

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR PAI SISWA KELAS VIII, SMPN 1
PLAOSAN, MAGETAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



Oleh :

ANDIKA ARGA CHOIRUNNISA
NIM. 201200019

IAIN
PONOROGO

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**

ABSTRAK

Choirunnisa, Andika Arga. 2024, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas VIII, SMPN 1 Plaosan Magetan Tahun Ajaran 2023/2024.* **Skripsi,** Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing : Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si.

Kata Kunci: Keaktifan belajar siswa, Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi Quizizz

Penelitian ini menemukan bahwa siswa kelas VIII E di SMPN 1 Plaosan memiliki tingkat keaktifan belajar yang rendah. Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, namun pada kenyataannya banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal oleh guru. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan keaktifan belajar, sementara media yang monoton atau tidak relevan cenderung membuat siswa kehilangan perhatian.

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan tingkat keaktifan belajar siswa di SMPN 1 Plaosan ketika mereka menggunakan dua jenis media pembelajaran yang berbeda. Pertama, peneliti ingin melihat seberapa aktif siswa ketika belajar dengan metode konvensional yang biasa digunakan. Kedua, peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Terakhir, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mencari tahu apakah ada perbedaan yang signifikan antara kedua metode pembelajaran tersebut dalam hal tingkat keaktifan siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis pendekatan kuantitatif tipe penelitian kuasi eksperimental yaitu non-equivalent control group. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 8 di SMPN 1 Plaosan. Namun, hanya kelas 8E yang terdiri dari 30 siswa yang dijadikan sampel untuk eksperimen menggunakan Aplikasi Quizizz. Penelitian ini mengumpulkan data dengan Observasi, Memberikan Angket, dan menganalisis data secara statistik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional Pada Kelas Eksperimen (pretest) memiliki mean sebesar 85,3 (2) Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Kelas Eksperimen (posttest) sebesar 87,3. Berdasarkan dari perhitungan sampel yang diteliti yaitu 30 siswa yang terdiri dari 17 perempuan dan 13 laki-laki. (3) Dengan taraf signifikan sebesar 0,05 diperoleh P-value (sig) sebesar 0,000 kemudian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dari keaktifan belajar pada mata Pelajaran pendidikan agama islam dengan media pembelajaran Aplikasi Quizizz.

ABSTRACT

Choirunnisa, Andika Arga. 2024, *Effectiveness of Using Interactive Learning Media Based on Quizizz Application on Student Learning Activity in Class VIII, SMPN 1 Plaosan Magetan in the 2023/2024 Academic Year.* **Thesis,** Department of Islamic Religious Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute of Ponorogo. Advisor: Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si.

Keywords: Student learning activity, Interactive Learning Media, Quizizz Application

This study found that students of class VIII E at SMPN 1 Plaosan have a low level of learning activity. Learning activity is one of the important indicators in creating effective learning, but in reality there are many factors that influence the low level of student activity in the learning process. One of the main factors found in this study is the use of less than optimal learning media by teachers. Learning media that are interesting and in accordance with student characteristics can increase learning activity, while monotonous or irrelevant media tend to make students lose attention.

This study aims to compare the level of student learning activity at SMPN 1 Plaosan when they use two different types of learning media. First, the researcher wants to see how active students are when learning with the conventional methods that are commonly used. Second, the researcher wants to know whether the use of interactive learning media based on the Quizizz application can increase student learning activity. Finally, the main objective of this study is to find out if there is a significant difference between the two learning methods in terms of student activity levels.

This study uses a quantitative research method with a quantitative approach type of quasi-experimental research, namely a non-equivalent control group. The population of the study was all 8th grade students at SMPN 1 Plaosan. However, only class 8E consisting of 30 students was used as a sample for the experiment using the Quizizz Application. This study collected data by Observation, Giving Questionnaires, and analyzing data statistically.

The results of the study showed that (1) Student Learning Activity in PAI Subjects Using Conventional Learning Media in the Experimental Class (pretest) had a mean of 85.3 (2) Student Learning Activity in PAI Subjects Using Interactive Learning Media Based on the Quizizz Application in the Experimental Class (posttest) was 87.3. Based on the calculation of the sample studied, namely 30 students consisting of 17 females and 13 males. (3) With a significance level of 0.05, a P-value (sig) of 0.000 was obtained, then it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is a difference in learning activity in Islamic religious education subjects using the Quizizz Application learning media.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Andika Arga Choirunnisa
NIM : 201200019
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Quizizz* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas VIII, SMPN 1 Plaosan, Magetan Tahun Ajaran 2023/2024.

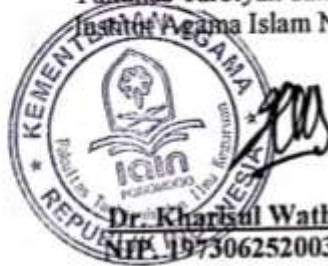
Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Ponorogo, 3 Oktober 2024

Pembimbing

Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si
NIP. 198312192009122003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I.
NIP. 197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Andika Arga Choirunnisa
NIM : 201200019
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Quizizz* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas VIII, SMPN 1 Plaosan, Magetan Tahun Ajaran 2023/2024.

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 30 Oktober 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 6 November 2024

Ponorogo, 6 November 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.

NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Umi Rohmah, M.Pd.I.
Penguji I : Dr. Athok Fuadi, M.Pd.
Penguji II : Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si.

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

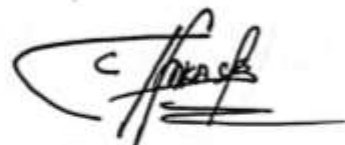
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andika Arga Choirunnisa
NIM : 201200019
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Quizizz* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas VIII, SMPN 1 Plaosan, Magetan Tahun Ajaran 2023/2024.

Dengan ini menyatakan bahwa naskah skripsi/thesis ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing skripsi. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut di publikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iain.ponorogo.ac.id adapun isi keseluruhan tulisan tersebut, separuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya dapat dipergunakan semestinya

Ponorogo, 3 Oktober 2024
Penulis



Andika Arga Choirunnisa

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andika Arga Choirunnisa

NIM : 201200019

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Quizizz* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas VIII, SMPN 1 Plaosan, Magetan Tahun Ajaran 2023/2024.

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya akan bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Ponorogo, 3 Oktober 2024

Yang Membuat Pernyataan



Andika Arga Choirunnisa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang didalamnya berisi aktivitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang dialami oleh keduanya. Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat dalam bekerja atau berusaha. Kegiatan bekerja dan berusaha dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.¹

Dalam proses belajar mengajar tentu saja memerlukan adanya timbal balik antara pendidik dan peserta didiknya sehingga pada proses pembelajaran berlangsung terjadi proses interaksi yang positif. Pendidik mempunyai peran yang sangat penting di sekolah. Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dikelas tergantung bagaimana seorang guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar adalah suatu kondisi yang dapat dilihat ketika siswa menjadi sibuk dalam kegiatan belajarnya. Dalam prosesnya ditandai keterlibatan interaksi yang signifikan antara murid kepada guru atau terhadap siswa lainnya. Sehingga menimbulkan suasana

¹ Nugroho Wibowo, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari", *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1.2 (2016), 29.

kelas yang *fresh* dan kondusif serta berpengaruh terhadap keterlibatan yang maksimal pada kemampuan anak. Maka melalui aktivitas yang muncul tersebut dapat berimplikasi pada pembentukan kognitif dan psikomotorik pada anak yang dapat meningkatkan prestasi. Dengan demikian yang dimaksud dengan keaktifan belajar pada anak adalah keterlibatan peserta didik secara penuh selama proses kegiatan belajar berlangsung. Adapun untuk menilai keaktifan pada anak dapat disesuaikan dengan acuan indikator keaktifan yang ada.²

Masalah yang ditemukan digali lebih dengan melakukan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran pendidikan agama islam. Menurut guru, keaktifan siswa bergantung kepada guru dan materi yang disampaikan. Kedua hal tersebut yang memicu siswa kurang aktif selama pembelajaran. Banyak peserta didik yang merasa bosan, masih banyak yang tidak merespon dalam kegiatan pembelajaran. Banyak peserta didik yang tidak terfokus pada pembelajaran, melakukan aktivitasnya sendiri seperti melamun, mengobrol, bermain dan sebagainya. Penggunaan media yang kurang tepat juga membuat peserta didik kurang bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan guru di SMPN 1 Plaosan, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa bergantung pada pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa antusias untuk belajar dan tidak mengantuk. Selain itu, harus ada interaksi dua arah yang berlangsung dengan

² Erita Rahmaniar and Andi Prastowo, "Implikasi Model Simulasi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2021), 47.

baik antara guru dan siswa. Maka dari itu perlu adanya metode pembelajaran yang tepat dan melibatkan interaksi selama pembelajaran agar siswa aktif.³

Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar diantaranya terdapat dua faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal terdiri dari 1). Faktor Fisiologis yang meliputi keadaan jasmani dan fungsi jasmani, 2). Faktor Psikologis meliputi, perhatian, tanggapan, ingatan, motivasi dan minat. Kemudian, Faktor eksternal terdiri dari 1. Faktor Non-sosial yang meliputi tempat, sarana belajar, dan fasilitas belajar. 2. Faktor Sosial meliputi, guru, teman dan keluarga.

Salah satu indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah tingkat keaktifan siswa dalam berpartisipasi. Hal ini dapat dilihat dari seberapa sering siswa mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, atau berdiskusi selama proses belajar-mengajar berlangsung. Sayangnya, dalam banyak kasus, masih banyak siswa yang cenderung pasif dan enggan untuk aktif dalam pembelajaran. Fenomena siswa yang kurang aktif dalam bertanya dan berpendapat seringkali ditemukan di kelas. Meskipun guru telah memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk berpartisipasi, hanya segelintir siswa yang memanfaatkan kesempatan tersebut. Bahkan, seringkali hanya siswa yang sama yang selalu aktif dalam setiap pertemuan, Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang merasa kurang nyaman atau kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya.⁴

Kurangnya variasi metode pembelajaran, penggunaan media yang monoton, dan ketergantungan pada buku paket menjadi beberapa faktor

³ Wawancara dengan Bapak Efendi, 11 Desember 2023 di SMPN 1 Plaosan.

⁴ Wawancara dengan Bapak Efendi, 11 Desember 2023 di SMPN 1 Plaosan

utama yang menyebabkan rendahnya keaktifan siswa di kelas. Hal ini terlihat jelas dari tingginya tingkat kebosanan siswa selama proses pembelajaran, yang ditandai dengan sering menguap dan mengantuk. Ketika guru hanya bergantung pada satu metode pengajaran dan sumber belajar yang terbatas, siswa cenderung merasa jenuh dan kurang tertantang untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi kurang berpartisipasi dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, atau melakukan aktivitas belajar lainnya yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai bentuk, seperti penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran interaktif, yang dibuat dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Para ahli menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan siswa dan hasil belajar yang dihasilkan oleh media pembelajaran interaktif.

Pembelajaran melalui media interaktif yang mengikuti perkembangan dunia dapat menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan game digital, buku digital, presentasi *Power Point*, dan lainnya adalah contoh media pembelajaran interaktif. Media ini dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang efektif di era modern karena siswa yang tumbuh dekat dengan teknologi. Aplikasi *Online*, seperti Quizizz, memungkinkan penggunaan permainan digital dalam pembelajaran.⁵

Di era digital seperti sekarang ini, penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan telah menjadi suatu keharusan. Guru dituntut untuk adaptif

⁵ Sman Lareh, Sago Halaban, "Efektivitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Belajar Pai Kelas Xii Sman 1 Lareh Sago Halaban" : 36.

terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital yang inovatif. Media pembelajaran berbasis digital yang menarik dan interaktif, seperti permainan, dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, adanya aplikasi penilaian digital seperti Aplikasi *Quizizz* juga mempermudah guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat dan akurat. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa.⁶

Oleh karena itu, Pemanfaatan teknologi seperti *Smartphone* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan perangkat ini sebagai media pembelajaran yang inovatif. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah Aplikasi *Quizizz*, sebuah platform kuis interaktif yang dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Dengan Aplikasi *Quizizz*, guru dapat membuat kuis yang menarik dengan berbagai format soal, dilengkapi gambar dan pilihan jawaban yang beragam. Kuis ini kemudian dapat dibagikan kepada siswa melalui kode akses yang mudah diingat. Setelah kuis selesai, guru dapat langsung mengakses data hasil pengerjaan siswa dalam bentuk *spreadsheet Excel*. Fleksibilitas *Quizizz* memungkinkan guru untuk mengatur waktu pengerjaan kuis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga proses penilaian dapat dilakukan secara efisien dan akurat.⁷

⁶ Dhian Nuri Rahmawati, et al. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam", *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, (2022), 55.

⁷ Aryan Eka, Prastya Nugraha, "Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring," (2021), 91.

Guru berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi. Salah satu kunci keberhasilannya adalah kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Dengan memilih media yang menarik dan relevan dengan minat siswa, guru dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif. Hasil observasi awal yang dilakukan di SMPN 1 Plaosan bahwa kurangnya efektivitas pembelajaran berdampak langsung pada tingkat keaktifan siswa di kelas. Ketika siswa merasa bosan atau kesulitan memahami materi, mereka cenderung kurang terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi, tanya jawab, atau tugas-tugas yang diberikan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui pemilihan metode dan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Dari observasi di SMPN 1 Plaosan tentang keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain yaitu, 1) Tindakan guru didalam kelas, guru yang bersikap bijak dan selalu mengasah peserta didik untuk bertindak ke arah suatu keinginan yang jelas dan bermanfaat bagi kelas. 2) Cara guru menyampaikan materi pembelajaran yang meliputi pemilihan media, metode, maupun bahan ajar.

Berdasarkan rasionalitas dan realitas di atas, peneliti tertarik untuk memilih sebuah karya ilmiah dengan judul "**Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Keaktifan**

Belajar Siswa Kelas VIII, SMPN 1 Plaosan, Magetan Tahun Ajaran 2023/2024".

B. Identifikasi Masalah

Terkait Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas VIII, SMPN 1 Plaosan Magetan Tahun Ajaran 2023/2024 Terdapat sejumlah masalah yang diidentifikasi peneliti diantaranya sebagai berikut :

1. Siswa tidak memperhatikan guru ketika guru menyampaikan materi
2. Siswa malu menjawab pertanyaan yang diberikan guru
3. Ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, mereka enggan bertanya ketika pembelajaran berlangsung
4. Kurangnya kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yakni:

1. Penelitian ini hanya fokus pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Plaosan.
2. Penelitian ini fokus pada Media pembelajaran interaktif yaitu Aplikasi Quizizz.
3. Penelitian ini fokus pada efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas dapat disimpulkan beberapa pertanyaan terkait dalam penelitian ini, penulis mencoba merumuskan masalah yang akan di angkat dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana keaktifan belajar siswa pada saat menggunakan media pembelajaran konvensional di SMPN 1 Plaosan?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa pada saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quizizz di SMPN 1 Plaosan?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quizizz di SMPN 1 Plaosan?

E. Tujuan Masalah Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa pada saat menggunakan media pembelajaran konvensional di SMPN 1 Plaosan.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa pada saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quizizz di SMPN 1 Plaosan.
3. Untuk mengetahui Apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quizizz di SMPN 1 Plaosan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang sangat diinginkan yaitu:

1. Manfaat Teoretis :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai Komparasi Kaktifan Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Penggunaan Media Pembelajaran

Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz di jenjang Sekolah Menengah Pertama.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Bisa meluaskan pengetahuan dan pemahaman utamanya mengenai penelitian ilmiah dan meningkatkan daya pikir dalam membuat karya tulis ilmiah.

b. Bagi peneliti lain

Harapannya penelitian yang dilaksanakan bisa menjadi acuan dan perbandingan terkait penelitian yang serupa.

c. Bagi siswa

Dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik, interaktif, serta belajar dengan gaya yang berbeda agar dapat menambah pemahaman materi dengan penggunaan media Quizizz dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi guru

Dapat memberikan solusi terhadap permasalahan guru dengan penggunaan media Quizizz dalam pelajaran pendidikan agama islam. Dapat juga memungkinkan guru memberikan tugas dan mengevaluasi kemajuan kelas.

e. Bagi sekolah (SMPN 1 Plaosan)

Hasil penelitian yang sudah ada dapat dijadikan masukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

f. Bagi Perguruan Tinggi

Skripsi dan artikel dari penelitian ini diharapkan menambah referensi kepustakaan perguruan tinggi yaitu IAIN Ponorogo sebagai penelitian terdahulu atau referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian sejenis khususnya Mahasiswa Pendidikan Agama Islam.

G. Sistematika Pembahasan

1 Bagian Awal

Pada bagian awal memuat Halaman Sampul, Halaman Sampul, Lembar Persetujuan, Lembar Pengesahan, Pernyataan Keaslian Tulisan, Halaman Persembahan, Moto, Abstrak, Abstract, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lampiran, Pedoman Transliterasi.

2 Bagaian Inti/Isi

Bagian inti dalam penelitian meliputi:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini akan membahas tentang format penelitian yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Fokus Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat penelitian, Sistematika Pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka

Bab ini membahas mengenai Kajian Teori, Kajian Penelitian Terdahulu dan Kerangka Pikir tentang metode pembelajaran sebagai penyajian materi penerapan metode talaqqi yang bersifat implementatif, serta sebagai evaluasi pembelajaran sejauh mana hafalan santri.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang meliputi Pendekatan dan Jenis Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Pengecekan Keabsahan Penelitian.

BAB IV : Hasil Penelitian Dan Pembahasan

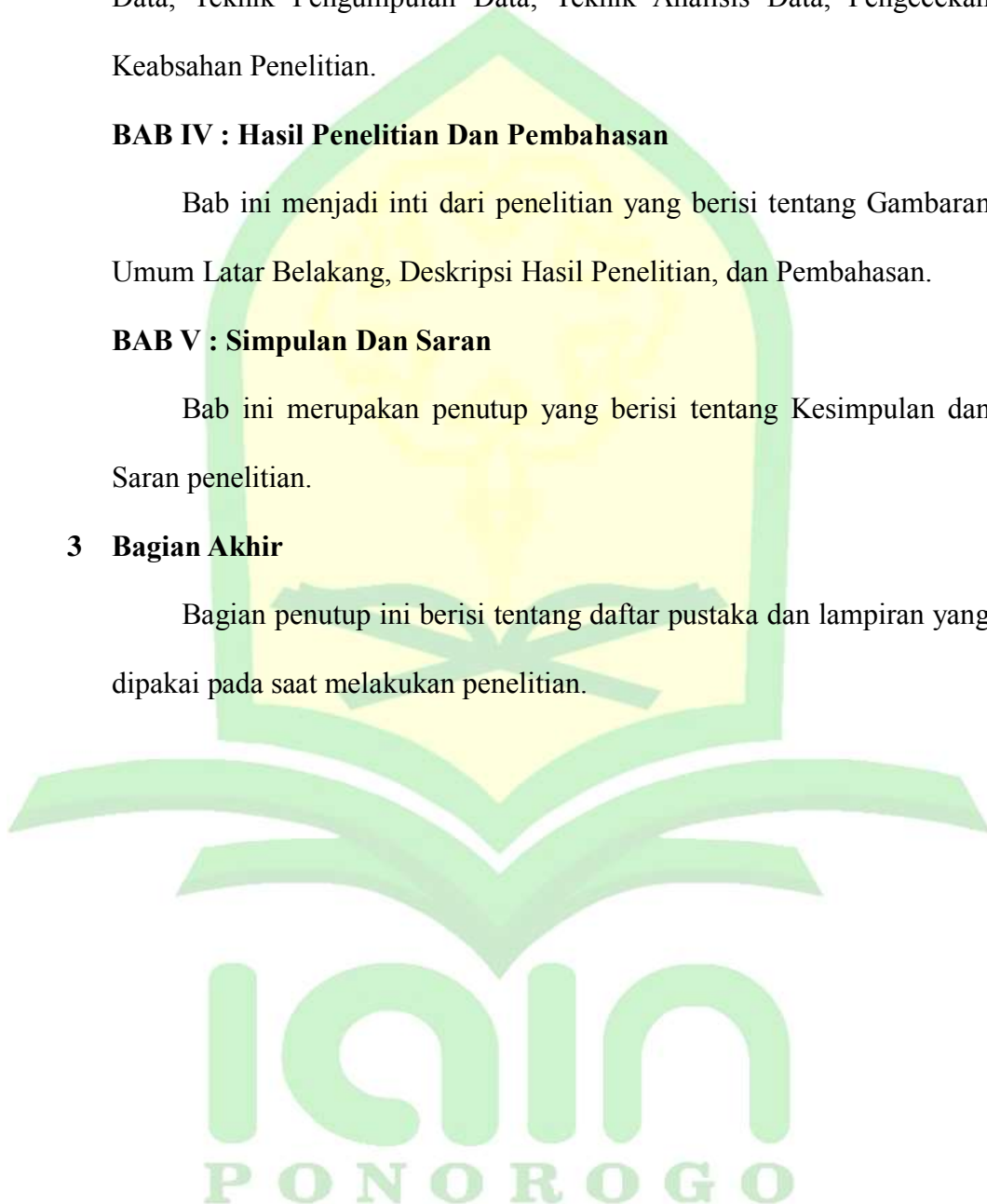
Bab ini menjadi inti dari penelitian yang berisi tentang Gambaran Umum Latar Belakang, Deskripsi Hasil Penelitian, dan Pembahasan.

BAB V : Simpulan Dan Saran

Bab ini merupakan penutup yang berisi tentang Kesimpulan dan Saran penelitian.

3 Bagian Akhir

Bagian penutup ini berisi tentang daftar pustaka dan lampiran yang dipakai pada saat melakukan penelitian.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang memiliki beberapa arti yaitu, ada efeknya (akibatnya, pengaruh, dan kesan), manjur atau mujarab, membawa hasil, berhasil guna (usaha tindakan) dan mulai berlaku. Berdasarkan arti kata tersebut timbul kata keefektivan yang diartikan dengan keadaan, berpengaruh, hal terkesan, kemanjuran, dan keberhasilan.⁸

Sedangkan menurut Sedarmayanti mengemukakan bahwa efektivitas merupakan suatu ukuran yang memberikan gambaran seberapa jauh target dapat tercapai. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa efektivitas merupakan suatu ukuran yang memberikan gambaran seberapa jauh target yang telah ditetapkan sebelumnya oleh lembaga atau organisasi dapat tercapai. Barnard dalam Prawirosentono mengemukakan bahwa efektivitas adalah kondisi dinamis serangkaian proses pelaksanaan tugas dan fungsi pekerjaan sesuai dengan tujuan dan saranan kebijakan program yang telah ditetapkan.⁹

⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm.284

⁹ Nina ismaya, et al., *Kualitas Pelayanan Publik* (Pasuruan: Qiara Media, 2021), 24.

2. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar terdiri dari kata “Aktif” dan kata “Belajar”. Keaktifan belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar. Menurut Hamalik keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Bentuk bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti didiskusikan, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas membuat laporan dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Sedangkan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar menurut Nana Sudjana adalah stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajari, penguatan, pemakaian dan pemindahan¹⁰.

Faktor-faktor keaktifan belajar adalah memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa), mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa, memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberi umpan balik (feed back), melakukan tes singkat diakhir pembelajaran, dan menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran. Adapun indikator keaktifan belajar adalah mampu memecahkan masalah, mampu

¹⁰ Maria Simanjuntak, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, (2020), 103.

bekerjasama, mampu mengemukakan pendapat, mampu mengemukakan gagasan atau ide dan perhatian¹¹.

Keaktifan siswa membuat pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru, bentuk aktifitas siswa dapat berbentuk aktifitas pada dirinya sendiri atau aktifitas dalam suatu kelompok. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Indikator keaktifan belajar yaitu perhatian siswa dalam pembelajaran, kerjasama siswa dalam pembelajaran, terlibat dalam pemecahan masalah, kesiapan siswa mengikuti pembelajaran dan mengemukakan pendapat/ide¹².

Keaktifan belajar yang dimiliki siswa merupakan usaha pendorong yang dimiliki dalam dirinya agar memiliki keinginan yang kuat untuk mengikuti proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Adanya keaktifan belajar akan

¹¹ Ibid,

¹² Ahmad Hariandi, Ayu Cahyani, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3.2 (2018), 71.

membawa siswa menjadi lebih baik lagi selama mengikuti proses pembelajaran tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Beberapa hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah dengan mempersiapkan inovasi baru dalam pembelajaran untuk dapat menimbulkan kesan yang menarik bagi siswa sehingga motivasi siswa dalam belajar timbul dengan sendirinya. Salah satunya bisa dengan menggunakan pendekatan inkuiri dan mengajak siswa untuk belajar secara langsung dengan cara mengaitkan materi pembelajaran dengan kejadian langsung yang pernah dialami siswa¹³.

b. Indikator Keaktifan Belajar

Untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa bisa diukur melalui indikator keaktifan belajar. Menurut nana sudjana dalam Tamiyatun menyebutkan bahwa keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari beberapa hal, sebagai berikut:

- 1) Ikut serta dalam melaksanakan Pembelajaran.
- 2) Terlibat dalam pemecahan permasalahan.
- 3) Mengajukan pertanyaan kepada guru atau siswa lainnya apabila tidak memahami persoalan.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

¹³ Fathiya Eka Putri, et al., "Hubungan Antara Gaya Belajar Dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, (2019), 83.

- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai instruksi guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis.

Menggunakan kesempatan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.¹⁴

c. Faktor-Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan keaktifan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya sebagai berikut :

1) Guru

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa dari sudut pandang guru, yaitu:

a) Kemampuan guru

Kemampuan dari seorang guru merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran yang aktif. Guru yang memiliki kemampuan yang tinggi akan berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang dapat merangsang siswanya untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, guru juga akan mencoba dan terus mencoba menerapkan berbagai

¹⁴ Tumiyatun, "peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Stad Pada Pembelajaran Pkn siswa Kelas V SD Negeri 03 Wonorejo, Gondangrejo Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013 Jurnal,"Jurnal Teknologi(UMS,2013),2.

penemuan baru yang dianggapnya lebih baik dalam membelajarkan siswanya.

Kemampuan guru tersebut bukan hanya dalam segi perencanaan pembelajaran akan tetapi dalam proses dan evaluasi pembelajaran pula. Kemampuan guru dalam proses pembelajaran berkaitan erat dengan cara seorang guru mengimplementasikan kemampuan dasar mengajar yang dimilikinya dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan berbagai media serta model pembelajaran yang dianggap dapat membuat siswa terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran.

2) Sarana belajar

a) Ruang kelas

Kondisi ruang kelas juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran aktif. Misalnya, ruang kelas yang bersih akan membuat siswa merasa nyaman dalam belajar dibandingkan dengan kondisi kelas yang kotor.

b) Media dan Sumber Belajar

Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang menggunakan multimetode dan multimedia. Artinya, melalui pembelajaran aktif memungkinkan siswa untuk belajar dari berbagai sumber informasi secara mandiri, baik dari media grafis atau dari media elektronik.

c) Lingkungan Belajar

Ada dua hal yang termasuk ke dalam faktor lingkungan belajar, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan psikologis. Lingkungan fisik meliputi keadaan dan kondisi sekolah, apabila sekolah berada di dekat terminal atau pasar yang bising misalnya, tentu saja akan mempengaruhi kenyamanan anak dalam belajar.

Sedangkan yang dimaksud lingkungan psikologis yaitu iklim sosial yang ada di lingkungan sekolah itu. Misalnya, hubungan yang terjadi antara guru dengan guru, antara guru dengan kepala sekolah, termasuk hubungan antara pihak sekolah dengan orang tua.¹⁵

2. Media Pembelajaran Interaktif

Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.¹⁶

Media pembelajaran mempunyai peranan penting bagi efektivitas proses pembelajaran. Didalam mendidik pelajar, metode pembelajaran yang hanya menggunakan penyampaian materi satu arah seperti ceramah dapat membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi di

¹⁵ Mujiati Astuti, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv a Sdit Al-Qur'Aniyyah," *Skripsi*, 2020.

¹⁶ Septi Nurfadhilah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: Jejak, 2021), 7.

dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang benar dapat meningkatkan interaksi antar guru dan pelajar serta dapat mengurangi rasa bosan dalam mengikuti pelajaran.¹⁷

Seiring dengan perkembangan jaman dan dengan pesatnya perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami perkembangan sehingga tercipta media pembelajaran interaktif. Menurut Kusuma media pembelajaran interaktif adalah jenis pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi interaksi aktif antara peserta didik dan materi. Ini memberi peserta didik kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan defenisi tersebut kita dapat melihat bahwa media pembelajaran umumnya dapat dipahami sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran, dengan tujuan untuk memfasilitasi dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.¹⁸

3. Media Pembelajaran Konvensional

a. Pengertian Media Pembelajaran Konvensional

Media Konvensional menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah media yang mengidentifikasikan dirinya sebagai alat komunikasi seperti surat kabar, televisi, spanduk, majalah dan lain-

¹⁷ Syarifudin, et al., *Media Pembelajaran dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital* (Palembang: Bening Media Publishing, 2022), 9-10.

¹⁸ Aisha Ali, et al., *Media Pembelajaran Interaktif* (Jambi: Sonpedia, 2024), 2.

lain. *Association for Communication Technology and Education* (AECT) mendefinisikannya sebagai bentuk yang digunakan oleh faktor manusia untuk mendistribusikan informasi. Bagi Asosiasi Pendidikan, definisi media lebih tepat dalam artian manipulasi yang dilihat oleh suatu objek, dilihat, didengar, dibaca oleh alat-alat yang sudah ada dengan baik.

Dari pengertian di atas, maka konsep media dapat dipahami sebagai alat atau medium yang dapat digunakan oleh masyarakat baik dalam hal penyebaran informasi berita maupun sebagai alat untuk memperoleh wawasan, wawasan atau pemahaman terhadap suatu informasi. Media dapat menyebarluaskan informasi yang biasa digunakan kepada masyarakat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, film dan televisi. Dengan munculnya orang-orang seperti itu, pola kehidupan sosial berubah dalam hal pengumpulan informasi. Dari kemunculan koran atau koran hingga kemunculan kembali era elektronik ini, sehingga masyarakat tidak bisa lepas dari arusinformasi.

Namun tidak dapat dipungkiri bahwa kemunculan media telah disertai dengan perubahan kehidupan masyarakat perkotaan, yang menyebabkan terus berkembangnya model sosial dan gaya hidup, sehingga menciptakan media baru, yaitu media baru. Misalnya radio, film, dan televisi. Dalam media, kesadaran masyarakat disebut juga media tradisional. Kata konvensi dalam kamus bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai kebiasaan tradisional masyarakat, sehingga

dapat diartikan sebagai arti tradisional, juga dikenal dengan arti tradisional. Pertama kita mendapatkan beberapa informasi berita dari masyarakat seperti surat kabar, majalah, radio, film dan televisi.¹⁹

b. Macam-Macam Media Pembelajaran Konvensional

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran konvensional yang dapat dimanfaatkan dalam proses pengajaran di sekolah diantaranya sebagai berikut :

- 1) Media grafis atau lebih dikenal dengan media dua dimensi adalah media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Contoh media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
- 2) Media tiga dimensi merupakan media dalam bentuk model, seperti padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan, yakni memanfaatkan segala aspek yang ada dilingkungan sebagai alat belajar.
- 4) Kartu bergambar media yang dibuat dari kertas dan dilaminating.²⁰

¹⁹ Meigi Enggelina Lakburlawal, "Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional Untuk Muatan Pelajaran Matematika Dalam Subtema Hewan Di Sekitarku Untuk Siswa SD Kelas II," (2017), 14.

²⁰ Konstantiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Konvensional pada Muatan Pembelajaran Matematika dalam Sub Tema Bermain di Rumah Teman untuk Siswa SD Kelas II," (Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta,2017), 34-35.

3. Aplikasi Quizizz

a. Pengertian Aplikasi Quizizz

Pemanfaatan media digital sebagai pembelajaran sudah mengalami pengembangan yang signifikan. Hadirnya media digital ini memberikan beragam inovasi pendidikan, dimana pembelajaran dan penilaian konvensional yang kaku dan monoton akan digantikan dengan pembelajaran menggunakan media digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Media pembelajaran yang tepat menjadi satu hal penting demi menunjang keberhasilan pendidikan. Berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran kepada sasaran pembelajaran. Hal ini di atur penuh oleh guru, guna menilai dan menimbang perkembangan pembelajaran²¹.

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu bentuk game. Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal – soal evaluasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan²². Quizizz yaitu aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz ini,

²¹ Dhian Nuri Rahmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2.1 (2022), 55–66.

²² Bkti Mulatsih, "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19 Application of Google Classroom, Google Form and Quizizz in Chemical Learning During the Covid-19 Pandemic," *Edisi Khusus KBM Pandemi COVID*, (2020), 19.

guru dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran²³.

Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran di rumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.²⁴

b. Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi Quizizz

Langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam mengaplikasikan aplikasi quizizz adalah sebagai berikut:²⁵

²³ Ibid,

²⁴ Unik Hanifah Salsabila, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4.2 (2020), 16.

²⁵ Aries Eka Prasetya, "Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan inovatif dan Menyenangkan," (Bogor: Guepedia, 2021), 69-70.

- 1) Klik “Create a new quiz”
- 2) Membuat nama kuis.
- 3) Pilih subjek yang akan di buat.
- 4) Klik ‘*Create a new quistion*’.
- 5) Ketikkan soal pada kolom soal, setiap jawaban dimasukkan pada kolom yang tersedia.
- 6) Pilih salah stu jawaban yang benar.
- 7) Dapat ditambahkan gambar pada soal.
- 8) Setelah selesai klik tombol *save*.
- 9) Untuk menambahkan soal klik “*create a new question*”.
- 10) Apabila telah selesai maka klik tombol “*finish quiz*”.
- 11) Setiap membuat soal jangan lupa klik ‘*save*’

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

Setiap media pembelajaran yang digunakan juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Sebagaimana kebanyakan aplikasi yang memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan quizizz. Beberapa kelebihan quizizz di antaranya:

- 1) Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal.
- 2) Jika peserta didik menjawab salah, maka akan muncul jawaban yang benar.
- 3) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang sudah dipilih.

- 4) Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda sehingga daftar soalnya diacak dan setiap peserta didik, soal yang muncul berbeda-beda.

Adapun yang menjadi kekurangan aplikasi ini antara lain:

- 1) Peserta didik dapat membuka tab baru tanpa diketahui.
- 2) Susah dalam mengontrol peserta didik ketika membuka tab baru.²⁶

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Sebelum peneliti melakukan penelitian ini, peneliti telah mencari beberapa penelitian terdahulu yang temanya masih berkesinambungan dengan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quizizz. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut antara lain, sebagai berikut :

Pertama, Menurut Lathifa Utami Dewi (2020) dengan judul Skripsi “Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan Quizizz sebagai media penilaian formatif berbasis web 2.0 berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Periodik Unsur. Metode penelitian ini yaitu Quasi Experiment dengan Nonequivalent control group design. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan peneliti terletak pada mata pelajaran yang digunakannya serta sampel yang digunakan. Sedangkan persamaanya

²⁶ Rahmi Ramadhani, et al., “Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik,” (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 48-49.

sama sama meneliti aplikasi quizizz, Menggunakan Metode Penelitian Quazi Eksperimen Control.²⁷

Kedua, Menurut Khaliqul Husna (2020) : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian ex post facto. Objek penelitiannya adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t. Persamaan dari penelitian ini sama-sama meneliti aplikasi quizizz.²⁸

Ketiga, Menurut Ketujuh, Menurut Cahya Amildah Citra (2020) “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya” persamaan penelitian ini yaitu sama sama meneliti aplikasi quizizz dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada sampel penelitian.²⁹

Keempat, Meliza Arini (2021). Keefektifan Quizizz sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar, Penelitian ini bertujuan untuk

²⁷ Iathifa utami Dewi, “Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materu Sistem Periodik Unsur”, 2020.

²⁸ Khaliqul Husna, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru,”2020.

²⁹ Cahyani Amildah Citra, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8.2 (2020).

mengetahui apakah Quizizz Efektif digunakan sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SD Adhyaksa I Kota Jambi tepatnya pada bulan Januari-Februari 2021. Data pada penelitian ini diperoleh melalui Pretest (sebelum diberikan perlakuan) dan Posttest (setelah diberikan perlakuan), dengan alat untuk mengambil data berupa Tes. Sedangkan analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi yakni korelasi product moment. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIB SD Adhyaksa I Kota Jambi yang berjumlah 29 orang peserta didik. Persamaan dari penelitian ini hanya terdapat pada aplikasi quizizz sedangkan perbedaannya terletak pada sampel penelitian dan Teknik analisis data.³⁰

Kelima, berdasarkan penelitian jurnal yang dilakukan oleh Siska Yolanda dan Septi Fitri Meilana tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Kelas V di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa, Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal penggunaan variabel bebas, yaitu aplikasi Quizizz. Namun, terdapat perbedaan pada variabel terikat yang diteliti. Penelitian sebelumnya lebih fokus pada minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini juga mengukur keaktifan belajar siswa. Meskipun demikian, kedua penelitian ini sama-sama menunjukkan hasil yang positif terkait penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan

³⁰ A Meliza, E Kuntarto, M Sofwan, “Keefektifan Quizizz Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar,” 2021 .

siswa dalam pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sebelumnya.³¹

Keenam, berdasarkan penelitian jurnal yang dilakukan oleh Rahma Anisa dan Erwin tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil belajar IPA Peserta didik di Sekolah Dasar” Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang juga menggunakan aplikasi Quizizz. Persamaan yang paling menonjol adalah penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dan desain penelitian quasi-eksperimental. Namun, terdapat perbedaan yang signifikan pada variabel terikat yang diteliti. Jika penelitian sebelumnya lebih fokus pada peningkatan hasil belajar, penelitian ini mengukur dampak penggunaan Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pemahaman mengenai efektivitas penggunaan Quizizz. Sehingga dapat dikatakan pada penelitian ini jelas berbeda dengan yang sebelumnya.³²

Ketujuh, berdasarkan penelitian skripsi yang dilakukan oleh Intan Haryati tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V MIN 1 Kota Surabaya” menunjukkan bahwa, ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil nilai angket peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah penggunaan aplikasi Quizizz, sedangkan variabel terikat (Y) adalah

³¹ Siska Yolanda, Septi Fitri Meilana, "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar," (2021).

³² Erwin Rahma anisa, " Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil belajar IPA Peserta didik di Sekolah Dasar," (2021).

motivasi belajar peserta didik. Keduanya merupakan variabel yang sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Namun, perbedaan terletak pada populasi penelitian yang telah disebutkan sebelumnya. Perbedaan populasi ini dapat mempengaruhi hasil penelitian karena karakteristik peserta didik di setiap sekolah dapat berbeda-beda. Sehingga dapat dikatakan penelitian ini tidak sama dengan penelitian yang sebelumnya.³³

Kedelapan, berdasarkan penelitian jurnal yang dilakukan oleh Widayanti dan Purnama Syae Purrohman tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPA Kelas V” menunjukkan bahwa, ada pengaruh dari motivasi belajar IPA peserta didik antara yang menggunakan Media Aplikasi Quizizz dan yang tidak menggunakan aplikasi Quizizz di SDN Susukan 09 Pagi. Pada penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan yang akan peneliti lakukan. Persamaan pada penelitian ini yaitu aplikasi quizizz dan motivasi belajar. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah tempat lembaga sekolah yang berbeda dan menggunakan jenis penelitian yang berbeda. Sehingga dapat dikatakan penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sebelumnya.³⁴

Kesembilan, berdasarkan penelitian skripsi yang dilakukan oleh Pipit Eka Pertiwi tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi belajar Matematika Peserta didik” Penelitian ini, meskipun memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu dalam hal

³³ Intan Haryati, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Ipa Kelas V Min 1 Kota Surabaya," 2021.

³⁴ Syae Purrohman, Purnama Widayanti, "Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V," *Jurnal Educatio*, Vol. 7.3 (2021).

penggunaan game edukasi Quizizz dan fokus pada peningkatan motivasi belajar, memiliki beberapa perbedaan yang signifikan. Perbedaan tersebut terletak pada konteks penelitian, seperti lembaga sekolah yang dijadikan objek penelitian, karakteristik peserta didik, serta mata pelajaran yang menjadi fokus. Perbedaan-perbedaan ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan Quizizz dapat bervariasi tergantung pada konteks pembelajaran yang spesifik. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menggeneralisasi temuan ini pada konteks yang lebih luas.³⁵

Kesepuluh, Menurut Nurzamidar (2023) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Banda Aceh” tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan deskriptif. Subjek penelitian adalah 1 guru mata pelajaran ekonomi dan 6 siswa kelas XII IPS-3 yang dipilih secara systematic random sampling dengan teknik pengumpulan data adalah menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi serta menganalisis data dengan reduksi data, penyajian data dan penarik kesimpulan. Berdasarkan tujuan peneliti. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Perbedaannya terletak pada metode penelitiannya, penelitian ini menggunakan metode kualitatif, Mata Pelajaran

³⁵ Pipit Eka Pertiwi, “Pengaruh Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa,” (2021).

penelitian ini berbeda dengan yang akan saya teliti, sampel penelitian dan Teknik pengumpulan data.³⁶

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan sintesis tentang hubungan antarvariabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesis tentang hubungan antarvariabel yang diteliti kemudian digunakan untuk merumuskan hipotesis. Variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel Dependent (Y1) : Keaktifan belajar menggunakan media pembelajaran konvensional

Variabel Dependent (Y2) : Keaktifan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quizizz.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah kerangka berpikir komparasional, yang dipergunakan untuk menguji hipotesa mengenai ada tidaknya perbedaan antara variabel yang diteliti. Komparasional pada penelitian saya adalah membandingkan Keaktifan belajar menggunakan media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quizizz. Maka diajukan kerangka pikir sebagai berikut : “Apakah ada perbedaan Keaktifan belajar menggunakan media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quizizz.

³⁶ Nurzamidar, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran,” (2023).



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

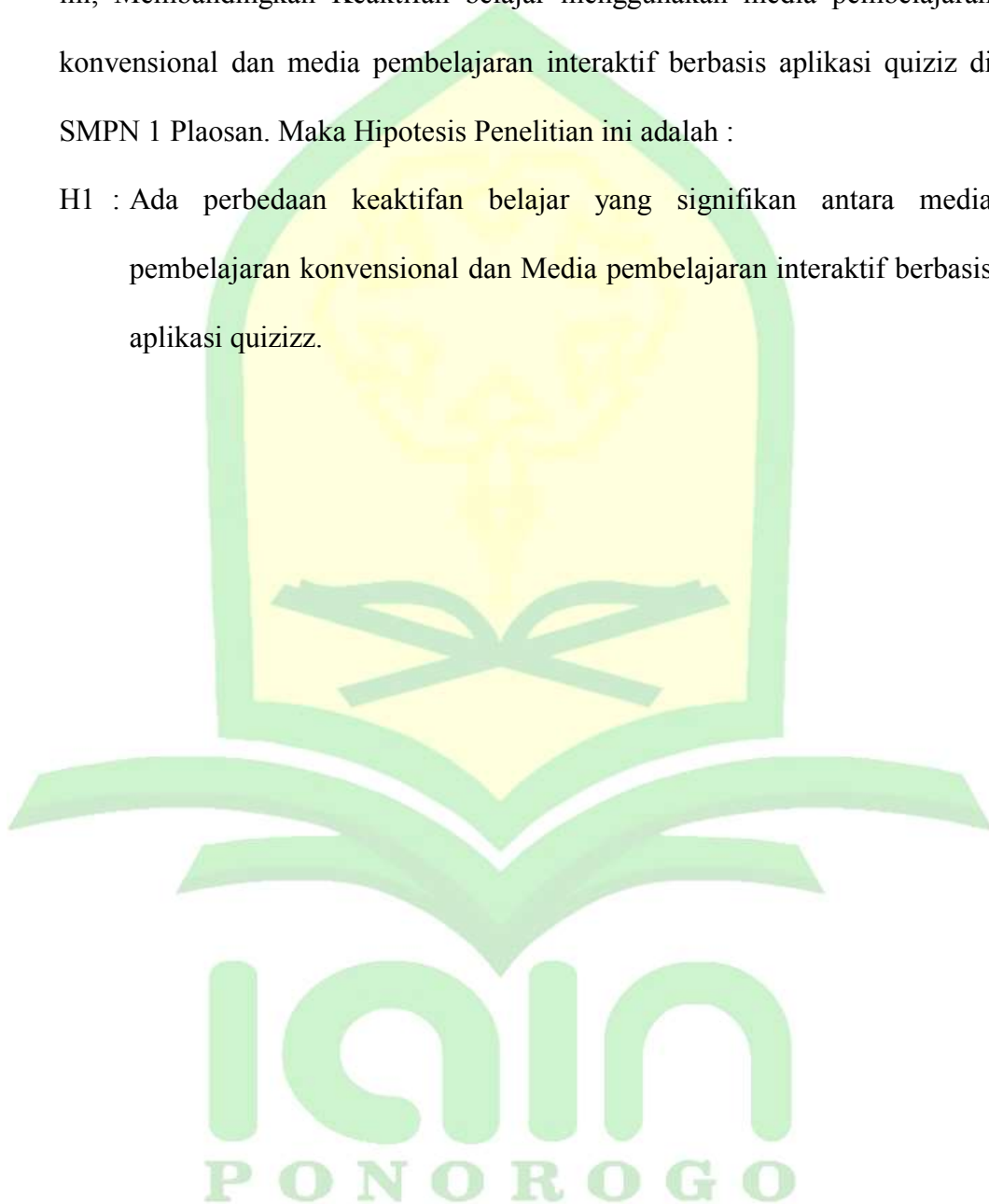
Berdasarkan kerangka berfikir diatas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quizizz pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoretis terhadap rumusan masalah penelitian, sebelum jawaban yang empirik. Pada penelitian ini, Membandingkan Keaktifan belajar menggunakan media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quiziz di SMPN 1 Plaosan. Maka Hipotesis Penelitian ini adalah :

H1 : Ada perbedaan keaktifan belajar yang signifikan antara media pembelajaran konvensional dan Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quizizz.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui teknik pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel tertentu, sehingga menghasilkan simpulan-simpulan yang dapat digeneralisasikan, lepas dari konteks waktu dan situasi serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kuantitatif.³⁷

Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya. Desain penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif harus terstruktur, baku, formal, dan dirancang sematang mungkin sebelumnya. Desain bersifat spesifik dan detail karena desain merupakan suatu rancangan penelitian yang akan dilaksanakan sebenarnya.³⁸

2. Jenis Penelitian

Sebuah desain penelitian menggambarkan langkah-langkah yang harus diambil sesuai dengan tujuan penelitian guna memperoleh data yang valid. Pendekatan kuantitatif tipe penelitian kuasi eksperimental merupakan jenis penelitian yang dipakai. Tujuannya untuk melihat

³⁷ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 29.

³⁸ Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), 10.

adanya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn 1 Plaosan. Untuk mengetahuinya dengan cara membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen (percobaan) sesuai di beri perlakuan.

Desain penelitian kuasi eksperimental yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Kuasi eksperimen ini memiliki minimal dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, gunanya untuk mengukur dampak serta tidak memilih subjek secara acak. Penelitian ini memiliki kelompok kontrol yang sebenarnya tidak berfungsi penuh terhadap pengontrolan dan pengendalian variabel-variabel yang bisa mempengaruhi hasil penelitian pada kelompok eksperimen. Biasanya kelompok kelas yang terpilih diukur sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum dilaksanakan perlakuan, kedua kelas diberi test awal (*pre-test*) dengan level setara dengan tujuan mengetahui keadaan kelompok sebelum perlakuan. Setelah itu, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan memakai media pembelajaran *Quizizz*, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Kemudian, kedua kelas diberikan test akhir (*post test*) untuk mengetahui keadaan kelas setelah diberi perlakuan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis tetapkan sebagai tempat penelitian adalah SMPN 1 Plaosan yang terletak di Jl. Raya Sarangan, Plaosan, Magetan, Jawa Timur 63361.

2. Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan waktu kurang lebih dua bulan yaitu dari bulan Januari 2023 sampai dengan Februari 2023, untuk memperoleh data-data tentang keadaan SMPN 1 Plaosan maupun informasi yang diperlukan dalam penelitian yang mengkaji tentang Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar siswa di SMPN 1 Plaosan dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sudjana, Populasi adalah total dari semua nilai, baik dari hasil menghitung maupun dari hasil mengukur kualitatif maupun yang kuantitatif dari karakteristik mengenai keseluruhan objek yang lengkap dan jelas, Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas 8 SMPN 1 Plaosan Berjumlah 255 peserta didik.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas 8E SMPN 1 Plaosan yang berjumlah 30 peserta didik. Pemilihan kelas dilakukan dengan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan

tertentu.³⁹ Hal ini dikarenakan pemilihan kelas tidak dilakukan secara acak, melainkan didasarkan atas kelas yang siswa-siswanya paling banyak memiliki tingkat keaktifan belajar yang rendah. Maka dari itu, dipilihlah kelas 8E yaitu kelas Eksperimen sekaligus kelas kontrol. Seluruh siswa di kelas tersebut dijadikan subjek penelitian.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti, atau suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Secara operasional, definisi variabel penelitian ini, yakni sebagai berikut:

Keaktifan belajar merupakan suatu kondisi, perilaku atau kegiatan yang terjadi pada siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung yang ditandai dengan adanya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran tersebut. Penelitian ini akan melihat, mempelajari dan mengukur sebaik apa Keaktifan belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Plaosan dengan menggunakan angket. Dalam kajian teorinya membahas tentang : pengertian, faktor-faktor yang mempengaruhi, dan ciri-ciri (indikator) Keaktifan belajar siswa.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui pengukuran. Metode ini digunakan untuk memperoleh data objektif yang digunakan untuk membuat kesimpulan penelitian yang objektif.

³⁹ Urip Sulistiyo, *Buku Ajar Metode Penelitian Kualitatif* (Jambi: Salim Media, 2019), 37.

Untuk pengumpulan data tentang keaktifan belajar siswa, Adapun instrument pengumpulan data dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut :

Tabel 3.1 Instrumen pengumpulan data

| No. | Indikator | Sub Indikator | No. Instrumen | | Jumlah Soal |
|-----|------------------------|--|---------------|---------|-------------|
| | | | Positif | Negatif | |
| 1. | Interaksi dengan guru | - Memperhatikan materi dari guru | 1 | 6 | 2 |
| | | - Mencatat materi Pendidikan Agama Islam yang diberikan Guru | 4 | 7 | 2 |
| | | - Mencari Informasi yang berkaitan dengan pelajaran PAI | 11,20 | 24 | 3 |
| | | - Bertanya kepada guru jika tidak paham dengan materi yang telah diberikan | 10,18 | | 2 |
| | | - Berani menyampaikan pendapat Ketika diminta guru | | 23 | 1 |
| 2. | Interaksi dengan siswa | - Mendengarkan pada saat teman menjelaskan materi | 2,26 | | 2 |
| | | - Memberikan informasi yang berkaitan dengan materi Pelajaran kepada teman jika ada teman yang belum paham dengan materi tersebut. | 25 | 8 | 2 |

| No. | Indikator | Sub Indikator | No. Instrumen | | Jumlah Soal |
|-----|-----------------------------------|--|---------------|---------|-------------|
| | | | Positif | Negatif | |
| 3. | Kerjasama dengan teman sekelompok | - Bertanya pada teman sekelompok jika belum paham dengan materi yang dipelajari | 3,19 | | 2 |
| | | - Berani menyampaikan pendapat ketika berkelompok | 9 | | 1 |
| | | - Berpartisipasi dalam kelompok | 22,29 | | 2 |
| | | - Ikut serta dalam diskusi kelompok | 17 | | 1 |
| | | - Menghargai perbedaan ketika berlangsungnya diskusi. | 13,21,27 | | 3 |
| 4. | Mengerjakan soal dan tugas | - Mencatat hasil pembahasan yang diberikan guru | 7 | | 1 |
| | | - Mengerjakan LKS/Tugas yang diberikan. | 12 | 16,28 | 3 |
| | | - Ikut membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari | 5 | | 1 |
| 5. | Motivasi dan mengikuti pelajaran | - Memanfaatkan sumber belajar (Misal : Buku, Lingkungan sekitar, dll) yang ada untuk lebih memahami materi | 14 | | 1 |

| No. | Indikator | Sub Indikator | No. Instrumen | | Jumlah |
|-----|-----------|--|---------------|---------|--------|
| | | | Positif | Negatif | Soal |
| | | - Merasa tidak perlu berusaha mempelajari karena sudah menjadi tugas guru memberikan materi kepada siswa | | 15 | 1 |

Teknik ini menggunakan beberapa pengumpulan data, diantaranya:

1. Observasi, merupakan suatu penyelidikan yang dijalankan secara sistematis dan sengaja digunakan menggunakan alat indera terutama mata terhadap suatu kejadian yang bisa langsung diketahui. Oleh karena itu, observasi dilakukan menggunakan alat indera mata. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk studi pendahuluan sebelum melakukan penelitian. Tujuan utama observasi adalah untuk memperoleh pemahaman awal atau mendalam tentang suatu objek, peristiwa, atau perilaku. Data yang diperoleh dari observasi ini kemudian dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut, seperti merancang eksperimen penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu Aplikasi *Quizizz*.
2. Metode dokumen ditujukan guna mendapat data yang dibutuhkan dan dijadikan sebagai bukti untuk proses penelitian. Data yang didapatkan berupa data dokumen atau arsip. Data tersebut yaitu: daftar siswa, rencana pelaksanaan pembelajaran, silabus, profil sekolah, struktur organisasi, dan foto kegiatan penelitian. Dokumentasi, melalui teknik ini

peneliti dapat memperoleh informasi dari berbagai macam sumber tertulis atau dokumen dari responden

3. Angket mengacu pada serangkaian pertanyaan yang disampaikan dalam bentuk tertulis atau cetak yang diberikan kepada responden untuk diri sendiri. Angket dapat terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur. Ini dapat berupa daftar pertanyaan yang disusun sebelumnya yang dapat diisi oleh responden tanpa interaksi langsung dengan peneliti. Peneliti ini menggunakan Angket untuk mengumpulkan data keaktifan belajar siswa menggunakan aplikasi *quizizz*.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Aiken merumuskan formula Aiken's V untuk menghitung indeks validitas item (V_{hitung}) berdasarkan pada hasil penelitian dari panel ahli sebanyak n terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Formula yang diajukan oleh Aiken adalah:

$$V = \frac{\sum_{i=1}^n S}{n(c-1)}$$

Dengan,

V = Indeks Validitas Item

S = $r-1_0$ (Skor yang diterapkan rater (r) dikurangi skor terendah (1_0) dalam kategori yang dipakai.

N = Banyaknya rater

C = Banyaknya rating/kriteria

Kriteria penentuan valid atau tidaknya item adalah dengan membandingkan nilai V_{hitung} dengan V_{tabel} . Nilai V_{tabel} adalah nilai minimum indeks validitas isi berdasarkan banyaknya validator (rater) pada table V Aiken. Karena banyaknya rater dalam penelitian ini adalah 7 dan banyaknya skala (rating) yang dibuat dalam lembar validasi adalah 4, maka minimum indeks validitas isi berdasarkan table v Aiken (V_{tabel}) adalah 0,76.

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas adalah berkaitan dengan masalah adanya kepercayaan terhadap instrumen. Pengujian reliabilitas bertujuan untuk mengetahui seberapa hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran ulang baik itu dua kali atau lebih terhadap gejala penelitian yang sama dengan menggunakan pengukur yang sama pula. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila pengujian tersebut menunjukkan koefisien Alpha (Cronbach Alpha) $> 0,6$. Uji reliabilitas juga dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Jika nilai Alpha $> 0,60$ maka dapat diartikan butir tersebut reliabel. Metode yang digunakan dalam pengujian reliabilitas ini yaitu menggunakan metode alpha cronbach's dengan rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$r = \left[\frac{K}{K - 1} \right] \left[\frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan

r = Reliabilitas instrument/koefisien alfa

k = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma i^2$ = Jumlah varians butir

σt^2 = Varians total

N = Jumlah responden

X = Nilai skor yang dipilih

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dan statistik dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Data Deskriptif

Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistika deskriptif, yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan. Teknik analisis deskriptif ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 dan nomor 2.

Teknik analisis data untuk menjawab rumusan masalah 1 dan 2 dengan menghitung mean dan standar deviasi dengan rumus sebagai berikut:

a. Menghitung Mean dan Variabel Y_1 dan Y_2

Rumus mean :

$$My_1 = \frac{\sum fy_1}{N_1} \text{ dan } My_2 = \frac{\sum fy_2}{N_2}$$

Keterangan :

My_1 dan My_2 = Mean

F = Frekuensi

y_1 dan y_2 = Nilai Variabel

$\sum f y_1$ dan $\sum f y_2$ = Jumlah nilai perkalian antara nilai variable dengan frekuensi dari masing-masing interval

N = Jumlah data

b. Menghitung Deviasi Standar Variabel Y_1 dan Y_2 dengan Rumus :

$$SD_1 = \sqrt{\frac{\sum f y_1^2}{N_1} - \left(\frac{\sum f y_1}{N_1}\right)^2} \text{ dan } SD_2 = \sqrt{\frac{\sum f y_2^2}{N_2} - \left(\frac{\sum f y_2}{N_2}\right)^2}$$

Keterangan :

SD_1 dan SD_2 = Standar Deviasi

$\sum f y_1^2$ dan $\sum f y_2^2$ = Jumlah hasil penelitian antara frekuensi masing masing interval dengan y_1^2 dan y_2^2

$\sum f y_1 / \sum f y_2$ = Jumlah hasil penelotoan antara masing masing interval dengan y_1^2 dan y_2^2

N = *Number of cases*

c. Membuat Pengelompokan dengan membuat rumus

$M_y + 1. SD_y$ dikatakan baik, $M_y + 1. SD_y$ dikatakan kurang, dan antara $M_y + 1. SD_y$ sampai dengan $M_y + 1. SD_y$ dikatakan cukup

d. Setelah dibuat pengelompokan dicari frekuensinya dan hasilnya dipresentasikan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persen

f = Frekuensi

N = Jumlah data (Number of cases)

2. Teknik Analisis Data Statistik

Penelitian ini menggunakan statistika inferensial parametris, yaitu yang digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik, atau menguji ukuran populasi melalui data sampel.⁴⁰ Teknik analisis data ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah diutarakan oleh peneliti. Maka dari itu, untuk mengetahui perbandingan y_1 dan y_2 menggunakan teknik analisis komparasi *independent sample t test*. Teknik komparasi yaitu teknik yang digunakan dalam sebuah penelitian yang berusaha mencari persamaan atau perbedaan tentang benda, orang, prosedur kerja, ide, kritik terhadap orang, kelompok, dan lain-lain.⁴¹ Teknik analisis data parametris digunakan untuk menjawab hipotesis masing-masing variabel, adapun hipotesis yang dimaksud adalah:

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas yang digunakan peneliti adalah teknik uji *Kolmogorov Smirnov* dan pengujiannya menggunakan SPSS versi 21. Rumus *Kolmogorov Smirnov* ialah:⁴²

⁴⁰ *Ibid.*, hal. 149.

⁴¹ Retno Widyaningrum, *Statistik Edisi Revisi Cet. VI* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2017), 149.

⁴² Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 55.

Hipotesis:

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Statistik uji:

$$D_{\max} = \left\{ \frac{f_i}{n} - \left[\frac{f_{k_i}}{n} - (p \leq z) \right] \right\}$$

Dimana

n = Jumlah data

f_i = Frekuensi

f_{k_i} = Frekuensi kumulatif

z = $\frac{y-\mu}{\sigma}$

D_{tabel} = $D_{\alpha(n)}$

Keputusan : Tolak H_0 apabila $D_{\text{hitung}} \geq D_{\text{tabel}}$

2) Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak, peneliti menggunakan uji *Levene*. Langkah-langkah uji *Levene* adalah sebagai berikut:⁴³

Hipotesis:

H_0 : varians homogen

H_1 : varians tidak homogen

Statistik uji:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{F_{\text{pembilang}}}{F_{\text{penyebut}}}$$

⁴³ *Ibid.*, hal. 29

Dengan

$$F_{\text{pembilang}} = \frac{[(\sum y)^2/n]_{\text{total}} - \frac{[(\sum Y)_{\text{total}}]^2}{[(n)_{\text{total}}]}}{[k-1]}$$

$$F_{\text{penyebut}} = \frac{[(\sum y^2)_{\text{total}}] - [(\sum y)^2/n]_{\text{total}}}{[(n)_{\text{total}}] - [k-1]}$$

Dimana:

k = Jumlah variabel yang diuji

n = Jumlah data

Y = $|y - \bar{y}|$

Catatan :

Harap dibedakan antara penggunaan lambang y (y kecil) dengan

Y (y besar)

$F_{\text{tabel}} = F_{\alpha(k-1; N_{\text{total}}-1)}$

Keputusan: Tolak H_0 apabila $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$

3) Analisis Data Komparatif

Independent sample t test merupakan salah satu tes statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa di antara dua buah *mean* sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan.⁴⁴ Untuk uji ini, antara variabel satu dengan yang lain tidak berhubungan. Adapun rumus *Paired sample t test* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:⁴⁵

⁴⁴ Retno Widyaningrum, *Statistik Edisi Revisi Cet. VI*, 151.

⁴⁵ Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*, 64.

Hipotesis :

H_0 = Tidak ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara variabel Y_1 dan Y_2

H_1 = Ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara variabel Y_1 dan Y_2

Statistik uji:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{y}_1 - \bar{y}_2}{\sqrt{\left[\frac{\left(\sum_{i=1}^{n_{y_1}} y_1^2 - \frac{(\sum_{i=1}^{n_{y_1}} y_1)^2}{n_{y_1}} \right) + \left(\sum_{i=1}^{n_{y_2}} y_2^2 - \frac{(\sum_{i=1}^{n_{y_2}} y_2)^2}{n_{y_2}} \right)}{n_{y_1} + n_{y_2} - 2} \right] \left[\frac{1}{n_{y_1}} + \frac{1}{n_{y_2}} \right]}}$$

Dimana :

\bar{y}_1 = mean data y_1

\bar{y}_2 = mean data y_2

$\sum_{i=1}^{n_{y_1}} y_1^2$ = Total data y_1

$\sum_{i=1}^{n_{y_2}} y_2$ = Total data y_2

n_{y_1} = Jumlah data y_1

n_{y_2} = Jumlah data y_2

$T_{\text{tabel}} = t_{\alpha[(n_{y_1}-1)+(n_{y_2}-1)]}$

Keputusan : Tolak H_0 apabila $|t_{\text{hitung}}| \geq t_{\text{tabel}}$

IAIN
PONOROGO

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil sekolah SMPN 1 Plaosan

Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 1 Plaosan adalah sekolah unggulan yang ada di wilayah kecamatan plaosan, sekolah ini didirikan pada awal tahun 1965 masyarakat plaosan mempunyai rencana untuk mendirikan pendidikan sekolah di kecamatan plaosan, namun rencana itu tidak jadi dilaksanakan karena situasi dan kondisi politik pada saat itu tidak memungkinkan. Namun pada tahun 1966 masyarakat terdorong adanya niatan guna meningkatkan pendidikan di sekolah lanjutan di kecamatan plaosan dengan dibentuknya panitia Pembangunan dan pada pertengahan tahun 1966 diletakkanlah batu pertama sebagai tanda Pembangunan di SMP Plaosan yang lokasinya di bekas lapangan kecamatan Plaosan tepatnya di kelurahan plaosan RT: 04 RW: 01.⁴⁶

Berkat Kerjasama dan kerja keras seluruh Masyarakat kecamatan plaosan pada saat itu pada akhir tahun 1966 berdirilah SMP Plaosan. Kemudian pada tanggal 17 Januari 1967 dimulailah tahun ajaran baru kemudian terbitlah SK Pendirian tanggal 25 Februari 1970, NO. SK : 26/Ukk.3 / 1970 sehingga tanggal 1 Januari SMP Plaosan menjadi SMPN Plaosan.

⁴⁶ SMPN 1 Plaosan, “ <https://smpn1plaosan.sch.id/> ,” diakses pada tanggal 04 November 2024

Sekolah Menengah Pertama (SMPN) 1 Plaosan Beralamat di Jl. Raya Sarangan No.73,Plaosan I, Plaosan, Kec. Plaosan, Kab. Magetan, Jawa Timur (63361) memiliki nilai Akreditasi A yang mana menjadi salah satu sekolah favorit bagi siswa-siswi di seluruh kecamatan plaosan dikarenakan sekolah ini memiliki bermacam fasilitas yang memadai dengan guna untuk menunjang segala aktivitas belajar mereka. Dengan fasilitas yang memadai maka dapat menampung lebih banyak peserta didik dan menjadikan sekolah tersebut memiliki karakter dan nilai spiritual.

Visi dari SMPN 1 Plaosan, Berprestasi, berbudi pekerti berdasarkan iman dan taqwa. Sedangkan Misi dari SMPN 1 Plaosan adalah 1). Meningkatkan standar kualitas lulusan agar menghasilkan output yang siap berkompetensi. 2). Meningkatkan dan mengembangkan standar isi/ kurikulum. 3). Meningkatkan layanan pembelajaran dan bimbingan secara kreatif dan inovatif. 4). Meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan tenaga kependidikan. 5). Mengembangkan tersedianya sarana dan prasarana pendidikan serta media pembelajaran yang lengkap dan memadai. 6). Meningkatkan pengelolaan SDM yang mampu memberikan layanan pendidikan secara profesional dan bertanggung jawab. 7). Mengembangkan sistem penilaian yang standar. 8). Mewujudkan perangkat kurikulum yang lengkap sesuai dengan standar pendidikan dan berwawasan kedepan. 9). Mewujudkan pengembangan proses pembelajaran dengan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai kebutuhan. 10). Mewujudkan prestasi akademik dan non akademik dalam

berbagai lomba tingkat sekolah dan daerah. 11). Mewujudkan pengelolaan manajemen sekolah secara mandiri, transparan dan akuntabel. 12). Mewujudkan sistem penilaian dan perangkat sekolah secara lengkap. 13). Mewujudkan pembiayaan sekolah yang transparan dan akuntabel.⁴⁷

Seiring sejalan dengan Visi Misi madrasah tersebut, maka dengan terpenuhinya prasarana (ruang kelas, laboratorium, dll) diharapkan mampu memacu prestasi peserta didik dan warga sekolah pada umumnya sehingga warga sekolah mampu mewujudkan visi dan misi SMPN 1 Plaosan dalam jangka pendek, menengah dan jangka Panjang, karena visi dan misi merupakan gambaran sekolah dimasa yang akan datang.

B. Deskripsi Statistik

Pada bab ini akan memberikan gambaran umum tentang penelitian ini, memberikan data dari kelas eksperimen dari data penelitian ini meliputi pretest dan posttest dan mendiskusikan temuan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Untuk mengetahui Keaktifan Belajar Siswa dengan menggunakan aplikasi quizizz pada Mata Pelajaran PAI dapat dilihat pada table berikut ini dan dapat dilihat pada lampiran 1

⁴⁷ SMPN 1Plaosan, “ <http://smpn1plaosan.sch.id/> ,” diakses pada tanggal 04 November 2024

1. Keaktifan Belajar Pada Penggunaan Media Pembelajaran Konvensional
Pada Mata Pelajaran PAI Kelas Eksperimen (*Pretest*).

Tabel 4.1
Hasil Nilai Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen (*Pretest*)

| Skor Angket | F | Presentase |
|---------------|-----------|----------------|
| 66 | 1 | 3% |
| 75 | 1 | 3% |
| 80 | 1 | 3% |
| 81 | 4 | 13% |
| 82 | 2 | 7% |
| 83 | 4 | 13% |
| 84 | 2 | 7% |
| 85 | 3 | 10% |
| 86 | 1 | 3% |
| 87 | 1 | 3% |
| 88 | 1 | 3% |
| 89 | 1 | 3% |
| 90 | 1 | 3% |
| 92 | 4 | 13% |
| 94 | 1 | 3% |
| 94 | 1 | 3% |
| 96 | 1 | 3% |
| 97 | 1 | 3% |
| JUMLAH | 30 | 100.00% |

Berdasarkan hasil angket keaktifan belajar, diperoleh rentang skor yang cukup bervariasi. Skor tertinggi yang dicapai oleh seorang peserta didik adalah 97, sedangkan skor terendah diraih oleh peserta didik lain dengan nilai 66. Jika dibandingkan dengan kriteria keaktifan yang telah

ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik telah menunjukkan keaktifan yang cukup baik. Namun, masih ada beberapa peserta didik yang perlu diberikan perhatian lebih untuk meningkatkan partisipasinya dalam pembelajaran. Untuk mencari mean dan standar deviasi peneliti menggunakan program SPSS versi 2023 dengan data deskripsi sebagai berikut ini :

Tabel 4.2
Deskripsi Statistik Kelas Eksperimen (*Pretest*)

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| PreTest | 30 | 66 | 97 | 85.30 | 6.380 |
| Valid N (listwise) | 30 | | | | |

Berdasarkan hasil perhitungan dari program SPSS diatas, maka dapat disimpulkan $M_y = 85.30$ dan $SD_y = 6.380$. Untuk mengetahui Tingkat keaktifan belajar siswa tergolong tinggi, sedang dan rendah, maka dibulatkan table dengan rumus sebagai berikut :

- Skor lebih dari $M_y + 1.SD_y$ adalah tinggi.
- Skor kurang dari $M_y - 1.SD_y$ adalah rendah.
- Skor antara $M_y - 1.SD_y$ sampai dengan $M_y + 1.SD_y$ adalah sedang.

Adapun perhitungannya sebaga berikut :

$$\begin{aligned}
 1. \quad M_y + 1.SD_y &= 85.30 + 1.6.380 \\
 &= 85.30 + 6.38 \\
 &= 91.68 \text{ (dibulatkan menjadi 92)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. \quad M_y - 1.SD_y &= 85.30 - 1.6.380 \\
 &= 85.30 - 6.38 \\
 &= 78.92 \text{ (dibulatkan menjadi 79)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan terhadap data keaktifan belajar peserta didik, dapat disimpulkan bahwa secara umum kelas ini memiliki tingkat keaktifan belajar yang cukup tinggi. Hal ini terlihat dari skor rata-rata keaktifan belajar kelas yang mencapai angka 92. Angka ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Namun demikian, terdapat variasi skor keaktifan belajar di antara peserta didik. Rentang skor keaktifan belajar peserta didik dalam kelas ini berada di antara 79 hingga 92. Artinya, terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh skor di atas rata-rata kelas, menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang sangat baik. Sebaliknya, ada pula peserta didik yang memperoleh skor di bawah rata-rata kelas.

Untuk memudahkan dalam menganalisis dan mengambil tindakan lebih lanjut, kita dapat mengklasifikasikan tingkat keaktifan belajar peserta didik berdasarkan skor yang diperoleh. Peserta didik yang memperoleh skor di bawah 79 dikategorikan memiliki tingkat keaktifan belajar yang rendah. Kelompok peserta didik ini perlu mendapatkan perhatian khusus dan dukungan tambahan agar dapat meningkatkan keaktifan belajarnya.

Melihat adanya variasi tingkat keaktifan belajar di antara peserta didik, beberapa rekomendasi tindak lanjut dapat dilakukan. Pertama, bagi peserta didik yang memiliki tingkat keaktifan belajar tinggi, perlu diberikan tantangan dan materi pembelajaran yang lebih kompleks agar mereka dapat terus termotivasi dan mengembangkan potensinya. Kedua,

untuk peserta didik yang memiliki tingkat keaktifan belajar rendah, perlu dilakukan upaya untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya keaktifan belajar mereka. Setelah faktor-faktor tersebut teridentifikasi, dapat dirancang intervensi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Intervensi tersebut dapat berupa pemberian bimbingan belajar individual, penggunaan metode pembelajaran yang lebih menarik, atau menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Untuk visualisasi yang lebih jelas, perhatikan tabel distribusi skor berikut:

Tabel 4.3
Kategori Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen (*Pretest*)

| No. | Skor | F | Presentase | Kategori |
|-------------|----------------|-----------|----------------|----------|
| 1. | Lebih dari 92 | 2 | 7% | Tinggi |
| 2. | 79-92 | 25 | 83% | Sedang |
| 3. | Kurang dari 79 | 3 | 10% | Rendah |
| Skor | | 30 | 100.00% | |

Berdasarkan hasil analisis data, terlihat adanya distribusi yang cukup jelas pada kategori keaktifan belajar peserta didik. Sebagian besar siswa, yakni 83%, dikategorikan sebagai siswa dengan tingkat keaktifan sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa telah menunjukkan partisipasi yang cukup baik dalam proses pembelajaran. Namun, perlu diperhatikan juga adanya kelompok siswa dengan kategori tinggi (7%) dan rendah (10%). Adanya siswa dengan kategori tinggi merupakan indikator positif bahwa potensi pembelajaran siswa cukup tinggi. Sementara itu, keberadaan siswa dengan kategori rendah menjadi perhatian tersendiri, karena memerlukan perhatian khusus untuk meningkatkan keaktifannya.

2. Keaktifan Belajar Pada Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI Kelas Eksperimen (*Posttest*)

Tabel 4.4

Data skor keaktifan belajar kelas eksperimen (*Posttest*)

| Skor Angket | F | Presentase |
|--------------------|-----------|-------------------|
| 70 | 1 | 3% |
| 78 | 1 | 3% |
| 82 | 3 | 10% |
| 83 | 2 | 7% |
| 84 | 3 | 10% |
| 85 | 1 | 3% |
| 86 | 4 | 13% |
| 87 | 3 | 10% |
| 88 | 1 | 3% |
| 90 | 1 | 3% |
| 91 | 2 | 7% |
| 92 | 3 | 10% |
| 94 | 2 | 7% |
| 96 | 1 | 3% |
| 98 | 1 | 3% |
| 100 | 1 | 3% |
| JUMLAH | 30 | 100.00% |

Berdasarkan hasil pengisian angket keaktifan belajar, diperoleh data yang menunjukkan adanya variasi tingkat keaktifan di antara peserta didik. Skor tertinggi yang berhasil diraih oleh seorang peserta didik adalah 100, sementara skor terendah adalah 70. Rentang skor yang cukup luas ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

dalam tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Adanya peserta didik dengan skor tinggi menunjukkan adanya potensi yang besar untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih menantang. Di sisi lain, keberadaan peserta didik dengan skor rendah menjadi perhatian tersendiri, karena memerlukan strategi pembelajaran yang lebih khusus untuk meningkatkan keaktifannya. Beberapa upaya yang dapat dilakukan antara lain memberikan tugas-tugas yang lebih menarik, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, atau memberikan pengakuan atas prestasi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar. Untuk mencari mean dan standar deviasi peneliti menggunakan program SPSS versi 2023 dengan data deskripsi sebagai berikut ini :

Tabel 4.5

Deskripsi Statistik Kelas Eksperimen (*Posttest*)

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| PostTest | 30 | 70 | 100 | 87.33 | 6.144 |
| Valid N (listwise) | 30 | | | | |

Berdasarkan hasil perhitungan dari program SPSS diatas, maka dapat disimpulkan $M_y = 87.33$ dan $SD_y = 6.144$. Untuk mengetahui Tingkat keaktifan belajar siswa tergolong tinggi, sedang dan rendah, maka dibulatkan table dengan rumus sebagai berikut :

- Skor lebih dari $M_y + 1.SD_y$ adalah tinggi.
- Skor kurang dari $M_y - 1.SD_y$ adalah rendah.

c. Skor antara $My - 1.SDy$ sampai dengan $My + 1.SDy$ adalah sedang.

Adapun perhitungannya sebaga berikut :

$$\begin{aligned} 1. \quad My + 1.SDy &= 87.33 + 1.6.144 \\ &= 87.33 + 6.144 \\ &= 93.474 \text{ (dibulatkan menjadi 93)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2. \quad My - 1.SDy &= 87.33 - 1.6.144 \\ &= 87.33 - 6.144 \\ &= 81.186 \text{ (dibulatkan menjadi 81)} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa skor rata-rata keaktifan belajar peserta didik adalah 93. Rentang skor keaktifan belajar peserta didik berada di antara 81 hingga 93. Hal ini mengindikasikan adanya variasi tingkat keaktifan di antara peserta didik. Meskipun secara umum skor rata-rata cukup tinggi, namun perlu diperhatikan bahwa masih ada peserta didik yang memperoleh skor di bawah 81. Skor yang kurang dari 81 ini dapat dikategorikan sebagai skor rendah, yang menandakan bahwa peserta didik tersebut perlu meningkatkan partisipasinya dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah mengetahui maka dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.6

Kategori keaktifan belajar pada kelas Eksperimen (*Posttest*)

| No. | Skor | F | Presentase | Kategori |
|-------------|----------------|-----------|----------------|----------|
| 1. | Lebih dari 93 | 5 | 17% | Tinggi |
| 2. | 81-93 | 23 | 77% | Sedang |
| 3. | Kurang dari 81 | 2 | 7% | Rendah |
| Skor | | 30 | 100.00% | |

Berdasarkan hasil analisis data, terlihat adanya distribusi yang cukup jelas pada kategori keaktifan belajar peserta didik. Sebagian besar siswa, yakni 77%, dikategorikan sebagai siswa dengan tingkat keaktifan sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa telah menunjukkan partisipasi yang cukup baik dalam proses pembelajaran. Namun, perlu diperhatikan juga adanya kelompok siswa dengan kategori tinggi (17%) dan rendah (7%). Adanya siswa dengan kategori tinggi merupakan indikator positif bahwa potensi pembelajaran siswa cukup tinggi. Sementara itu, keberadaan siswa dengan kategori rendah menjadi perhatian tersendiri, karena memerlukan perhatian khusus untuk meningkatkan keaktifannya.

C. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah penting dalam analisis statistik. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah data yang kita miliki berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal merupakan asumsi dasar yang sering digunakan dalam banyak uji statistik, termasuk independent sample t-test. Jika data tidak berdistribusi normal, maka hasil analisis yang kita peroleh mungkin tidak valid. Oleh karena itu, sebelum melakukan uji statistik parametrik seperti t-test, perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji Kolmogorov Smirnov untuk menguji normalitas data. Uji Kolmogorov-Smirnov adalah salah satu uji yang sering digunakan untuk menguji normalitas

data. Prinsip dasar dari uji ini adalah membandingkan distribusi empiris dari data sampel dengan distribusi normal teoritis. Dalam penelitian ini, uji Kolmogorov-Smirnov dilakukan menggunakan *software* SPSS versi 2023. Hasil uji ini akan menunjukkan nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal tidak dapat ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| PreTest Keaktifan Belajar Siswa | .150 | 30 | .082 | .938 | 30 | .079 |
| PostTest Keaktifan Belajar Siswa | .126 | 30 | .200* | .965 | 30 | .402 |

Berdasarkan uji normalitas menggunakan kolmogorov-smirnov diperoleh nilai yang signifikan untuk kelas eksperimen sebelum diberikan treatment menggunakan aplikasi quizizz (pre-test) keaktifan belajar $0.082 > 0.05$ dan kelas eksperimen setelah di beri treatment (Post-Test) keaktifan belajar $0.200 > 0.05$. maka dengan demikian dapat dikatakan keaktifan belajar peserta didik tersebut berdistribusi dengan normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas merupakan salah satu tahapan penting dalam analisis statistik. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah varians atau

dispersi dari dua atau lebih kelompok data adalah sama atau berbeda. Homogenitas varians merupakan salah satu asumsi dasar yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji statistik parametrik seperti *independent sample t-test*. Jika varians antar kelompok tidak homogen, maka hasil uji ttest yang kita peroleh mungkin tidak valid. Oleh karena itu, uji homogenitas perlu dilakukan sebelum melakukan analisis lebih lanjut.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene. Uji Levene adalah salah satu uji yang umum digunakan untuk menguji homogenitas varians. Prinsip dasar dari uji Levene adalah membandingkan varians dari beberapa kelompok data. Jika nilai signifikansi yang dihasilkan oleh uji Levene lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok adalah homogen. Artinya, data yang digunakan untuk uji hipotesis yang selanjutnya yaitu *Paired Sample T-test*

Tabel 4.8

Test of Homogeneity of Variance

| | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---|------------------|-----|--------|------|
| Hasil Keaktifan Belajar siswa Based on Mean | .008 | 1 | 58 | .929 |
| Based on Median | .009 | 1 | 58 | .927 |
| Based on Median and with adjusted df | .009 | 1 | 57.824 | .927 |
| Based on trimmed mean | .013 | 1 | 58 | .909 |

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas untuk keaktifan belajar dapat diperoleh hasil signifikan $0.929 > 0.05$. Artinya, kita dapat

menerima hipotesis nol yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan varians atau ragam dalam data keaktifan belajar antara kelompok eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data keaktifan belajar pada kelompok eksperimen bersifat homogen atau memiliki varians yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi awal peserta didik dalam kelompok eksperimen relatif sama sehingga perlakuan yang diberikan dapat dibandingkan secara adil. dengan demikian dapat dikatakan bahwa data dari keaktifan belajar pada kelas eksperimen dinyatakan homogen.

D. Uji Hipotesis (*Paired sampel T-test*)

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua data tersebut berdistribusi dengan normal dan homogen. Untuk pemenuhan asumsi normalitas dan homogenitas ini merupakan syarat penting untuk dapat menggunakan uji statistik parametrik. Oleh karena itu, uji paired sampel t-test dipilih sebagai alat analisis yang tepat untuk menguji hipotesis penelitian. Uji ini akan digunakan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua nilai tersebut, sehingga dapat disimpulkan apakah penggunaan media pembelajaran interaktif ini efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Nilai (Sig) menjadi dasar pedoman pengambilan Keputusan uji paired sampel t test dari hasil SPSS versi 2023

Jika nilai Sig 2-Tailed < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika nilai Sig 2-Tailed > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4.9

| | | Paired Differences | | | | t | df | Sig. (2-tailed) | |
|--------|----------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|----------|---------|-----------------|-------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | | | | Upper |
| Pair 1 | PRE TEST - POST TEST | -2.03333 | 1.03335 | .18866 | -2.41919 | -1.64747 | -10.778 | 29 | .000 |

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai Sig. 2-Tailed adalah sebesar $0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pretest dan posttest peserta didik. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Quizizz telah memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif ini telah berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran pada siswa kelas VIII E SMPN 1 Plaosan.

E. Interpretasi dan Pembahasan

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Namun, tidak sedikit siswa yang masih merasa jenuh dan kurang tertarik dengan pembelajaran di kelas, terutama pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik seperti Pendidikan Agama Islam (PAI). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keaktifan

belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi, seperti aplikasi Quizizz.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa kelas 8E pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 1 Plaosan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh potensi aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang interaktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, peneliti akan melakukan serangkaian kegiatan. Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, peneliti akan memberikan kuisisioner pretest kepada seluruh siswa kelas 8E. Kuisisioner pretest ini bertujuan untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah siswa mengikuti beberapa kali pembelajaran PAI yang diintegrasikan dengan aplikasi Quizizz, peneliti akan kembali memberikan kuisisioner posttest. Kuisisioner posttest ini berfungsi untuk mengukur perubahan tingkat keaktifan belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Dengan membandingkan hasil kuisisioner pretest dan posttest, diharapkan dapat diketahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan keaktifan belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Quizizz.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh temuan menarik terkait pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa kelas 8E pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil perhitungan statistik menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai rata-rata (mean) keaktifan siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran tersebut. Nilai mean pada posttest tercatat lebih tinggi dibandingkan dengan pretest. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Peningkatan keaktifan ini dapat diinterpretasikan sebagai respon positif siswa terhadap metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pada saat (pretest) memiliki mean sebesar 85,3 sedangkan pada saat setelah diberikan *treatment* pada kelas eksperimen (posttest) memiliki mean sebesar 87,3. Berdasarkan dari perhitungan sampel yang diteliti yaitu 30 peserta didik dengan rincian 17 perempuan dan 13 laki-laki. Dengan taraf signifikan sebesar 0,05 diperoleh P-value (sig) sebesar 0,000 kemudian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ketika menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz. Penggunaan aplikasi Quizizz telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar, serta adanya peningkatan motivasi belajar.

Aplikasi Quizizz dapat menjadi alternatif yang menarik bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Namun, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengungkap potensi penuh dari Quizizz dan mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memaksimalkan efektivitas penggunaannya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dari keaktifan belajar pada mata Pelajaran pendidikan agama islam dengan media pembelajaran aplikasi quizizz. Sehingga adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas 8E SMPN 1 plaosan pada tahun ajaran 2023/2024.

Dari hasil analisis di atas media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik dikarenakan media ini bisa memberikan nuansa baru yang sekaligus menyenangkan bagi peserta didik dari pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konvensional seperti contoh dengan papan tulis. Penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz ini juga mempengaruhi keaktifan peserta didik yang dimana mereka ketika pendidik memberikan soal terkait pembelajaran mereka malu-malu untuk menjawab dan dengan adanya aplikasi ini bisa memberikan sedikit inovasi bagi seorang pendidik agar peserta didiknya menjadi aktif ketika pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis yang mendalam penelitian ini berhasil mengungkap temuan yang signifikan, terdapat kolerasi positif yang kuat antara penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dengan

peningkatan keaktifan belajar siswa kelas 8E pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Plaosan. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran melalui platform interaktif seperti Quizizz mampu merangsang partisipasi aktif peserta didik di kelas.

Temuan mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) membawa angin segar dalam dunia pendidikan. Potensi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif menawarkan solusi yang menjanjikan untuk mengatasi permasalahan klasik, yakni rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Aplikasi Quizizz berhasil mengubah proses belajar PAI menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Elemen permainan ini tidak hanya berhasil menarik perhatian siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, Quizizz juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan masing-masing siswa. Hal ini sangat penting untuk menjaga motivasi belajar siswa, karena setiap individu memiliki kecepatan belajar yang berbeda. Dengan adanya penyesuaian ini, siswa tidak akan merasa terlalu terbebani atau justru merasa terlalu mudah sehingga mengabaikan materi pelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil Analisis pada pembahasan diatas, Peneliti dapat disimpulkan bahwa :

1. Analisis hasil dari keaktifan belajar pada penggunaan media pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran PAI Kelas Eksperimen (*Pretest*). Berdasarkan hasil analisis data, tingkat keaktifan belajar siswa dalam kelas ini cukup beragam. Mayoritas siswa (83%) menunjukkan tingkat keaktifan yang sedang, artinya mereka cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun, terdapat juga kelompok kecil siswa yang memiliki tingkat keaktifan tinggi (7%) dan rendah (10%). Adanya siswa dengan tingkat keaktifan tinggi adalah hal yang positif, namun keberadaan siswa dengan tingkat keaktifan rendah perlu menjadi perhatian khusus. Siswa dengan kategori rendah ini memerlukan dukungan tambahan agar dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Analisis hasil dari keaktifan belajar pada penggunaan media pembelajaran Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran PAI Kelas Eksperimen (*Posttest*). Berdasarkan hasil analisis data, tingkat keaktifan belajar siswa dalam kelas ini cukup beragam. Mayoritas siswa (77%) menunjukkan tingkat keaktifan yang sedang, artinya mereka cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun, terdapat juga kelompok kecil siswa yang memiliki tingkat keaktifan tinggi (17%) dan rendah (7%).

Adanya siswa dengan tingkat keaktifan tinggi adalah hal yang positif, namun keberadaan siswa dengan tingkat keaktifan rendah perlu menjadi perhatian khusus. Siswa dengan kategori rendah ini memerlukan dukungan tambahan agar dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3. Dengan hasil analisis efektivitas keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Quizizz, menyatakan bahwa taraf signifikan sebesar 0,05 diperoleh P-value (sig) sebesar 0,000 kemudian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ketika menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dari keaktifan belajar pada mata Pelajaran pendidikan agama islam dengan media pembelajaran aplikasi quizizz. Sehingga adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

B. Saran

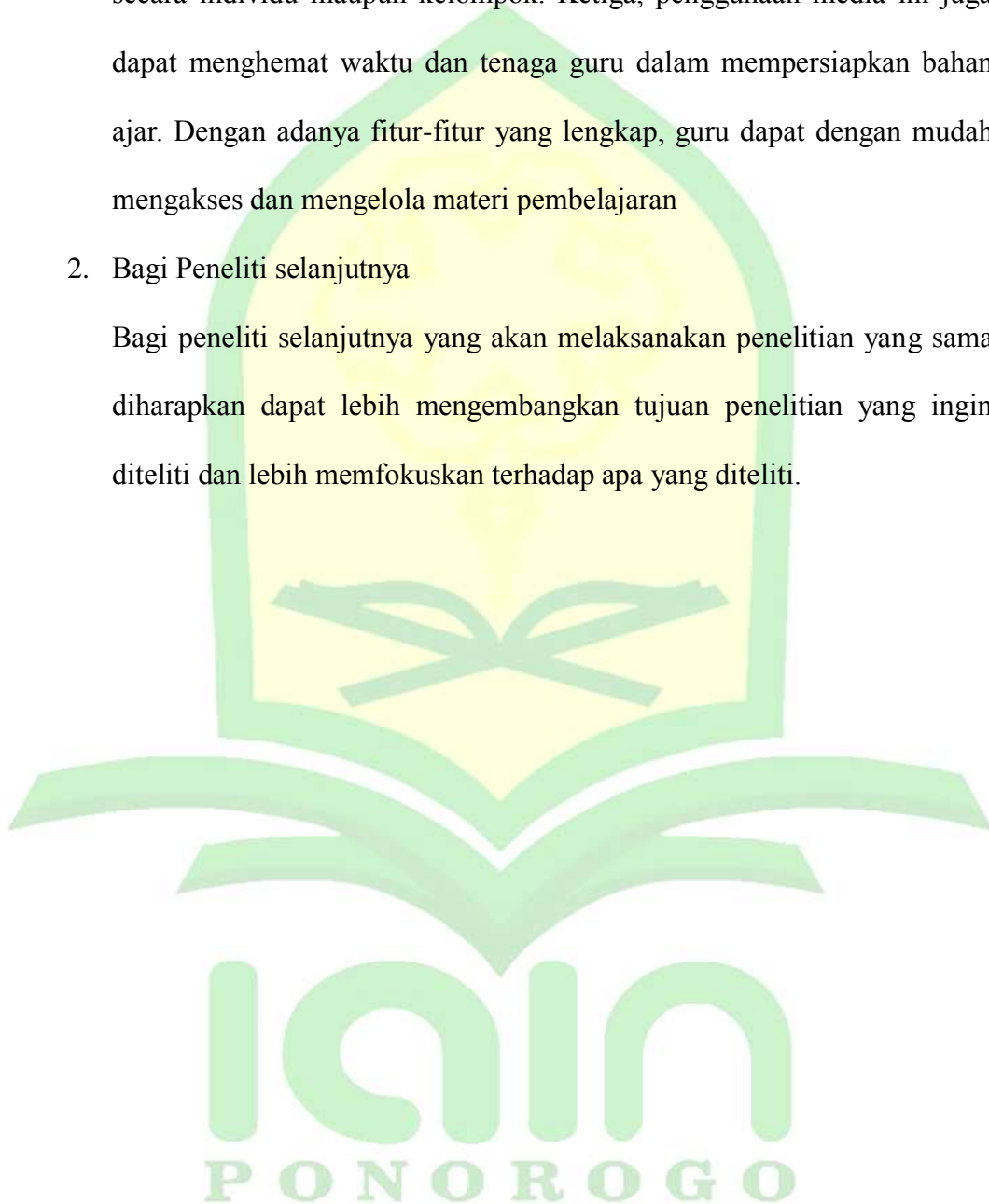
1. Bagi Guru

Media ini menawarkan berbagai manfaat. Pertama, media ini dapat dijadikan sebagai alat bantu mengajar yang efektif. Dengan visualisasi yang menarik dan interaktif, guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini

tentunya akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kedua, media ini dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif. Peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Ketiga, penggunaan media ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga guru dalam mempersiapkan bahan ajar. Dengan adanya fitur-fitur yang lengkap, guru dapat dengan mudah mengakses dan mengelola materi pembelajaran

2. Bagi Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian yang sama diharapkan dapat lebih mengembangkan tujuan penelitian yang ingin diteliti dan lebih memfokuskan terhadap apa yang diteliti.



DAFTAR PUSTAKA

- A Meliza, E Kuntarto, M Sofwan, "Keefektifan Quizizz Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," 2021.
- Ahmad Hariandi, Ayu Cahyani, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3.2 (2018).
- Aisha Ali, et al., *Media Pembelajaran Interaktif* (Jambi: Sonpedia, 2024).
- Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016).
- Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*.
- Aries Eka Prasetya, "Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan inovatif dan Menyenangkan," (Bogor: Guepedia, 2021).
- Aryan Eka, Prastya Nugraha, "Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring," (2021).
- Bekti Mulatsih, "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19 Application of Google Classroom, Google Form and Quizizz in Chemical Learning During the Covid-19 Pandemic," *Edisi Khusus KBM Pandemi COVID*, (2020).
- Cahyani Amildah Citra, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8.2 (2020).
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007).
- Dhian Nuri Rahmawati, et al. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam", *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, (2022).
- Dhian Nuri Rahmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2.1 (2022).
- Erita Rahmaniar and Andi Prastowo, "Implikasi Model Simulasi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2021).
- Erwin Rahma anisa, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil belajar IPA Peserta didik di Sekolah Dasar," (2021).
- Fathiya Eka Putri, et al., "Hubungan Antara Gaya Belajar Dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, (2019).

- Intan Haryati, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Ipa Kelas V Min 1 Kota Surabaya," 2021.
- Khaliqul Husna, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru," 2020.
- Konstantiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Konvensional pada Muatan Pembelajaran Matematika dalam Sub Tema Bermain di Rumah Teman untuk Siswa SD Kelas II," (Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017).
- lathifa utami Dewi, "Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materu Sistem Periodik Unsur", 2020.
- Maria Simanjuntak, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, (2020).
- Meigi Enggelina Lakburlawal, "Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional Untuk Muatan Pelajaran Matematika Dalam Subtema Hewan Di Sekitarku Untuk Siswa SD Kelas II," (2017).
- Munir, Moh., et al, *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan* (Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022)
- Mujiati Astuti, "*Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv a Sdit Al-Qur'Aniyyah*," Skripsi, 2020.
- Nina ismaya, et al., *Kualitas Pelayanan Publik* (Pasuruan: Qiara Media, 2021), 24.
- Nugroho Wibowo, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari", *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1.2 (2016).
- Nurzamidar, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran," (2023).
- Pipit Eka Pertiwi, "Pengaruh Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa," (2021).
- Rahmi Ramadhani, et al., "Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik," (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).
- Retno Widyaningrum, *Statistik Edisi Revisi Cet. VI* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2017).
- Septi Nurfadhilah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: Jejak, 2021).
- Siska Yolanda, Septi Fitri Meilana, "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar," (2021).

- Sman Lareh, Sago Halaban, "Efektivitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Belajar Pai Kelas Xii Sman 1 Lareh Sago Halaban".
- SMPN 1 Plaosan, "<https://smpn1plaosan.sch.id/>," diakses pada tanggal 04 November 2024
- Syae Purrohman, Purnama Widayanti, "Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V," *Jurnal Educatio*, Vol. 7.3 (2021).
- Syarifudin, et al., *Media Pembelajaran dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital* (Palembang: Bening Media Publishing, 2022).
- Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), 10
- Tumiyatun, "peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Stad Pada Pembelajaran Pkn siswa Kelas V SD Negeri 03 Wonorejo, Gondangrejo Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013 Jurnal," *Jurnal Teknologi(UMS,2013)*.
- Unik Hanifah Salsabila, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JITUJ*, 4.2 (2020), 16.
- Urip Sulistiyo, *Buku Ajar Metode Penelitian Kualitatif* (Jambi: Salim Media, 2019), 37.
- Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).

