

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI
KELAS III SDN JARAKAN BANTUL TAHUN AJARAN 2025/2026**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Disusun oleh:

NUR MAHMUDAH

NIM: 22104010062

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Mahmudah
NIM : 22104010062
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah hasil karya penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata di kemudian hari terbukti plagiasi maka saya bersedia untuk ditinjau kembali hak keserjanaan saya.

Yogyakarta, 3 Juni 2026

Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Nur Mahmudah

NIM. 22104010062

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
05-03/R0

FM-UINSK-BM-

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Nur Mahmudah.
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Nur Mahmudah
NIM : 22104010062
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Quizizz
Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas III di
SDN Jarakan Bantul Tahun Ajaran 2025/2026

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami berharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat
segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 3 Juni 2026

Pembimbing

Drs. Nur Munajat, M.Si.

NIP. 19680110 199903 1 002

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2159/Un.02/DT/PP.00.9/07/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS III SDN JARAKAN BANTUL TAHUN AJARAN 2025/2026

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NUR MAHMUDAH
Nomor Induk Mahasiswa : 22104010062
Telah diujikan pada : Selasa, 30 Juni 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Drs. Nur Munajat, M.Si
SIGNED

Valid ID: 6a59ade759383



Penguji I

Asniyah Nailasariy, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6a56e09e0adac



Penguji II

Drs. Mujahid, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 6a570480c5246



Yogyakarta, 30 Juni 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a5a006ab8263

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۖ (١١)

“Sesungguhnya Allah Swt. tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka.”

(QS. Ar-Ra’d: 11)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

NUR MAHMUDAH. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas III SDN Jarakan Bantul Tahun Ajaran 2025/2026. **Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.**

Program Sekolah Penggerak (PSP) mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas III SDN Jarakan Bantul belum sepenuhnya menunjukkan peningkatan hasil belajar yang optimal. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif sehingga mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Salah satu media yang berpotensi digunakan adalah Quizizz yang mengintegrasikan unsur multimedia dan gamifikasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari 43 siswa yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, angket respons, dan lembar observasi. Data dianalisis menggunakan uji validasi, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, uji homogenitas, serta uji Mann-whitney dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics versi 29*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 78,57 pada pre-test menjadi 84,76 pada nilai post-test dengan skor n-gain sebesar 0,2206. Sementara itu, rata-rata nilai kelas kontrol menurun dari 74,55 menjadi 70,91 dengan skor n-gain sebesar -0,2082. Hasil uji Mann-Whitney pada data posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,017 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Hasil tersebut juga didukung oleh data angket respons siswa serta lembar observasi yang berada pada kategori sangat baik dan terlaksana secara keseluruhan. Dengan demikian, media Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar PAI-BP siswa kelas III SDN Jarakan Bantul dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Belajar, PAI dan Budi Pekerti*

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَّا بَعْدُ :

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat tetap bertahan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Baginda Agung Nabi Muhammad saw., yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas III di SDN Jarakan Bantul Tahun Ajaran 2025/2026”, yang bertujuan untuk menjelaskan secara detail dan mendalam bagaimana penerapan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Jarakan Bantul.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, MA., M.Phil., Ph.D., selaku rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd. I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Bapak Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Asniyah Nailasary, M.Pd.I., selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Mujahid, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama menyelesaikan studi.
6. Bapak Drs. Nur Munajat, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah berkenan merelakan waktu, tenaga, dan ilmunya guna memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Segenap dosen pengajar dan staf Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah mendidik, membimbing, membagikan ilmu dan pengalamannya, serta memberikan pelayanan terbaik kepada penulis selama menjalani studi di prodi PAI.
8. Bapak Wisnu Wardoyo, M.Pd., selaku kepala sekolah SDN Jarakan Bantul, Ibu Zaidah Melllani, S.Pd., selaku guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas III, segenap staf dan karyawan, serta seluruh siswa kelas III SDN Jarakan Bantul yang telah memberikan izin penelitian, dukungan, dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Kedua orang tua dan kakak tersayang yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan doa sehingga penulis dapat terus melangkah untuk

menyelesaikan skripsi ini, serta terima kasih banyak telah selalu berusaha memberikan pelukan terhangat kapanpun penulis membutuhkan rumah.

10. Sahabat dan teman-teman terdekat yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu atas semua momen suka duka, keluh kesah, dukungan, serta rumah terhebat yang telah hadir dan mengisi lembar kisah penulis.
11. Teman-teman seperjuangan, khususnya prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2022 atas kebersamaan, canda tawa, dan dukungan selama menempuh perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
12. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas bantuan, dukungan, serta motivasi selama menempuh studi dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan hati terbuka penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun, serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membaca dan mempelajarinya.

Yogyakarta, 5 Juni 2026

Penulis



Nur Mahmudah
NIM. 22104010062

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
E. Kajian Pustaka.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	20
A. Landasan Teori	20
1. Hasil Belajar.....	20
2. Media Pembelajaran Digital Interaktif.....	36
3. Hubungan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar PAI-BP	42

B. Hipotesis.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Metode Penelitian.....	45
1. Jenis Penelitian.....	45
2. Desain Penelitian.....	46
3. Waktu dan Tempat Penelitian.....	46
4. Subjek Penelitian.....	46
5. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel Penelitian	48
6. Langkah-Langkah Penelitian Eksperimen	49
7. Metode Pengumpulan Data	51
8. Instrumen Pengumpulan Data	54
9. Uji Keabsahan Instrumen	65
10. Langkah-Langkah Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz	68
11. Indikator Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz.....	70
12. Teknik Analisis Data	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	79
A. Deskripsi Data.....	79
B. Hasil Uji Keabsahan Data	80
1. Uji Validitas.....	81
2. Uji Reliabilitas	82
3. Uji Tingkat Kesukaran	83
4. Uji Daya Pembeda	86
C. Hasil Analisis Data.....	85

1. Deskripsi Data Pre-Test dan Post-Test Siswa	85
2. Deskripsi Data Angket Respons Siswa	88
3. Deskripsi Data Lembar Observasi	88
4. Uji Prasyarat.....	89
5. Uji Hipotesis	92
6. Hasil Uji Efektivitas (N-Gain)	93
D. Pembahasan.....	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	101
1. Kesimpulan	101
2. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN-LAMPIRAN	112

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal Tes.....	54
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Respons Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media Quizizz	57
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	58
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	59
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Angket Respons Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media Quizizz	60
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Observasi Pemanfaatan Media Quizizz.....	61
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pengisian Instrumen Penelitian.....	63
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Instrumen Lembar Observasi	64
Tabel 3.9 Indeks Tingkat Kesukaran Soal.....	67
Tabel 3.10 Indeks Daya Pembeda Soal	67
Tabel 3.11 Skala Penilaian Instrumen	72
Tabel 3.12 Kategori Kelayakan Instrumen.....	72
Tabel 3.13 Kategori Selisih Nilai Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test	75
Tabel 3.14 Kategori Nilai N-Gain.....	76
Tabel 3.15 Interval Skor Angket Respons Siswa	77
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Soal Pre-Test	80
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Soal Post-Test	81
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Angket Respons Siswa.....	81
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pre-Test.....	82

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Soal Post-Test	82
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Angket Respons Siswa	83
Tabel 4.7 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Pre-Test.....	83
Tabel 4.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Post-Test	84
Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Butir Soal Pre-Test.....	84
Tabel 4.10 Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Butir Soal Post-Test	85
Tabel 4.11 Hasil Uji Statistik Deskriptif Nilai Pre-Test Siswa	86
Tabel 4.12 Hasil Uji Statistik Deskriptif Nilai Post-Test Siswa.....	87
Tabel 4.13 Hasil Uji Statistik Deskriptif Angket Respons Siswa	88
Tabel 4.14 Hasil Observasi Tahap Pengisian Instrumen Penelitian	89
Tabel 4.15 Hasil Observasi Tahap Persiapan dan Pelaksanaan Kuis	89
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test Siswa	90
Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas Pre-Test dan Post-Test Siswa.....	91
Tabel 4.18 Hasil Uji Mann-Whitney Pre-Test dan Post-Test	92
Tabel 4.19 Skor N-Gain Siswa.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Instrumen Tes Pilihan Ganda Pre-Test
- Lampiran 3. Instrumen Tes Pilihan Ganda Post-Test
- Lampiran 4. Instrumen Angket Respons Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media Quizizz
- Lampiran 5. Instrumen Lembar Observasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz
- Lampiran 6. Instrumen Lembar Observasi Keterlaksanaan Pengisian Instrumen Penelitian
- Lampiran 7. Lembar Soal Kuis Quizizz
- Lampiran 8. Tampilan Media Quizizz
- Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Materi Instrumen Tes Pre-Test dan Post-Test
- Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Instrumen Angket Respons Siswa
- Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Instrumen Lembar Observasi
- Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Materi Soal Kuis Quizizz
- Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran Quizizz
- Lampiran 14. Hasil Uji Validitas Butir Soal Pre-Test
- Lampiran 15. Hasil Uji Validitas Butir Soal Post-Test
- Lampiran 16. Hasil Uji Validitas Butir Soal Angket Respons Siswa
- Lampiran 17. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Pre-Test
- Lampiran 18. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Post-Test
- Lampiran 19. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Respons Siswa

- Lampiran 20. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Pre-Test
- Lampiran 21. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Post-Test
- Lampiran 22. Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Pre-Test
- Lampiran 23. Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Post-Test
- Lampiran 24. Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa
- Lampiran 25. Hasil Angket Respons Siswa
- Lampiran 26. Modul Ajar Kelas Kontrol
- Lampiran 27. Modul Ajar Kelas Eksperimen
- Lampiran 28. Hasil Uji Normalitas Data
- Lampiran 29. Hasil Uji Homogenitas Data
- Lampiran 30. Hasil Uji Hipotesis (Mann-Whitney)
- Lampiran 31. Hasil Uji Skor N-Gain



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan proses pengembangan diri manusia mencakup peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, baik dalam bentuk *soft skill* maupun *hard skill*.¹ Dalam konteks pendidikan formal, proses belajar tidak hanya dimaknai sebagai pencapaian akademik, tetapi juga sebagai upaya membentuk kompetensi dan karakter siswa secara menyeluruh.² Oleh karena itu, untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, diperlukan proses evaluasi yang sistematis dan objektif yang hasilnya direpresentasikan ke dalam bentuk hasil belajar sebagai dasar perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), tujuan utama pembelajaran diarahkan pada pembentukan karakter luhur siswa sesuai dengan ajaran Islam.³ Sejalan dengan tujuan tersebut, hasil belajar PAI-BP perlu dinilai secara holistik mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.⁴ Penilaian tersebut memungkinkan guru memperoleh gambaran komprehensif mengenai kemampuan siswa dalam

¹ Rita Sari and Dkk, *Belajar Dan Pembelajaran* (Deli: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023).

² Nur Aidila Fitria, Muhammad Yoga Julyanur, and Eka Widyanti, "Analisis Langkah-Langkah Evaluasi Dalam Proses Belajar Mengajar," *QAZI: Journal Of Islamic Studies* 1, no. 1 (2024): 40.

³ Ahmad Husni Hamim, Muhidin, and Uus Ruswandi, "Pengertian, Landasan, Tujuan Dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4, no. 2 (2022): 218–19.

⁴ M. Yemmardotillah, Dhita Ayomi Purwaningtyas, and Zahriyah Simargolang, "Studi Literatur Pendekatan Holistik Dalam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah," *Allama: Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 1, no. 1 (2024): 5–6.

memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari.

Tinggi rendahnya hasil belajar PAI-BP dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal.⁵ Fazriah dkk. dalam penelitiannya menjelaskan bahwa faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekolah, seperti ketersediaan sarana dan prasarana, sumber belajar, serta media belajar memiliki peran penting dalam menentukan hasil belajar siswa.⁶ Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor strategis dalam mendukung pencapaian hasil belajar PAI-BP.

Seiring perkembangan teknologi, media digital menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI-BP melalui penyajian materi yang lebih variatif, interaktif, dan mudah diakses.⁷ Namun, pembelajaran PAI-BP di era digital juga menghadapi tantangan, terutama belum optimalnya literasi digital guru dan siswa.⁸ Dalam konteks peningkatan mutu pendidikan nasional dan pembentukan karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila, Program Sekolah Penggerak (PSP) hadir sebagai kebijakan pokok yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa

⁵ Halimah Tusaddiyah Siregar, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024): 223.

⁶ Indah Nur Fazriah, Shafira Anggraini, and Putri Insani, "Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar PAI," *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 118.

⁷ Siti Rohmatun, M. Nasor, and Nina Ayu Puspita Sari, "Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi," *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan* 3, no. 2 (2024): 298–300.

⁸ Irna Prayetno, "Tantangan Dan Solusi Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital," *Jurnal Kajian Islam Dan Sosial Keagamaan* 2, no. 3 (2025): 618.

secara holistik.⁹ Penelitian 'Inayah menunjukkan bahwa PSP berkontribusi terhadap percepatan digitalisasi sekolah dan peningkatan kompetensi guru melalui pendampingan intensif serta dukungan teknologi dari pemerintah.¹⁰

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat ditegaskan bahwa tujuan PSP memiliki relevansi yang kuat dengan tujuan pembelajaran PAI-BP, terutama dalam upaya pembentukan karakter siswa. Keselarasan tersebut menuntut pelaksanaan penilaian hasil belajar yang bersifat holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam konteks tantangan pembelajaran PAI-BP di era digital, PSP berfungsi sebagai strategi yang mendorong transformasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, tanpa mengesampingkan penguatan karakter dan internalisasi nilai-nilai keislaman. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang diterapkan perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget memberikan landasan konseptual dalam memahami karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar (SD).¹¹ Sejalan dengan perkembangan zaman, Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025 menunjukkan bahwa sebanyak 48% anak usia di bawah

⁹ Asnil Aidah Ritonga et al., "Program Sekolah Penggerak Sebagai Inovasi Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di SD Negeri Pegajahan," *Jurnal Pendidikan* 31, no. 2 (2022): 198.

¹⁰ Novita Nur 'Inayah, "Integrasi Dimensi Profil Pelajar Pancasila Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menghadapi Era 4.0 Di SMK Negeri Tambakboyo," *Journal of Education and Learning Sciences* 1, no. 1 (2021): 2.

¹¹ Bella Herliyana and Thobiatul Maslahah, "Relevansi Teori Perkembangan Piaget Dan Erikson Dalam Pembentukan Karakter Dan Kognisi Anak Di Era Digital," *Jurnal Educazione : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling* 13, no. 1 (2025): 32–34.

12 tahun telah mengakses internet, yang menandakan semakin intensnya interaksi anak dengan lingkungan digital.¹² Menurut Piaget, pada rentang usia tersebut siswa berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan kognitif yang ditandai dengan kemampuan belajar melalui pengalaman nyata, visual, dan kontekstual.¹³

Berdasarkan karakteristik perkembangan di atas, pembelajaran PAI-BP pada siswa SD membutuhkan media yang jelas (nyata), menarik secara visual, serta relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Media digital yang dirancang secara tepat tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendukung keterlibatan siswa selama proses belajar. Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 Desember 2025 di SDN Jarakan Bantul melalui dokumen hasil Sumatif Akhir Semester (SAS), diperoleh informasi bahwa hasil belajar PAI-BP siswa kelas III pada ranah kognitif masih menunjukkan capaian yang relatif rendah. Kondisi tersebut menunjukkan adanya indikasi perlunya perhatian terhadap proses pembelajaran yang berlangsung sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁴

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI-BP, diperoleh informasi bahwa salah satu faktor yang diduga memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang

¹² Ahmad Budiman, "Regulasi Pembatasan Penggunaan Media Sosial Bagi Anak," *Pusat Analisis Keparlemenan Badan Keahlian DPR RI*, vol. 17, 2025.

¹³ Herliyana and Maslahah, "Relevansi Teori Perkembangan Piaget Dan Erikson Dalam Pembentukan Karakter Dan Kognisi Anak Di Era Digital."

¹⁴ Mellani Zaidah, "Sumatif Akhir Semester Kelas III" (Yogyakarta, 2025).

belum optimal dalam mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Kondisi ini menarik untuk dikaji lebih lanjut mengingat SDN Jarakan merupakan sekolah penggerak yang memiliki capaian kinerja terbaik kedua pada jenjang SD di Kabupaten Bantul sebagaimana dibuktikan melalui Surat Keputusan Bupati Bantul Tahun 2024, serta telah didukung oleh fasilitas pembelajaran digital dan pendampingan dari pemerintah.¹⁵

Uraian temuan penelitian di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital secara umum belum sepenuhnya memberikan dampak yang optimal terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian eksperimen untuk mengkaji secara empiris pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar PAI-BP. Penelitian ini dirancang dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol guna membandingkan perbedaan hasil belajar antara siswa yang memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran digital dan siswa yang tidak memperoleh perlakuan (menggunakan pembelajaran konvensional). Melalui perbandingan tersebut, diharapkan dapat diperoleh bukti ilmiah mengenai ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran digital sebagai salah satu faktor eksternal terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Siska menunjukkan bahwa penilaian berbasis permainan (gamifikasi) berkontribusi terhadap pengembangan

¹⁵ Bupati Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta, “Keputusan Bupati Bantul Nomor 544 Tahun 2024 Tentang Apresiasi Bagi Sekolah Pelaksana Program Sekolah Penggerak Tingkat Kabupaten Bantul Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Dasar, Dan Sekolah Menengah Pertama Tahun 2024” (Yogyakarta, 2024).

keterampilan abad ke-21.¹⁶ Gamifikasi memanfaatkan unsur-unsur permainan, seperti poin, level, tantangan, lencana, dan papan peringkat, yang dinilai sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai aktivitas pembelajaran digital, visual, dan kompetitif. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Rahmawati yang menyatakan bahwa bermain masih merupakan kebutuhan dasar bagi siswa sekolah dasar, sehingga penerapan gamifikasi dinilai relevan dalam proses pembelajaran.¹⁷ Salah satu bentuk gamifikasi yang dapat diterapkan di jenjang SD adalah penggunaan platform Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan uraian sebelumnya, terdapat kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran PAI-BP dengan realitas yang terjadi di lapangan. Kondisi tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen guna mengkaji secara empiris pengaruh penerapan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar PAI-BP. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar PAI-BP Kelas III SDN Jarakan Bantul pada Tahun Ajaran 2025/2026”**. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bukti ilmiah mengenai ada atau tidaknya pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran, serta menjadi dasar dalam pengembangan pembelajaran PAI-BP yang lebih efektif,

¹⁶ Petty Siska, “Persepsi Guru Dalam Asesmen Gamifikasi Untuk Pengembangan Mata Pelajaran PAI Pada Peserta Didik Di MTSN2 Bangka Barat,” *Al-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam* 2, no. 1 (2025): 560–61.

¹⁷ Emma Rahmawati, “Integrasi Gamifikasi Pada Pembelajaran Berbasis Deep Learning Di Sekolah Dasar,” *TARUNATEACH: Journal of Elementary School* 3, no. 2 (2025): 139–40.

bermakna, dan berorientasi pada pembentukan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai keislaman.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PAI-BP antara siswa yang menggunakan media Quizizz dan tidak di kelas III SDN Jarakan Bantul?
2. Apakah terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar PAI-BP di kelas III SDN Jarakan Bantul?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi perbedaan hasil belajar PAI-BP antara siswa yang menggunakan media Quizizz dan tidak di kelas III SDN Jarakan Bantul.
2. Mengidentifikasi pengaruh penerapan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar PAI-BP di kelas III SDN Jarakan Bantul.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan tujuan penelitian di atas, maka kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian PAI-BP, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran digital

berbasis gamifikasi yaitu Quizizz, terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman teoretis mengenai peran media pembelajaran digital dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI-BP, khususnya di lingkungan sekolah penggerak yang berorientasi pada transformasi dan inovasi pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris kepada pihak sekolah mengenai pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan perumusan kebijakan sekolah, khususnya dalam pengembangan serta optimalisasi penggunaan media pembelajaran digital yang efektif, inovatif, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi refleksi dan rujukan bagi guru, khususnya guru PAI-BP dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital Quizizz agar lebih efektif

dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Melalui hasil penelitian ini, guru diharapkan memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat dijadikan dasar dalam memperbaiki strategi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal dan bermakna.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar PAI-BP, melalui penerapan media pembelajaran Quizizz. Dengan adanya penelitian ini, siswa diharapkan memperoleh pengalaman pembelajaran yang terencana dan terukur, sehingga capaian hasil belajar dapat diketahui dan ditingkatkan secara lebih optimal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran PAI-BP. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya, sehingga memperkaya literatur mengenai efektivitas media pembelajaran digital serta kontribusinya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan kegiatan sistematis dalam menelusuri, mengkaji, dan menganalisis berbagai sumber ilmiah yang relevan, seperti buku, jurnal, dan hasil penelitian sebelumnya yang dipublikasikan oleh para ahli.¹⁸ Kajian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai konsep, teori, dan temuan empiris yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, sekaligus memastikan orisinalitas penelitian dengan menghindari pengulangan dan plagiasi.¹⁹ Melalui kajian pustaka, peneliti memperoleh dasar yang kuat dalam merumuskan landasan teori, menyusun kerangka berpikir, serta mengembangkan hipotesis penelitian secara logis dan sistematis. Oleh karena itu, kajian pustaka menjadi pijakan penting dalam menjamin keilmuan dan ketepatan arah penelitian yang dilakukan. Berikut adalah kajian pustaka yang relevan dengan penelitian ini:

1. Artikel jurnal yang ditulis oleh Lili Erisa Nazila dkk., pada tahun 2024 berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas 8 di SMP Brawijaya Smart School”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Quizizz memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, sehingga menunjukkan

¹⁸ Ummu Habibah, “Kajian Pustaka Dalam Penelitian Pendidikan,” *El-Wahdah* 4, no. 1 (2023): 15–23.

¹⁹ Muannif Ridwan et al., “Pentingnya Penerapan Literature Review Pada Penelitian Ilmiah,” *Jurnal Masohi* 2, no. 1 (2021): 44–46.

bahwa media pembelajaran berbasis digital interaktif dapat berperan aktif dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa.²⁰

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel penelitian yang dikaji, yaitu penggunaan media pembelajaran Quizizz dan hasil belajar siswa, serta jenis penelitian sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Adapun perbedaannya terdapat pada subjek dan lokasi penelitian yang digunakan. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang akan dilakukan memiliki unsur kebaruan (*novelty*) karena mengkaji variabel yang sama dalam konteks, karakteristik siswa, dan lingkungan pendidikan yang berbeda.

2. Artikel jurnal yang ditulis oleh Adilla Nafisa dan Santi Lisnawati pada tahun 2022 berjudul “Pengaruh Media Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VII Mts Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian quasi eksperimen dengan desain *control group pre-test and post-test design* untuk mengetahui adakah pengaruh dari media edukasi Quizizz terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Quizizz memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Ar-Rofiqy.²¹

²⁰ Lili Erisa Nazila, Indhra Musthofa, and Arief Ardiansyah, “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas VIII Di SMP Brawijaya Smart School,” *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2024): 30–35.

²¹ Adilla Nafisa and Santi Lisnawati, “Pengaruh Media Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VII Mts Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor,” *Inspiratif Pendidikan* 11, no. 1 (2022): 1–8.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah fokus mengkaji pengaruh media Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Akan tetapi, terdapat perbedaan pada subjek dan lokasi penelitian yang menjadi tanda adanya kebaruan (*novelty*) pada penelitian yang akan diteliti oleh peneliti. Selain itu, penelitian tersebut tidak menyebutkan secara jelas mengenai status lembaga pendidikannya apakah termasuk dalam sekolah penggerak atau tidak.

3. Skripsi yang ditulis oleh Destia Tri Antika pada tahun 2025 berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bandar Surabaya Kabupaten Lampung Tengah”. Metode penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan desain pre-test-post-test *only control design* untuk mengetahui pengaruh dari media Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis media Quizizz terhadap hasil belajar siswa.²²

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada variabel penelitian dan desain penelitian yang digunakan, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek dan lokasi penelitian. Perbedaan tersebut menandakan bahwa penelitian ini

²² Destia Tri Antika, “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bandar Surabaya Kabupaten Lampung Tengah” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2025).

menunjukkan adanya kebaruan (*novelty*) dari penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian sebelumnya tidak menyebutkan secara jelas mengenai status lembaga pendidikannya apakah berstatus sebagai sekolah penggerak atau tidak.

4. Artikel jurnal oleh Wicaksono, Nugroho, dan Jumini pada tahun 2025 berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen desain *pre-test-post-test control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.²³

Persamaan antara penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada kesamaan variabel penelitian yaitu pengaruh media Quizizz terhadap hasil belajar siswa dan penggunaan jenis penelitiannya. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan pada subjek dan lokasi penelitian. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang akan dilakukan memiliki unsur kebaruan (*novelty*) karena mengkaji permasalahan yang sama dalam karakteristik penelitian yang berbeda.

²³ Urip Adil Wicaksono, Muhammad Yusuf Amin Nugroho, and Sri Jumini, “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Sains Student Research* 3, no. 6 (2025): 706–12.

5. Artikel jurnal yang ditulis oleh Almaydza Pratama Abnisa dan Zubairi pada tahun 2023 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di MTS Daarus Sa’adah Cipondoh Tangerang”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif berupa penelitian eksperimen untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Daarus Sa’adah Cipondoh Tangerang.²⁴

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama mengkaji pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Namun demikian, penelitian terdahulu tersebut belum menjelaskan secara spesifik jenis media pembelajaran yang digunakan, sehingga ruang lingkup kajiannya masih bersifat umum. Perbedaan ini menunjukkan adanya celah penelitian yang belum terisi, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan memiliki unsur kebaruan (*novelty*) karena secara khusus memfokuskan kajian pada penggunaan media pembelajaran Quizizz dan pengaruhnya terhadap hasil belajar PAI-BP.

²⁴ Almaydza Pratama Abnisa dan Zubairi, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di MTs Daarus Sa’Adah Cipondoh Tangerang,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 2183–98.

6. Skripsi oleh Zein Attaqwiyyati pada tahun 2024 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas 11 di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen bentuk *pre-test-post-test control group design*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran Gimkit terhadap penguatan mata pelajaran Fikih.²⁵

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada variabel dan jenis penelitian yang digunakan. Namun demikian, terdapat perbedaan antara kedua penelitian tersebut terutama pada subjek dan lokasi penelitian, serta konteks pembelajaran yang menjadi fokus kajian. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang akan dilakukan memiliki unsur kebaruan (*novelty*) karena mengkaji permasalahan yang sama dalam karakteristik penelitian yang berbeda.

7. Artikel jurnal Lazuardi dan Botifar pada tahun 2024 yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif pre-eksperimen, dengan desain *one-group pre-test-post-test*. Hasil penelitian

²⁵ Zein Attaqwiyyati, “Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas 11 Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024” (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024).

menunjukkan adanya peningkatan yang tinggi terhadap hasil belajar siswa.²⁶

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada kesamaan variabel penelitian yang dikaji, yaitu pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar PAI. Namun demikian, terdapat perbedaan antara kedua penelitian tersebut terutama pada subjek dan lokasi penelitian, serta jenis penelitian yang digunakan. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang akan dilakukan memiliki unsur kebaruan (*novelty*) karena mengkaji permasalahan yang sama dalam karakteristik penelitian yang berbeda.

8. Artikel jurnal oleh Siti Fatimah pada tahun 2024 berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa setelah enam minggu penerapan Quizizz.²⁷

²⁶ Eka Lazuardi and Maria Botifar, “Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP,” *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an* 5, no. 2 (2024): 373–81.

²⁷ Siti Fatimah, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok,” *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 2, no. 5 (2024): 206–15.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada variabel dan jenis penelitian yang digunakan. Namun demikian, terdapat perbedaan antara kedua penelitian tersebut terutama pada desain penelitian yang digunakan, subjek dan lokasi penelitian. Penelitian ini menggunakan desain yang berbeda dengan penelitian tersebut, sehingga menghasilkan sudut pandang dan temuan yang lebih spesifik sesuai dengan karakteristik objek penelitian. Perbedaan tersebut menegaskan bahwa penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki unsur kebaruan (*novelty*) dan layak untuk dilakukan sebagai pengembangan dari penelitian-penelitian terdahulu.

9. Skripsi yang ditulis oleh Miftahul Khoiriyah pada tahun 2025 berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 1 Seputih Agung”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasi untuk mengetahui keterkaitan antara media Quizizz dengan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan taraf signifikan sebesar 5%.²⁸

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada fokus kajian, yaitu menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil

²⁸ Miftahul Khoiriyah, “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 1 Seputih Agung” (Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN) Metro, 2025).

belajar siswa. Meskipun demikian, terdapat perbedaan mendasar yang membedakan kedua penelitian tersebut, yaitu pada desain penelitian, subjek penelitian, dan lokasi penelitian. Penelitian sebelumnya tidak menyebutkan secara jelas mengenai status lembaga pendidikannya apakah berstatus sebagai sekolah penggerak atau tidak. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini, baik dari segi desain penelitian, karakteristik siswa, maupun lingkungan pendidikan yang menjadi objek kajian.

10. Artikel jurnal yang ditulis oleh Mile, Solong, dan Pratama pada tahun 2025 berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz dan Minat Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Limboto Kabupaten Gorontalo”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis survey korelasional untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh media Quizizz dan minat terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz belum sepenuhnya efektif karena meskipun secara teori mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, akan tetapi dalam praktiknya siswa justru fokus pada permainan bukan pada materi pembelajaran yang disampaikan.²⁹

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada kesamaan variabel penelitian yang

²⁹ Nurmaningsih Mile, Najamuddin Petta Solong, and Apriliyanus Rakhmadi Pratama, “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Dan Minat Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Negeri 2 Limboto Kabupaten Gorontalo,” *AN NAJAH (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)* 4, no. 4 (2025): 112–17.

dikaji, yaitu pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Namun demikian, terdapat perbedaan antara kedua penelitian tersebut terutama pada desain penelitian yang digunakan, subjek dan lokasi penelitian. Penelitian ini menggunakan desain yang berbeda dengan penelitian tersebut, sehingga menghasilkan sudut pandang dan temuan yang lebih spesifik sesuai dengan karakteristik objek penelitian. Perbedaan tersebut menegaskan bahwa penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki unsur kebaruan (*novelty*) dan layak untuk dilakukan sebagai pengembangan dari penelitian-penelitian terdahulu.

Berdasarkan penelusuran literatur yang telah dilakukan, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran PAI-BP di kelas III SD, khususnya yang berlokasi di SDN Jarakan Bantul. Selain itu, penelitian-penelitian terdahulu umumnya belum menjelaskan secara eksplisit status sekolah yang menjadi lokasi penelitian, terutama keterkaitannya dengan PSP. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diisi. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan karena mengkaji pengaruh media pembelajaran digital Quizizz terhadap hasil belajar PAI-BP pada sekolah dasar yang berstatus sebagai sekolah penggerak, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dan kontekstual terhadap pengembangan pembelajaran PAI-BP di era digital.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar PAI-BP siswa kelas III SDN Jarakan Bantul, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar PAI-BP antara siswa yang menggunakan media Quizizz dan siswa yang tidak menggunakan media Quizizz di kelas III SDN Jarakan Bantul. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Mann-Whitney pada data post-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,017 (< 0,05)$. Selain itu, rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 84,76 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,91. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media Quizizz memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media Quizizz.
2. Penggunaan media Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar PAI-BP siswa kelas III SDN Jarakan Bantul. Pengaruh tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen dari 78,57 menjadi 84,76, sedangkan pada kelas kontrol terjadi penurunan dari 74,55 menjadi 70,91. Selain itu, kelas eksperimen memperoleh skor N-gain sebesar 0,2206, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor N-gain sebesar -0,2082. Temuan ini didukung oleh hasil angket respons siswa

yang berada pada kategori sangat baik, serta hasil observasi yang menunjukkan keterlibatan siswa selama pembelajaran menggunakan Quizizz. Dengan demikian, media Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan hasil belajar PAI-BP siswa sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media Quizizz sebagai salah satu alternatif media pembelajaran PAI-BP karena terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar. Penggunaan media Quizizz dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain agar proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian dengan durasi perlakuan yang lebih panjang dan jumlah sampel yang lebih besar agar pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar dapat diamati secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- 'Inayah, Novita Nur. "Integrasi Dimensi Profil Pelajar Pancasila Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menghadapi Era 4.0 Di SMK Negeri Tambakboyo." *Journal of Education and Learning Sciences* 1, no. 1 (2021): 2.
- Abdillah, Rahman, Adhityo Kuncoro, Fajar Erlangga, and Vickry Ramdhan. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi." *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 2, no. 1 (2022): 93.
- Adlini, Miza Nina, Agita Marhamah, Dadang Hardiansyah, Salmiyani Azki, Winda Juliana Siregar, and Sabrina Natasya Aulia. "Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif Pada Siswa Man 3 Medan Kelas X." *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)* 2, no. 2 (2023): 10.
- Afnan, Ikmal Nur, Noor Rizal Yusuf, Yusuf zaky Fachruddin, and Gilang Ramadhan. "Implementasi Taksonomi Bloom Dalam Evaluasi Pembelajaran." *Adiba: Journal of Education* 5, no. 2 (2025): 146–47.
- Agustira, Shinta, and Rina Rahmi. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2022): 73.
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Ali, Aisyah, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, and Hanida Listiani. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Antika, Destia Tri. "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bandar Surabaya Kabupaten Lampung Tengah." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2025.
- Arib, M. Farhan, Meiliza Suci Rahayu, Rusdy A. Sidorj, and M. Win Afgani.

- “Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan.” *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 5501.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- . *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2013.
- Attaqwiyyati, Zein. “Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas 11 Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024.” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.
- Ayu, Almaida. “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMPN 2 Batulappa.” Parepare, 2023.
- Azdawi, Muhammad Yazid, Adzkia Diva Ramadhani, Cindy Rachma Yuniza, Laila Ainurrahmah Harahap, and Muhammad Yusuf. “Efektivitas Permainan Jumptrix Dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Perkalian Siswa Kelas III SDN 12 Kubu Gulai Bancuh.” *EKSAKTA: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA* 10, no. 2 (2025): 101–6.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. “KBBI IV Daring.” Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025.
- Budiman, Ahmad. “Regulasi Pembatasan Penggunaan Media Sosial Bagi Anak.” *Pusat Analisis Keparlemenan Badan Keahlian DPR RI*. Vol. 17, 2025.
- Dantes, Nyoman. *Desain Eksperimen Dan Analisis Data*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2017.
- Daruhadi, Gagah, and Pia Sopiati. “Pengumpulan Data Penelitian.” *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 3, no. 5 (2024): 5424.
- . “Pengumpulan Data Penelitian.” *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 3, no. 5 (2024): 5431.
- Daulay, Siti Yusrona. “Analisis Manfaat Dan Tantangan Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran : Sebuah Tinjauan Pustaka.” *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial* 4, no. 1 (2026): 119–27.

- Dermawan, Habib, and Abdurrozzaq Hasibuan. "Metode Penelitian Eksperimen: Prinsip, Prosedur, Dan Aplikasi Dalam Penelitian Ilmiah." *Jurnal Industri, Managemen Dan Rekayasa Sistem Industri* 3, no. 2 (2024): 49.
- Ekawati, Hanifah, Wahyuni, and Nila Ratna Sari. "Penerapan Taksonomi Bloom Dan Krathwohl's Pada Aplikasi Rubrik Penilaian Hasil Belajar Siswa Di Samarinda Untuk Aspek Afektif." *Jurnal Ilmiah MATRIK* 23, no. 2 (2021): 190.
- Fatimah, Siti. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok." *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 2, no. 5 (2024): 206–15.
- Fazriah, Indah Nur, Shafira Anggraini, and Putri Insani. "Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar PAI." *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 118.
- Febriani, Yulia, Haida Fitri, and Tasnim Rahmat. "Pengaruh Kejenuhan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Bukittinggi." *Juring: Journal for Research in Mathematics Learning* 6, no. 4 (2023): 339–50.
- Fitria, Nur Aidila, Muhammad Yoga Julianur, and Eka Widyanti. "Analisis Langkah-Langkah Evaluasi Dalam Proses Belajar Mengajar." *QAZI : Journal Of Islamic Studies* 1, no. 1 (2024): 40.
- Ghozali, Moh., and Erwin Wasti. *Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian, 2022.
- . *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- Habibah, Ummu. "Kajian Pustaka Dalam Penelitian Pendidikan." *El-Wahdah* 4, no. 1 (2023): 15–23.
- Hamim, Ahmad Husni, Muhidin, and Uus Ruswandi. "Pengertian, Landasan, Tujuan Dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional." *Jurnal*

- Dirosah Islamiyah* 4, no. 2 (2022): 218–19.
- Hanifah, Haura, Lathifa Salsabillah, Allisa Tazkia Fitri, Riska Mona Febriani, Rully Hidayatullah, and Harmonedi. “Landasan Teori, Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir Dan Hipotesis Penelitian Pendidikan.” *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2025): 399.
- Herliyana, Bella, and Thobiatul Maslahah. “Relevansi Teori Perkembangan Piaget Dan Erikson Dalam Pembentukan Karakter Dan Kognisi Anak Di Era Digital.” *Jurnal Educazione: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling* 13, no. 1 (2025): 32–34.
- Indonesia, Kementerian Agama Republik. Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah (2019).
- Islami, Nelsi, Jumrodah, and Abdullah. “The Effect of Quizizz as an Evaluation Tool on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education.” *Jayapangus Press Kamaya: Jurnal Ilmu Agama* 8, no. 3 (2025): 300–310.
- Jaya, Mubarak Tegar, Mohamad Rafin, Muhammad Mirza Nurrohman, and Abdullah Ahmad Ghofur. “Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Model Taksonomi Bloom.” *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 3, no. 1 (2025): 11.
- Khoiriyah, Miftahul. “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 1 Seputih Agung.” Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN) Metro, 2025.
- Lafendry, Ferdinal. “Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benyamin S. Bloom.” *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2023): 1–2.
- Larasati, Nabila Joti, Sinta Bella, Havifa Nurhijatina, and Shaleh. “Ranah Psikomotorik Dalam Konteks Pendidikan: Teknik Dan Instrumen Asesmen Yang Efektif.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, no. 5 (2023): 3260–61.
- Lazuardi, Eka, and Maria Botifar. “Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP.” *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an* 5, no. 2 (2024): 373–81.

- Lestari, Futry Ayu. "Karakteristik Instrumen Penilaian Psikomotorik Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 2 (2025): 89–104.
- Marta, Muhammad Afif, Dimas Purnomo, Universitas Islam, Negeri Imam, and Bonjol Padang. "Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 229.
- Maulana, Andi. "Analisis Validitas , Reliabilitas , Dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa." *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, no. 3 (2022): 133–39.
- Mile, Nurmaningsih, Najamuddin Petta Solong, and Apriliyanus Rakhmadi Pratama. "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Dan Minat Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Negeri 2 Limboto Kabupaten Gorontalo." *AN NAJAH (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)* 4, no. 4 (2025): 112–17.
- Miller, Christopher J., Shawna N. Smith, and Marianne Pugatch. "Experimental and Quasi-Experimental Designs in Implementation Research." *Psychiatry Research* 28, no. 3 (2020): 112452–59.
- Mulia, Elvira, Supratman Zakir, Cintia Rinjani, and Septi Annisa. "Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya." *Dirāsāt: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2021): 151.
- Munawir, Ahmad, and Nurul Pratiwi Hasbi. "The Effect of Using Quizizz to Efl Students ' Engagement and Learning Outcome." *Journal of English Education* 10, no. 1 (2021): 297–308.
- Muspawi, Marfu'ah Nursulis dan Mohamad. "Analisis Fungsi Dan Pentingnya Landasan Teori Dalam Penulisan Karya Ilmiah." *Jurnal Edu Research* 5, no. 3 (2024): 90–97.
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Sesiomadika* 2, no. 1 (2020): 661–62.
- Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik." *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 2

(2021): 151–72.

Nafisa, Adilla, and Santi Lisnawati. “Pengaruh Media Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VII Mts Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor.” *Inspiratif Pendidikan* 11, no. 1 (2022): 1–8.

Nazila, Lili Erisa, Indhra Musthofa, and Arief Ardiansyah. “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas VIII Di SMP Brawijaya Smart School.” *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2024): 30–35.

Ningtyas, Ria Ratna, Ima Rosila, and Rahmat Kamal. “Media Digital Dan Interaktif: Metodologi Pendidikan Interaktif Berbasis Platform Digital.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, no. 4 (2024): 191.

Nurhaswinda, Nursantri Muslimah, Chania Eka Yuliani, and Resti Amanda Putri. “Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Analisis Statistik.” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 12, no. 1 (2026): 99.

Nurlan, Fausiah. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Parepare: CV. Pilar Nusantara, 2019.

Ondeng, Syarifuddin, and Ulfiani Rahman. “Ragam Variabel Dan Definisi Operasional Penelitian Pendidikan : Implikasi Metodologis Pendidikan Islam Dan Pendidikan Matematika.” *Jurnal Pendidikan, Penciptaan Seni Dan Budaya* 1, no. 2 (2025): 80–88.

Panggabean, Justice Zeni Zari, Muhamad Januaripin, Liza Husnita, Triyana Wulandari, Mufida Nadira Yuni Pureka, Asri Masitha Arsyati, Mardiwati Mardiwati, et al. *Teknologi Media Pembelajaran : Penerapan Teknologi Media Pembelajaran Di Era Digital*. Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2024.

Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sa’diah, Andes Safarandes Asmara, and Widya Ainesta. “Lingkungan Keluarga Mempengaruhi Hasil Belajar (Penelitian Lingkungan Keluarga Siswa Kelas V SDN Sertajaya I).” *JSD: Jurnal Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2022): 54–55.

Prayetno, Irna. “Tantangan Dan Solusi Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital.” *Jurnal Kajian Islam Dan Sosial Keagamaan* 2, no. 3 (2025): 618.

- Putri, Meilinda Sari, and Hery Noer Aly. "Taksonomi Tujuan Pendidikan Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Bengkulu." *SICEDU: Science and Education Journal* 2, no. 2 (2023): 359.
- Rahmawati, Emma. "Integrasi Gamifikasi Pada Pembelajaran Berbasis Deep Learning Di Sekolah Dasar." *TARUNATEACH: Journal of Elementary School* 3, no. 2 (2025): 139–40.
- Rajagukguk, Meyke Joice Tresia, and Dorlan Naibaho. "Mampu Memilih Soal Berdasarkan Tingkat Kesukaran." *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 4 (2023): 12736–47.
- Ridwan, Muannif, Suhar AM, Bahrul Ulum, and Fauzi Muhammad. "Pentingnya Penerapan Literature Review Pada Penelitian Ilmiah." *Jurnal Masohi* 2, no. 1 (2021): 44–46.
- Ritonga, Asnil Aidah, Yudha Wijaya Lubis, Siti Masitha, and Chichi Paramita Harahap. "Program Sekolah Penggerak Sebagai Inovasi Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di SD Negeri Pegajahan." *Jurnal Pendidikan* 31, no. 2 (2022): 198.
- Rohmatun, Siti, M. Nasor, and Nina Ayu Puspita Sari. "Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi." *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan* 3, no. 2 (2024): 298–300.
- Samsudin, Mohamad. "Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Belajar." *Eduprof: Islamic Education Journal* 2, no. 2 (2020): 171.
- Saputri, Rieke Dyah Ramadhani, and Ahmad Sudi Pratikno. "Analisis Ketersediaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 2 (2024): 341.
- Sari, Rita, and Dkk. *Belajar Dan Pembelajaran*. Deli: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- Silaban, Ricky Alfredo, and dkk. *Taksonomi Pendidikan*. Deli: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2025.
- Silaban, Ricky Alfredo, and Dkk. *Taksonomi Pendidikan*. Deli: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2025.

- Siregar, Halimah Tusaddiyah. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024): 223.
- Siska, Petty. "Persepsi Guru Dalam Asesmen Gamifikasi Untuk Pengembangan Mata Pelajaran PAI Pada Peserta Didik Di MTSN2 Bangka Barat." *Al-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam* 2, no. 1 (2025): 560–61.
- Sjahrudin, Herman, Safruddin, Guntur Arie Wibowo, and Syahrudin Mahmud. *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Medan: PT Media Penerbit Indonesia, 2024.
- Skinner, B.F. *Science and Human Behavior*. United States of America: The Free Press, 1965.
- Slameto. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Sonjaya, Rebina Putri, Farrel Rahma Aliyya, and Syahandika Naufal. "Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas : Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): 1634.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Bina Aksara, 1987.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Urva, Magfira, Irham Arif Zidni, and Safaruddin. "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)* 2, no. 4 (2025): 707.
- Wicaksono, Urip Adil, Muhammad Yusuf Amin Nugroho, and Sri Jumini. "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Sains Student Research* 3, no. 6 (2025): 706–12.
- Xu, Xiaoming, Zehua Shi, Nicolaas A Bos, and Hongbin Wu. "Student Engagement and Learning Outcomes: An Empirical Study Applying A Four-Dimensional Framework." *Medical Education Online* 28, no. 1 (2023): 1–13.

- Yasa, Puspita, and Trimurtini. "Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 10 (2024): 252.
- Yemmardotillah, M., Dhita Ayomi Purwaningtyas, and Zahriyah Simargolang. "Studi Literatur Pendekatan Holistik Dalam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah." *Allama: Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 1, no. 1 (2024): 5–6.
- Yogyakarta, Bupati Bantul Daerah Istimewa. "Keputusan Bupati Bantul Nomor 544 Tahun 2024 Tentang Apresiasi Bagi Sekolah Pelaksana Program Sekolah Penggerak Tingkat Kabupaten Bantul Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Dasar, Dan Sekolah Menengah Pertama Tahun 2024." Yogyakarta, 2024.
- Zaidah, Mellani. "Sumatif Akhir Semester Kelas III." Yogyakarta, 2025.
- Zayrin, Afifah Aulia, Hayatun Nupus, Khalista Khansa Maizia, and Siska Marsela. "Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)." *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 3, no. 2 (2025): 780–89.
- Zubairi, Almaydza Pratama Abnisa dan. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di MTs Daarus Sa'adah Cipondoh Tangerang." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 2183–98.