

PENGARUH MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS XI SMAN 2 RANTAU SELATANUsman Dalimunthe^{1*}, Betti Megawati², Rahmi Syafriyetti³¹Mahasiswa Fakultas Agama Islam, ²Dosen Fakultas Agama Islam,³Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Program Studi Pendidikan Agama Islam, UNIVA, Labuhanbatu, Indonesia

usmandalimunthe88@email.com , bettimegawati0@email.com , syafriyতিরাহমি@email.com

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *quizizz* terhadap pembelajaran pendidikan agama islam di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Rantau Selatan. Pada penelitian ini yang akan menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 2 Rantau Selatan yang berjumlah 9 kelas dengan jumlah seluruh siswa 282 orang, yang terdiri dari kelas XI-1 berjumlah 34 siswa, XI-2 berjumlah 33 siswa, XI-3 berjumlah 32 siswa, XI -4 berjumlah 32 siswa, XI -5 berjumlah 31 siswa, XI -6 berjumlah 28 siswa, XI -7 berjumlah 29 siswa. Peneliti mengambil sampel sebesar 15 % dari populasi yaitu $\frac{14}{100} \times 235 = 32,8$ orang sampel. Maka Sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-2 SMA Rantau Selatan berjumlah 33 siswa. Penggunaan media *quizizz* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Rantau Selatan dari hasil jawaban responden atas pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan terkait dengan variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian menunjukkan rata-rata siswa setuju dengan penerapan media *Quizizz*. Pendidikan agama Islam siswa di SMA Negeri 2 Rantau Selatan berdasarkan hasil uji *paired samples statistics* terlihat rata-rata pendidikan agama Islam siswa dengan media *Quizizz* sebesar 83.01 dan standart deviasi 4.540 dan terlihat rata-rata pendidikan agama Islam siswa dengan tanpa media *Quizizz* siswa sebesar 62.04 dan standart deviasi 3.444. Hal ini berarti secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata Pendidikan agama Islam siswa dengan media *Quizizz* dan tanpa media *Quizizz* siswa. Pengaruh media *Quizizz* terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam dari hasil pengujian secara statistik disimpulkan dari temuan-temuan dalam penelitian yaitu nilai $R = 0.722$ atau $R \text{ Square} = 0.720$. Hasil ini memberikan arti variabel media *quizizz* dapat mempengaruhi pendidikan agama Islam siswa sebesar 72%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci: Media, *Quizizz*, Pendidikan. Agama, Islam.

Article History

Received: Agustus 2024

Reviewed: Agustus 2024

Published: Agustus 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author**Publish by : Sindoro**

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the influence of quizziz media on learning Islamic religious education in Class XI IPS 2 SMA Negeri 2 Rantau Selatan. In this study, the population will be all students of class XI SMA Negeri 2 Rantau Selatan, totaling 9 classes with a total of 282 students, consisting of class 32 students, XI -4 totaling 32 students, XI -5 totaling 31 students, XI -6 totaling 28 students, XI -7 totaling 29 students. Researchers took a sample of 15% of the population, namely $14/100 \times 235 = 32.8$ sample people. So the sample that will be taken in this research is 33 students in class XI-2 of Rantau Selatan High School. The use of quizziz media in learning Islamic religious education in class The Islamic religious education of students at SMA Negeri 2 Rantau Selatan based on the results of the paired samples statistics test shows that the average Islamic religious education of students with Quizziz media is 83.01 and the standard deviation is 4,540 and it can be seen that the average Islamic religious education of students without Quizziz media is 62.04 and standard deviation 3.444. This means that descriptively there is a difference in the average Islamic religious education of students with Quizziz media and without Quizziz media. The influence of Quizziz media on Islamic religious education learning from statistical test results was concluded from the findings in the research, namely the value of $R = 0.722$ or $R \text{ Square} = 0.720$. These results mean that the quizziz media variable can influence students' Islamic religious education by 72%. While the rest is influenced by other variables.

Keywords: Media, Quizizz, Islamic, Religious, Education

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Islam adalah upaya mempersiapkan manusia agar hidup dengan sempurna dan bahagia, sempurna budi pekertinya, mencintai tanah air, tegap jasmaninya, pola pikirnya teratur dengan rapi, perasaannya halus, profesional dalam bekerja dan manis tutur spanya. Fungsi utama pendidikan agama Islam adalah mempersiapkan generasi penerus dengan kemampuan dan keahlian yang diperlukan agar memiliki kemampuan dan kesiapan untuk terjun kelingkungan masyarakat yang berbekalkan Al-Qur'an dan as-Sunnah. Guru sebagai salah satu komponen pendidikan dalam proses pembelajaran, memiliki peranan penting untuk mendidik serta membimbing siswa. Guru harus senantiasa membuat persiapan baik strategi, metode dan beberapa perangkat pembelajaran agar proses pembelajaran mencapai suasana yang aktif, efektif, dan komunikatif.

Proses belajar mengajar pendidikan agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Rantau Selatan masih bersifat konvensional memposisikan guru sebagai aktor utama. Penunjang utama guru PAI mengajar adalah buku selebihnya, penjelasan verbal dari guru dan sesekali siswa diberi kesempatan bertanya atau menanggapi pertanyaan siswa lain. Dalam kegiatan pembelajaran

sehari-hari guru PAI belum sering menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, terkadang guru hanya spontan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas tanpa mempersiapkan media yang akan digunakan pada hari tersebut. Guru sebenarnya sudah mempersiapkan media pembelajaran yang berbeda-beda disetiap pertemuan seperti yang tercantum dalam RPP, namun karena kondisi kelas yang kurang memungkinkan seperti kelas terlalu ramai, siswa gaduh, dan masalah teknis lain sebagainya yang membuat rencana tersebut tidak selalu terlaksana dengan baik.

Menurut (Sadiman, 2016) setiap cara dalam menyajikan konsep akan menentukan pemahaman siswa. Ketika kegiatan bersikap pasif, siswa mengikuti pelajaran tanpa rasa keingintahuan, tanpa mengajukan pertanyaan, dan tanpa minat terhadap hasilnya, ketika kegiatan bersifat aktif, siswa akan menanyakan sesuatu. Siswa menginginkan jawaban atas sebuah pertanyaan, membutuhkan informasi untuk memecahkan masalah, atau mencari cara untuk mengerjakan tugas dengan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Metode dan perangkat pembelajaran guru juga memerlukan media untuk penunjang pembelajaran selain daripada strategi. Media berasal dari bahasa latin medium memiliki arti antara atau perantara, yang menunjukan pada sesuatu yang bisa menggabungkan informasi antara sumber, dan penerima informasi (Panggabean, S., & Harahap, T. H, 2020). Hasil penelitian Yusril dan Yamlean menyimpulkan bahwa sebesar 57,2% variabel media pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sebaiknya guru melakukan persiapan media dengan baik agar pembelajaran berjalan sesuai dengan kaidah, dan tujuan yang sebelumnya telah ditentukan. Penggunaan media untuk menarik atensi para siswa diharapkan memberikan suasana yang lebih kondusif bagi para siswa agar timbulnya rasa semangat dalam menjalani proses belajar mengajar (Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M, 2020)

Berdasarkan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta inovasi dalam proses pembelajaran guru dan siswa harus dapat menggunakan kemajuan teknologi yang tidak bisa lagi dihindari. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis teknologi informasi komunikasi yang dipakai dalam proses belajar dalam membantu siswa meningkatkan pemahaman tentang materi pelajaran. Proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan kognitif siswa. Perubahan informasi yang memasuki dunia era digital memungkinkan adanya teknologi membangun pembelajaran berbasis TIK (Darmawan, Deni, 2019). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu para guru meningkatkan kualitas dan daya tarik proses pembelajaran siswa yaitu dengan menyajikan pembelajaran berbasis TIK yaitu model pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan, dan kuis dengan visual yang menarik. Pembuatan latihan atau kuis dengan visual yang dimaksud adalah guru dapat menambahkan gambar dalam soal. Penambahan gambar dalam soal membuat peserta didik lebih paham mengenai materi dan mudah untuk menjawabnya. Dalam aplikasi *quizizz* ini juga peserta didik dapat melihat peringkat yang dicapai sehingga mampu memotivasi siswa untuk meraih hasil belajar yang memuaskan (Rajagukguk, 2021).

Pembelajaran menggunakan media *Quizizz* merupakan sebuah web tool atau aplikasi pendidikan yang berupa permainan dalam bentuk kuis yang dapat digunakan sebagai alat penilaian dalam proses pembelajaran di kelas contohnya untuk penilaian formatif (Al

Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S, 2021). *Quizizz* dapat digunakan dengan mudah sebagai salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sebenarnya.

Guru dapat menggunakan gambar sebagai latar belakang pada kuis sehingga lebih menarik minat anak untuk mengerjakan kuis Fitur-fitur pada *Quizizz* membuat peserta didik tertarik serta termotivasi untuk menyelesaikan kuis dengan benar *Quizizz* juga berguna sebagai media evaluasi dalam proses pembelajaran yang bersifat menarik dan menyenangkan (Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamet, S, 2020). Media *Quiziz* dalam pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa terbukti dari hasil penelitian Solikah menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen dan kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pelajaran (Solikah, 2020).

2. PEMBAHASAN

Peranan pendidikan agama Islam sangat berpengaruh bagi perkembangan anak, pendidikan agama harus dilakukan secara intensif dalam segala aspek. Pada lazimnya pendidikan agama diinterprestasikan sebagai fenomena upaya manusia secara sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam. Guru sebagai komponen utama dalam Pendidikan harus senantiasa membuat persiapan baik strategi, metode dan beberapa perangkat pembelajaran agar proses pembelajaran Pendidikan agama Islam mencapai suasana yang aktif, efektif, dan komunikatif.

Seiring dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta inovasi dalam proses pembelajaran guru dan siswa harus dapat menggunakan kemajuan teknologi yang tidak bisa lagi kita hindari. Salah satunya adalah media pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar dalam membantu siswa meningkatkan pemahaman tentang materi pelajaran. Perubahan informasi yang memasuki dunia era digital memungkinkan adanya teknologi membangun pembelajaran berbasis IT, salah satu yaitu pembelajaran dengan aplikasi *quizizz* (Astuti, dkk, 2022). Dalam aplikasi *quizizz* ini juga peserta didik dapat melihat peringkat yang dicapai sehingga mampu memotivasi siswa untuk meraih hasil belajar yang memuaskan. *Quizizz* dapat digunakan dengan mudah sebagai salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sebenarnya. Fitur-fitur yang terdapat pada *quizizz* memungkinkan pengajar untuk mempelajari materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan memudahkan pengajar membuat soal (Siska, dkk, 2021). Penulis menduga dengan menggunakan media *quizizz* akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI IPS2 SMA Negeri 2 Rantau Selatan.

2.1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan selama 12 hari mulai pada hari senin tanggal 22 April 2024 sampai dengan hari sabtu tanggal 4 Mei 2024.

2.2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 2 Rantau Selatan yang berjumlah 9 kelas dengan jumlah seluruh siswa 282 orang, yang terdiri dari kelas XI-1 berjumlah 34 siswa, XI-

2 berjumlah 33 siswa, XI-3 berjumlah 32 siswa, XI -4 berjumlah 32 siswa, XI -5 berjumlah 31 siswa, XI -6 berjumlah 28 siswa, XI -7 berjumlah 29 siswa. Cara pengambilan sampel dengan *random sampling* ada 3 cara" yaitu: dengan cara undian, dengan cara ordinal, dan dengan cara randomisasi. Jika populasi diatas 100 maka diambil sampel 12% - 30%. Peneliti mengambil sampel sebesar 15 % dari populasi yaitu $\frac{14}{100} \times 235 = 32,8$ orang sampel. Maka Sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-2 SMA Rantau Selatan berjumlah 33 siswa (Arikunto, 2016).

2.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan hal yang sangat penting karena berhasil tidaknya sebuah penelitian tergantung oleh kemampuan penulis dalam menentukan instrumen pengumpulan data. Instrumen penelitian yang digunakan observasi, Angket, dokumentasi dan memberikan soal tes.

2.4. Teknik Analisis Data

Untuk menguji hipotesis, maka selanjutnya dianalisis menggunakan analisa statistik, yaitu menggunakan aplikasi SPSS versi 23.0 dilakukan Uji Normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov Test; Uji Regresi Linear Sederhana; dan Uji Hipotesis (*Paired Sampel t Test*).

2.5. Penyajian Data Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian dilapangan diperoleh tanggapan responden tentang pengaruh media *quizizz* terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Rantau Selatan disajikan pada bentuk table berikut ini:

Tabel 1. Saya bisa menggunakan aplikasi *Quizizz*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak setuju	1	3.0	3.0	3.0
kurang setuju	6	18.2	18.2	21.2
Valid setuju	21	63.6	63.6	84.8
sangat setuju	5	15.2	15.2	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang saya bisa menggunakan aplikasi *Quizizz* sangat tidak setuju 1 orang (3.0%), kurang setuju 6 orang (18.2%), setuju 21 orang (63.6%), sangat setuju 5 orang (15.2%).

Tabel 2 Saya bisa bergabung di kuis yang telah dibuat guru dalam aplikasi Quizizz

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	7	21.2	21.2	21.2
	setuju	15	45.5	45.5	66.7
	Sangat setuju	11	33.3	33.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Saya bisa bergabung di kuis yang telah dibuat guru dalam aplikasi *Quizizz* kurang setuju 7 orang (21.2%), setuju 15 orang (45.5%), sangat setuju 11 orang (33.3%).

Tabel 3 Saya paham alur mengerjakan soal di dalam kuis yang disediakan guru pada aplikasi Quizizz

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Kurang setuju	2	6.1	6.1	9.1
	Setuju	21	63.6	63.6	72.7
	Sangat setuju	9	27.3	27.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Saya paham alur mengerjakan soal di dalam kuis yang disediakan guru pada aplikasi *Quizizz* sangat tidak setuju 1 orang (3.0%), kurang setuju 2 orang (6.1%), setuju 21 orang (63.6%), sangat setuju 9 orang (27.3%).

Tabel 4. Aplikasi Quizizz memberikan kuis soal yang mudah dipahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Tidak Setuju	2	6.1	6.1	9.1
	Kurang setuju	2	6.1	6.1	15.2
	Setuju	15	45.5	45.5	60.6
	Sangat setuju	13	39.4	39.4	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4. di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Aplikasi *Quizizz* memberikan kuis soal yang mudah dipahami sangat tidak setuju 1 orang (3.0%), tidak setuju 2 orang (6.1%), kurang setuju 2 orang (6.1%), setuju 15 orang (45.5%), sangat setuju 13 orang (39.4%).

Tabel 5. Saya lebih cepat menyelesaikan soal saat menggunakan aplikasi Quizizz

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat tidak setuju	2	6.1	6.1	6.1
Tidak setuju	2	6.1	6.1	12.1
Kurang setuju	3	9.1	9.1	21.2
Valid Setuju	17	51.5	51.5	72.7
Sangat setuju	9	27.3	27.3	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Saya lebih cepat menyelesaikan soal saat menggunakan aplikasi Quizizz sangat tidak setuju 2 orang (6.1%), tidak setuju 2 orang (6.1%), kurang setuju 3 orang (9.1%), setuju 17 orang (51.5%), sangat setuju 9 orang (27.3%).

Tabel 6. Saya lebih cepat menyelesaikan soal saat menggunakan aplikasi Quizizz

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Setuju	2	6.1	6.1	6.1
Kurang Setuju	6	18.2	18.2	24.2
Valid Setuju	14	42.4	42.4	66.7
Sangat Setuju	11	33.3	33.3	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 6. di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Saya lebih cepat menyelesaikan soal saat menggunakan aplikasi Quizizz tidak setuju 2 orang (6.1%), kurang setuju 6 orang (18.2%), setuju 14 orang (42.4%), sangat setuju 11 orang (33.3%).

Tabel 7. Aplikasi Quizizz memungkinkan saya untuk belajar kapan saja dan dimanapun saya berada

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Setuju	5	15.2	15.2	15.2
Kurang Setuju	1	3.0	3.0	18.2
Valid Setuju	11	33.3	33.3	51.5
Sangat Setuju	16	48.5	48.5	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 7. di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Aplikasi Quizizz memungkinkan saya untuk belajar kapan saja dan dimanapun saya berada tidak setuju 5 orang (15.2%), kurang setuju 1 orang (3.0%), setuju 11 orang (33.3%), sangat setuju 16 orang (48.5%).

Tabel 8. Aplikasi Quizizz memfasilitasi kebutuhan belajar yang saya perlukan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	3.0	3.0
	Tidak Setuju	6	18.2	21.2
	Kurang Setuju	4	12.1	33.3
	Setuju	12	36.4	69.7
	Sangat Setuju	10	30.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0

Berdasarkan Tabel 8. di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Aplikasi Quizizz memfasilitasi kebutuhan belajar yang saya perlukan sangat tidak setuju 1 orang (3.0%), tidak setuju 6 orang (18.2%), kurang setuju 4 orang (12.1%), setuju 12 orang (36.4%), sangat setuju 10 orang (30.3%).

Tabel 9. Saya tertarik menggunakan aplikasi Quizizz

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	12.1	12.1
	Kurang Setuju	8	24.2	36.4
	Setuju	13	39.4	75.8
	Sangat Setuju	8	24.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0

Berdasarkan Tabel 9 di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Saya tertarik menggunakan aplikasi Quizizz tidak setuju 4 orang (12.1%), kurang setuju 8 orang (24.2%), setuju 13 orang (39.4%), sangat setuju 8 orang (24.2%).

Tabel 10. Saya berniat untuk menggunakan aplikasi Quizizz hingga beberapa waktu ke depan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	6.1	6.1
	Tidak Setuju	1	3.0	9.1
	Kurang Setuju	4	12.1	21.2
	Setuju	16	48.5	69.7
	Sangat Setuju	10	30.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0

Berdasarkan Tabel 10. di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Saya berniat untuk menggunakan aplikasi Quizizz hingga beberapa waktu ke depan sangat tidak setuju 2 orang (6.1%), tidak setuju 1 orang (3.0%), kurang setuju 4 orang (12.1%), setuju 16 orang (48.5%), sangat setuju 10 orang (30.3%).

Tabel 11. Saya menggunakan aplikasi Quizizz karena menyenangkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Setuju	18	54.5	54.5	57.6
	Sangat Setuju	14	42.4	42.4	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 11. di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Saya menggunakan aplikasi *Quizizz* karena menyenangkan tidak setuju 1 orang (3.0%), setuju 18 orang (54.5%), sangat setuju 14 orang (42.4%).

Tabel 12. Saya memahami penjelasan yang diberikan guru saat mengarahkan penggunaan aplikasi Quizizz

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Kurang Setuju	3	9.1	9.1	15.2
	Setuju	9	27.3	27.3	42.4
	Sangat Setuju	19	57.6	57.6	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 12 di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Saya memahami penjelasan yang diberikan guru saat mengarahkan penggunaan aplikasi *Quizizz* tidak setuju 2 orang (6.1%), kurang setuju 3 orang (9.1%), setuju 9 orang (27.3%), sangat setuju 19 orang (57.6%).

Tabel 13. Saya terbuka menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi Quizizz

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Kurang Setuju	2	6.1	6.1	12.1
	Tidak Setuju	2	6.1	6.1	18.2
	Setuju	12	36.4	36.4	54.5
	Sangat Setuju	15	45.5	45.5	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 13. di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Saya terbuka menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *Quizizz* sangat tidak setuju 2 orang (6.1%), kurang setuju 2 orang (6.1%), tidak setuju 2 orang (6.1%), setuju 12 orang (36.4%), sangat setuju 15 orang (45.5%).

Tabel 14. Saya paham alur mengerjakan soal di dalam kuis yang disediakan guru pada aplikasi Quizizz

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	1	3.0	3.0	3.0
Kurang Setuju	3	9.1	9.1	12.1
Valid Setuju	16	48.5	48.5	60.6
Sangat Setuju	13	39.4	39.4	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 14. di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Saya paham alur mengerjakan soal di dalam kuis yang disediakan guru pada aplikasi Quizizz sangat tidak setuju 1 orang (3.0%), kurang setuju 3 orang (9.1%), setuju 16 orang (48.5%), sangat setuju 13 orang (39.4%).

Tabel 15. Saya tidak kesulitan mengoperasikan Aplikasi Quizizz dapat dioperasikan di laptop dan di HP

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Setuju	1	3.0	3.0	3.0
Kurang Setuju	4	12.1	12.1	15.2
Valid Setuju	18	54.5	54.5	69.7
Sangat Setuju	10	30.3	30.3	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 15 di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa sebagai responden tentang Saya tidak kesulitan mengoperasikan Aplikasi Quizizz dapat dioperasikan di laptop dan di HP tidak setuju 1 orang (3.0%), kurang setuju 4 orang (12.1%), setuju 18 orang (54.5%), sangat setuju 10 orang (30.3%).

2.6. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan sesuatu alat ukur. Suatu instrument/ alat ukur yang sah harus mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Hasil uji korelasi *Pearson output* SPSS versi 24.0. SPSS memberikan hasil uji korelasi *Pearson soal* no 1 sampai dengan soal no 10 dengan $N=10$ dan $\alpha = 0.005$ maka $r_{tabel} = 0.482$, jadi soal no 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 nilai korelasi $< r_{tabel}$ dinyatakan valid.

2.7. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data bertujuan untuk membuktikan terlebih dahulu apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak dan mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Berikut tabel hasil pengujian normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov Test Aplikasi SPSS Versi 24.0.

Tabel 16. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Media_Quizziz
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	81.18
	Std. Deviation	4.142
	Absolute	.146
Most Extreme Differences	Positive	.116
	Negative	-.146
Kolmogorov-Smirnov Z		.828
Asymp. Sig. (2-tailed)		.464

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari table 16 di atas dapat kita ketahui bahwa nilai signifikan untuk variabel media pembelajaran *Quizziz* terlihat harga statistic Kolmogorov-Smirnov Test sebesar 0.828 dan p-value = 0.464 > 0.05 yang berarti memberi simpulan yaitu data berdistribusi normal.

2.8. Uji Regresi Linear

Setelah melakukan pengujian persyaratan analisis, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis guna untuk mengkaji kebenaran atau hipotesis yang telah dirumuskan tentang ada Pengaruh Media *Quizziz* terhadap efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Rantau Selatan Tahun Ajaran 2023/2024 di analisis menggunakan uji regresi sederhana. Bertujuan untuk mengetahui kekuatan variabel media *Quizziz* sebagai variabel bebas dan menjelaskan variabel pendidikan agama Islam siswa sebagai variabel terikat. Dengan kata lain, koefisien determinasi dilakukan untuk melihat seberapa besar kemampuan variabel *independen* mampu memberi penjelasan terhadap variabel *dependen*.

Tabel 17. Hasil Uji Koefisien Regresi Coefficients^a

Model		Unstandardized		Standardized	T	Sig.
		Coefficients		Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.633	13.314		5.923	.000
	Media_Quizziz	.620	.176	.066	.364	.007

a. Dependent Variable: Pendidikan_Agama_Siswa

Melalui tabel 17. Coefficients^a tersebut dapat disusun persamaan regresi dengan nilai Constant dan coefficient variabel X pada kolom B serta dianalisis nilai sig variabel X. Persamaan regresi adalah sebagai berikut:

$$Y = 7,633 + 0,620X$$

Didapat nilai constant sebesar 7,633 artinya secara statistik tanpa adanya X maka besarnya Y adalah 7,633. Didapat nilai coefficient variabel X sebesar 0.620 artinya besarnya pengaruh X terhadap Y kuat karena memiliki persentase sebesar 62% jika melihat tabel berikut:

Tabel 18. Interval Koefisien Regresi

Interval	Keterangan
$\geq 80,00\%$	Sangat Kuat
60,00% – 79,99%	Kuat
40,00% – 59,99%	Cukup Kuat
20,00% – 39,99%	Lemah
$\leq 19,99\%$	Sangat Lemah

Didapat nilai coefficient variabel X yaitu media *Quizziz* positif artinya X berpengaruh positif terhadap variable Y yaitu efektivitas Pendidikan agama Islam, semakin tinggi X maka Y semakin tinggi dan sebaliknya. Didapat nilai sig variabel X sebesar 0,000 lebih kecil dari alpha 0,05 maka H0 ditolak artinya terdapat pengaruh signifikan X terhadap Y.

Tabel 19. Hasil Uji Koefisien Determinasi R Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.722 ^a	.740	.051	2.200	.114	1.794	3	42	.143

a. Predictors: (Constant),Media_Quizziz

b. Dependent Variable: Pendidikan_Agama_Islam

Berdasarkan table 19. diatas dapat diketahui bahwa nilai R = 0.722 atau R Square = 0.720. Artinya variable media *quizziz* dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa sebesar 72%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

2.9. Uji Hipotesis (*Paired Sampel t Test*)

Setelah melakukan pengujian persyaratan analisis, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis guna untuk mengkaji kebenaran atau hipotesis yang telah dirumuskan tentang ada analisis menggunakan *paired sampel t test* dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 20. Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Media_Quizziz	83.01	32	4.540	.804
Pair 1 Tanpa_Media_Quizziz	62.04	32	3.444	.610

Pada Tabel 20 Paired Samples Statistics terlihat rata-rata pendidikan agama Islam siswa dengan media *Quizziz* sebesar 83.01 dan standart deviasi 4.540 dan terlihat rata-rata pendidikan agama Islam siswa dengan tanpa media *Quizziz* siswa sebesar 62.04 dan standart deviasi 3.444. Hal ini berarti secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata Pendidikan agama Islam siswa dengan media *Quizziz* dan tanpa media *Quizziz* siswa.

Tabel 21. Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Media_Quizziz & Pair 1 Tanpa_ Media_Quizziz	32	.970	.000

Pada tabel 21 Paired Samples Correlations, diperoleh koefisien korelasi skor Pendidikan agama Islam dengan perhatian media quizziz dan tanpa media quizziz siswa sebesar 0.970 dengan angka sig atau p-value = 0.000 atau ≤ 0.05 atau tidak signifikan.

Tabel 22. 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 Media Quizziz - Tanpa_ Media Quizziz	20.947	1.121	.198	20.565 21.373	101.57	31	.000

Pada table Paired Samples Test, diperoleh perbedaan Mean = 20.947 yang berarti selisih skor pendidikan agama Islam antara media *Quizziz* dan tanpa media *Quizziz* siswa. Selanjutnya pada table ini juga diperoleh standart error mean yang menunjukkan angka kesalahan baku perbedaan rata-rata. Selanjutnya hasil terpenting dari table Paired Samples Test ini harga statistic t = 101.57 dengan db 31 dan angka sig atau p-value = 0.000 < 0.05 atau H_0 ditolak. Dengan disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan Pendidikan agama Islam siswa antara menggunakan media *Quizziz* dan tanpa menggunakan media *Quizziz* siswa

3. KESIMPULAN

Penggunaan media *quizziz* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Rantau Selatan dari hasil jawaban responden atas pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan terkait dengan variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian menunjukkan rata-rata siswa setuju dengan penerapan media *quizziz*. Efektifitas Pendidikan agama Islam siswa di SMA Negeri 2 Rantau Selatan berdasarkan hail uji *paired samples statistics* terlihat rata-rata pendidikan agama Islam siswa dengan media *quizziz* sebesar 83.01 dan standart deviasi 4.540 dan terlihat

rata-rata pendidikan agama Islam siswa dengan tanpa media *quizziz* siswa sebesar 62.04 dan standart deviasi 3.444. Hal ini berarti secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata Pendidikan agama Islam siswa dengan media *Quizziz* dan tanpa media *Quizziz* siswa. Pengaruh media *quizziz* terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam dari hasil pengujian secara statistik disimpulkan dari temuan-temuan dalam penelitian yaitu nilai $R = 0.722$ atau $R\text{ Square} = 0.720$. Hasil ini memberikan arti variable media *quizziz* dapat mempengaruhi efektivitas pendidikan agama Islam siswa sebesar 72%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamat. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari*, vol.17, no.1, h. 117-132
- Arikunto. (2016) *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosada Karya. h.392
- Astuti, dkk, (2022) melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Pada Siswa. *Jurnal Educatio* Vol 5, No. 3, 2021, h.621.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, vol 5, no.5, h.3109-3116
- Darmawan, Deni. (2019). *Pengembangan E- learning Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya. h .457
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), h.37-41
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, vol 6, No.1. h. 78-83
- Rajagukguk, 2021 Media Quizizz dan pengaruhnya terhadap hasil belajar sejarah. *Jurnal of Indonesia History*. Vol 2, No 3. h, 364-374.
- Solikah, (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII DI SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Basicedu*, vol 5, no.8, h.319-323
- Siska, Yolanda dan Septi Fitri Meilana, 2021. Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio* Volume 7, No. 3, 2021, h. 915-921.