *post test* tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, data yang diperoleh tidak memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis data selanjutnya menggunakan uji statistic non-parametrik dengan uji Wilcoxon dengan bantuan *software* SPSS.

Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	posttest- pre test
Z	-3.091 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Table 4. Output Uji Wilcoxon

Dapat disimpulkan dari table 3 & 4. bahwa penggunaan aplikasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta. Hal ini dibuktikan melalui uji Wilcoxon Signed-Rank Test, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($< 0,05$), menandakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* setelah penggunaan aplikasi. Sebanyak 12 dari 14 responden mengalami peningkatan nilai, sementara hanya 1 responden yang mengalami penurunan, dan 1 lainnya tidak mengalami perubahan. Hasil jawaban tersebut menunjukkan bahwa

aplikasi yang digunakan ini bisa memberikan dampak positif dan perubahan yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi tersebut efektif sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Mawaddah, mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Quizizz dinilai berpengaruh besar terhadap minat dan hasil belajar siswa dan terdapat perbedaan signifikan antara siswa yang belajar dengan media Quizizz dan yang tidak [29]. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi saja, tetapi juga menjadi sebuah strategi pembelajaran pada mata Pelajaran Al-Islam yang dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa, serta penggunaan media berbasis game mendukung guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Al-Islam pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Porong efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan Quizizz menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil ini, media Quizizz dapat digunakan guru untuk menyajikan materi Al-Islam dengan lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, penelitian ini terbatas pada satu kelas dengan jumlah sampel yang relative kecil dan menggunakan desain penelitian satu kelompok. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel lebih besar dan menggunakan desain yang lebih kuat agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan kesempatan untuk peneliti dalam melaksanakan serta menyusun penelitian ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak SMA Muhammadiyah 4 Porong, khususnya Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru kelas dan para siswa yang telah berpartisipasi. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahnya. Tidak lupa, apresiasi kepada pihak-pihak lain yang turut membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penelitian ini.

REFERENSI

- [1] D. I. Lestari and H. Kurnia, "Implementasi Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital," *JPG J. Pendidik. Guru*, vol. 4, no. 3, pp. 205–222, 2023.
- [2] N. A. Fadhurrohman, Q. A'yun, and T. al Anshori, "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Game Quizizz di SMP Bahrul Maghfiroh Malang," *VICRATINA J. Pendidik. Islam*, vol. 9, no. 7, 2024.
- [3] Y. S. Harahap, S. S. W. Ginting, and N. K. Indriyani, "Pendidikan Teknologi dalam Al-Qur'an," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 7, no. 1, pp. 1898–1906, 2023.
- [4] Fadli, "QS. Yunus Ayat 101 : Jasa Digital dalam Layanan Marketing Perusahaan," *JAHE J. Ayat dan Hadits Ekon.*, vol. 1, no. 2, pp. 62–69, 2023.
- [5] E. Melati, A. D. Fayola, I. P. A. D. Hita, A. M. A. Saputra, Z. Zamzami, and A. Ninasari, "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *J. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 732–741, 2023, doi: 10.31004/joe.v6i1.2988.
- [6] Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi," *J. Sinestesia*, vol. 12, no. 1, pp. 136–151, 2022, [Online]. Available: <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- [7] A. R. Afendi, N. Fauziah, M. R. Saputra, and Kamaria, "Pemanfaatan Aplikasi Tiktok dalam Mata Pelajaran PAI sebagai Media Pembelajaran Inovatif Era Digital," *Borneo J.*

- Islam. Educ.*, vol. 3, no. 1, 2023.
- [8] S. Lillihata, D. M. Karesina, A. Alfons, and R. Pulung, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa di Era Digital," *J. Pendidik. DIDAXEI*, vol. 3, no. 2, pp. 377–393, 2022.
 - [9] A. N. Irfani, I. R. Sulistiani, and A. Ardiansyah, "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Wahid Hasyim Malang," *VICRATINA J. Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 6, 2021.
 - [10] A. Ahdar, M. Musyarif, and T. Ramadhan, "Respons Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Menjawab Soal Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *al-Iltizam J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 7, no. 1, pp. 58–69, 2022, doi: 10.33477/alt.v7i1.2619.
 - [11] R. D. K. Sari and M. B. U. B. Arifin, "Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6," *Model. J. Progr. ...*, vol. 9, no. 1, pp. 281–291, 2022.
 - [12] F. Munawaroh, Muhammada, and A. Yusuf, "Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)," *J. Educ. Instr.*, vol. 6, no. 2, pp. 759–767, 2023.
 - [13] S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, and U. N. Sifa, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *PENSA J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 243–255, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
 - [14] N. Suhartini, "Penerapan Media Interaktif Quizizz sebagai Sarana Evaluasi Belajar Siswa Berbasis Daring di Kelas III A SDN Sidokumpul Kecamatan Sidoarjo," *J. Hikmah J. Pendidik. Islam*, vol. 11, no. 1, pp. 187–202, 2022.
 - [15] D. S. Sitorus and T. N. B. Santoso, "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game pada Masa Pandemi Covid-19," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 12, no. 2, pp. 81–88, 2022, doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88.
 - [16] A. F. Purwianto and E. F. Fahyuni, "Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI dalam Meningkatkan Minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19," *Ta'dibuna J. Pendidik. Islam*, vol. 10, no. 4, pp. 551–568, 2021, doi: 10.32832/tadibuna.v10i4.5829.
 - [17] I. C. Irawan and N. Amirudin, "Penerapan Metode Quizizz Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *J. Pendidik. Islam Al-Ilmi*, vol. 7, no. 1, p. 37, 2024, doi: 10.32529/al-ilmi.v7i1.2937.
 - [18] D. N. Rahmawati, A. F. Nisa, D. Astuti, F. Fajariyani, and S. Suliyanti, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Dawuh Guru J. Pendidik. MI/SD*, vol. 2, no. 1, pp. 55–66, 2022, doi: 10.35878/guru.v2i1.335.
 - [19] B. Kamajaya, I. Hermawan, and K. E. Waluyo, "Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz pada Mata Pelajaran Pai di Kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat," *PeTeKa*, vol. 5, no. 3, pp. 555–562, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk/article/view/8132>
 - [20] W. Lestari, A. Supandi, H. Liberna, R. Ningsih, and L. M. Eva, "Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran," *Community Dev. J. J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 3, pp. 1462–1465, 2022, doi: 10.31004/cdj.v3i3.7863.
 - [21] A. B. Susanti, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring pada Tema Globalisasi melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang," *JP3 (Jurnal Pendidik. dan Profesi Pendidik)*, vol. 6, no. 1, pp. 73–82, 2020, doi: 10.26877/jp3.v6i1.7311.
 - [22] A. W. Al Mawaddah, M. T. Hidayat, S. M. Amin, and S. Hartatik, "Pengaruh Penggunaan

- Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3109–3116, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1288.
- [23] E. Kusnadi and S. A. Azzahra, “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya,” *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 12, no. 2, pp. 323–339, 2024, doi: 10.24269/dpp.v12i2.9526.
- [24] U. Usmadi, “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas),” *Inov. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 50–62, 2020, doi: 10.31869/ip.v7i1.2281.
- [25] M. R. I. Al Asrory, Maskuri, and D. M. Hakim, “Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *J. Pendidik. Islam*, vol. 9, no. 4, pp. 53–64, 2024.
- [26] S. Masnu and N. H. Aisyah, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah,” vol. 13, no. 001, pp. 595–604, 2024.
- [27] I. Sintia, M. D. Pasarella, and D. A. Nohe, “Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa,” *Pros. Semin. Nas. Mat. Stat. dan Apl.*, vol. 2, no. 2, pp. 322–333, 2022.
- [28] N. A. Agustin, I. F. Hasanah, and I. Syafe, “Inside-Outside-Circle ; An Innovative Islamic Education Learning Method to Enhance Students ’ Learning Motivation Abstract : Berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia,” vol. 10, no. 1, pp. 19–41, 2025.
- [29] K. M. Amsul, I. Irmayanti, F. Fitriani, and S. P, “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai,” *JTMT J. Tadris Mat.*, vol. 3, no. 1, pp. 10–17, 2022, doi: 10.47435/jtmt.v3i1.973.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.