

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYGROUND
TERHADAP HASIL BELAJAR TARIKH SISWA KELAS XI
SMA MUHAMMADIYAH 5 YOGYAKARTA
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:

Zayyana Milatun Syarifah

NIM. 22104010029

**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 : Zayyana Milatun Syarifah

NIM : 22104010029

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, 30 April 2026

Yang menyatakan,



Zayyana Milatun Syarifah

NIM. 22104010029

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Zayyana Milatun Syarifah
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 : Zayyana Milatun Syarifah
NIM : 22104010029
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wayground* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Tarikh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta 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 mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 26 Mei 2026

Pembimbing


Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M. Pd.

NIP. 19781113 200912 1 003

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-1894/Un.02/DT/PP.00.9/06/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
WAYGROUND TERHADAP HASIL BELAJAR TARIKH SISWA KELAS XI SMA
MUHAMMADIYAH 5 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2025/2026

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ZAYYANA MILATUN SYARIFAH
Nomor Induk Mahasiswa : 22104010029
Telah diujikan pada : Kamis, 04 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

Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a41e11d13457



Penguji I

Syarif Hidayatullah, S.Ag., M.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 6a3ed101a950f



Penguji II

Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 6a3cbc19af373



Yogyakarta, 04 Juni 2026

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a4238be46145

HALAMAN MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۚ

*“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.
Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”*

(Q.S. As-Syarh: 5-6)

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



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

ZAYYANA MILATUN SYARIFAH. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wayground* terhadap Hasil Belajar Tarikh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026. **Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.**

Perkembangan teknologi dalam pendidikan mendorong penggunaan media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Namun, pembelajaran Tarikh kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta masih monoton dan guru belum mengaplikasikan media digital, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan perlunya pengenalan terkait media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, salah satunya melalui penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh serta besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wayground* terhadap hasil belajar Tarikh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan pendekatan *Quasi Experimental Design*. Soal dan media pembelajaran divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan praktisi guru sebelum diimplementasikan ke siswa. Hasil belajar siswa kemudian dijadikan sebagai data yang dianalisis menggunakan uji hipotesis.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wayground* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui uji *Mann Whitney* yang menghasilkan nilai Asymp. Sig. sebesar $0,045 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Besar pengaruh media *Wayground* terhadap hasil belajar diuji menggunakan *Effect Size* dan menghasilkan nilai 0,292 yang termasuk kategori rendah. Nilai *effect size* yang rendah menunjukkan bahwa meskipun *Wayground* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar, pengaruh tersebut belum menjadi faktor yang dominan karena diduga masih dipengaruhi oleh berbagai faktor lain seperti motivasi belajar serta keterbatasan waktu penggunaan media selama penelitian. Meskipun demikian, peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,66 dan kelas kontrol sebesar 0,43, yang berada pada kategori sedang. Nilai N-Gain tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan *Wayground* mengalami peningkatan pemahaman yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan ini diduga terjadi karena fitur interaktif pada *Wayground* mampu mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, memberikan umpan balik secara langsung, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Kata kunci: *Media Digital, Wayground, Tarikh*

KATA PENGANTAR

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

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Sholawat dan salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wayground* terhadap Hasil Belajar Tarikh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026”, yang bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa *Wayground* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yoyakarta pada mata pelajaran Tarikh.

Peneliti 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 peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

4. Bapak Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen dan staf Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah membimbing selama perkuliahan dan proses kelancaran penyelesaian studi.
6. Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, anak-anakku kelas F1-1 dan F1-2 dan segenap keluarga besar SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian dan bantuan dalam menyelesaikan penelitian.
7. Teman-teman seperjuangan di perkuliahan, Aulia Triana Putri, Nailul Muna, Fitria Naila Ulfa, dan Bunga Kusuma Rahmawati, anggota kelompok KKN 117 Kumbo 1 terutama Amelisa yang seringkali direpotkan peneliti, dan anggota kelompok PLP SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta tahun 2025.
8. Teman-teman seperjuangan di PP Nurul Ummah Putri, Tazkia Ubaidatul Amaliyah dan Ilma Khoirun Ni'mah, Nanda dan Aghnia yang selalu cerewet, anggota kamar H5 dan H2 tahun 2025/2026 dan pengurus Perpustakaan An-Nabil 1446-1447 H.
9. Pengasuh PP Nurul Ummah Putri, Bapak K. H. Munir Syafa'at dan Ibu Nyai Hj. Barokah Nawawi yang menjadi inspirasi terbesar bagi peneliti.
10. Kedua orang tuaku tercinta dan saudaraku, Atin Ummul Hasna dan 'Asyfaq Alwi Zen, segenap keluarga besar Zein dan Jampes Family yang menjadi sumber kekuatan dan motivasi terbesar dalam hidup peneliti.

11. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan selama penyusunan skripsi ini.

Peneliti juga menyadari bahwa dalam proses pembacaan angka statistik dan pengecekan *typo* kepenulisan, peneliti memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), khususnya aplikasi *ChatGPT*. Penggunaan AI dilakukan secara bijak dan tetap didasarkan pada prinsip keilmuan serta nilai-nilai etika akademik, dengan semua isi yang disajikan tetap menjadi hasil pemikiran dan tanggung jawab peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan hati terbuka peneliti menerima kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membaca dan mempelajarinya. Aamiin.

Yogyakarta, 26 Mei 2026

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Peneliti



Zayyana Milatun Syarifah

NIM. 22104010029

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Kegunaan Penelitian.....	8
E. Kajian Pustaka/Penelitian Terdahulu	9
BAB II LANDASAN TEORI	19
A. Landasan Teori.....	19
1. Media Pembelajaran	19
2. <i>Wayground</i>	27
3. Hasil Belajar	32
4. Tarikh.....	35
B. Kerangka Berpikir.....	44
C. Hipotesis.....	46

BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian.....	47
B. Desain Penelitian.....	50
C. Tempat dan Waktu Penelitian	50
D. Populasi dan Sampel	51
E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel Penelitian	52
F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	54
G. Uji Kelayakan Instrumen Penelitian	57
H. Teknik Analisis Data.....	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Penelitian	74
1. Analisis Deskriptif	74
2. Analisis Data.....	75
a. Uji Normalitas.....	75
b. Uji Hipotesis (Uji <i>Mann Whitney</i>).....	76
c. Uji <i>Wilcoxon</i> dan N-Gain.....	77
B. Pembahasan.....	82
BAB V PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Penelitian.....	51
Tabel 2. Definisi Operasional Variabel.....	53
Tabel 3. Kisi-kisi Tes	54
Tabel 4. Indikator Lembar Observasi.....	56
Tabel 5. Indikator Lembar Uji Kelayakan Ahli Media	58
Tabel 6. Indikator Lembar Uji Kelayakan Ahli Materi.....	59
Tabel 7. Kisi-kisi Lembar Validasi Soal	60
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Soal Pretest.....	63
Tabel 9. Kriteria Indeks Kesukaran Soal (P)	64
Tabel 10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	65
Tabel 11. Kriteria Daya Pembeda (DP)	66
Tabel 12. Uji Daya Pembeda	67
Tabel 13. Rekap Data Uji Kelayakan Soal.....	68
Tabel 14. Kategori Nilai Effect Size	73
Tabel 15. Kategori Nilai N-Gain.....	73
Tabel 16. Distribusi Nilai Pretest	74
Tabel 17. Distribusi Nilai Posttest	75
Tabel 18. Hasil Uji Normalitas	76
Tabel 19. Hasil Uji Mann Whitney	77
Tabel 20. Hasil Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen	78
Tabel 21. Hasil Uji Wilcoxon Kelas Kontrol.....	79
Tabel 22. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen.....	81
Tabel 23. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Wayground.....	28
Gambar 2. Kerangka Berpikir	45
Gambar 3. Model Nonequivalent Control Group Design	50
Gambar 4. Hasil Uji Reliabilitas	69
Gambar 5. Konsultasi dengan Guru Mapel.....	83
Gambar 6. Buku Pembelajaran Tarikh.....	84
Gambar 7. Pelaksanaan Pretest	85
Gambar 8. Implementasi Kegiatan.....	86
Gambar 9. Pelaksanaan Posttest	86

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Modul Ajar
- Lampiran 2. Pretest dan Posttest
- Lampiran 3. Materi Pembelajaran dengan Media Wayground*
- Lampiran 4. Uji Validitas Isi Instrumen Tes
- Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7. Lembar Validasi Praktisi Pembelajaran
- Lampiran 8. Daftar Nilai Pretest dan Posttest
- Lampiran 9. Uji Validitas Instrumen Tes dengan SPSS
- Lampiran 10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran
- Lampiran 11. Hasil Uji Daya Pembeda
- Lampiran 12. Lembar Observasi Partisipan
- Lampiran 13. Hasil Nilai Kognitif ASTS Mata Pelajaran Tarikh
- Lampiran 14. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 15. Ringkasan Percakapan Informal terkait Penggunaan Wayground
- Lampiran 16. Jadwal Sekolah
- Lampiran 17. Profil SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta
- Lampiran 18. Dokumentasi dan Foto Kegiatan
- Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN
KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je

ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ẓal	ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha

ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيْ...	Fathah dan ya	ai	a dan u
اُوْ...	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ : kataba
- فَعَلَ : fa`ala
- سُئِلَ : suila
- كَيْفَ : kaifa
- حَوْلَ : haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...آ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
إ...آ...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
أ...ؤ...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ : qāla
- رَمَى : ramā
- قِيلَ : qīla
- يَقُولُ : yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ : al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَة : talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ : nazzala
- الْبِرُّ : al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ : ar-rajulu
- الْقَلَمُ : al-qalamu
- الشَّمْسُ : asy-syamsu
- الْجَلَالُ : al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ : ta'khužu
- شَيْئٌ : syai'un
- النَّوْءُ : an-nau'u

- إِنَّ : inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ :Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا :Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ :Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ :Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ :Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا :Lillāhi al-amru jamī'an/Lillāhil-amru jamī'an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini membawa perubahan besar pada aspek pendidikan. Hal ini menuntut adanya inovasi penggunaan media digital dalam menyampaikan materi pembelajaran supaya lebih relevan dengan kebutuhan siswa.¹ Pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional, berkembang menjadi pembelajaran digital. Pembelajaran digital merupakan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat pemanfaatan teknologi. Teknologi ini hadir sebagai alat bantu yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.²

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Penggunaan media digital sendiri bertujuan untuk melibatkan siswa ke dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini selaras dengan perkembangan jiwa siswa sebagai generasi Z, yang lahir dan tidak lepas dari teknologi.³ Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif serta menyediakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini karena guru juga berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.⁴

¹ Mohammad Risky Rahman, Wulie Oktiningrum, dan Mohammad Yunus Ilyasa, "Penerapan Media Digital Menggunakan Kuis Online Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* 9, no. 7 (2025): 216-222.

² Amalia Buntu et al., "Pelatihan Pembuatan Kuis Online bagi Guru dalam Era Pembelajaran Digital," *Jurnal Abdidas* 6, no. 6 (2025): 800-804.

³ Ila Listiyani dan Muhammad Nurul Yamin, "Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023," *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 7, no. 3 (2023): 773-786.

⁴ Ane Haerani, Asep Tutun Usman, dan Anton, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih," *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 2 (2024): 1036-1046.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajarnya. Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai materi pelajaran.⁵ Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, langkah yang dilakukan salah satunya dengan menggunakan media digital. Media digital dinilai mampu melibatkan kontribusi siswa dalam proses belajar sehingga menjadi faktor adanya peningkatan hasil belajar.⁶

Penggunaan berbagai platform atau website sebagai media pembelajaran digital sangatlah banyak, salah satunya adalah *Wayground*. *Wayground* yang sebelumnya dikenal sebagai *Quizizz* merupakan salah satu game edukatif yang menyajikan kuis interaktif bagi siswa.⁷ Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wayground* terbukti efektif dalam pembelajaran. *Wayground* dinilai dapat meningkatkan hasil belajar karena bisa menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui berbagai fitur yang ada pada media tersebut.⁸

Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wayground* terhadap hasil belajar dapat dikaitkan dengan teori belajar konstruktivisme Lev Vygotsky. Menurut Vygotsky, pembelajaran yang efektif dapat terjadi apabila siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi

⁵ Arif Rahim et al., *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*, 1 ed. (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2021), 8-10.

⁶ A. Fandir, Sri Damayanti, dan Nurfidah, "Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah," *Prosiding Seminar Nasional LPP Mandala 2*, no. 1 (2024): 12-18.

⁷ Fredrik David Loupatty dan Melda Jaya Saragih, "Pemanfaatan Media Quizizz Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring," *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 5, no. 2 (2021): 260-278.

⁸ Anisa Dian Pratiwi et al., "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Guru Kita* 9, no. 3 (2025): 845-854.

dengan lingkungan. Berdasarkan teori tersebut, guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator dan siswa secara aktif membangun pengetahuan dan pemahamannya.⁹

Pemanfaatan media pembelajaran digital seperti *Wayground* selaras dengan Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Penggunaan media digital sendiri mendukung konsep pembelajaran yang berbasis *Student Centered Learning* (SCL).¹⁰ Melalui media pembelajaran *Wayground*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif saja, akan tetapi mereka juga turut berpartisipasi dalam proses belajar.¹¹

Tidak hanya itu, sekolah sebagai lingkungan belajar juga perlu menyediakan fasilitas pembelajaran yang mendukung perkembangan pembelajaran saat ini. Penggunaan media digital atau *Wayground* cocok diintegrasikan dengan berbagai mata pelajaran terutama mata pelajaran yang memiliki sub-bab kompleks dan membutuhkan hafalan atau literasi lebih banyak seperti mapel Tarikh atau sejarah. Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya kejenuhan belajar yang disebabkan oleh tuntutan pembelajaran.¹²

⁹ Muhibbin dan M. Arif Hidayatullah, "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Sains Qur'an Yogyakarta," *Balajea: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 01 (2020): 113-129.

¹⁰ Aditya Ahmad Fauzi et al., "Analisis dan Perbandingan Media Interaktif Kahoot dan Quizizz dalam Kemudahan Pembelajaran," *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* 3, no. 1 (2025): 256-262.

¹¹ Putri Silvia et al., "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kota Palangka Raya," *Venus: Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik* 2, no. 6 (2024): 188-200.

¹² Ramadhani Oktavia Rahma, Vita Rahmawati, dan Agung Setyawan, "Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan," *Jurnal PANCAR: Pendidikan Anak Cerdas dan Pintar* 6, no. 2 (2022): 242-250.

Akan tetapi, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran nyatanya belum sepenuhnya diterapkan di beberapa sekolah meskipun sekolah sudah menyediakan fasilitas dan akses penggunaan teknologi. Hal dikarenakan adanya problematika guru dalam mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran.¹³ Salah satu kasus ini pun terjadi di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah Islam yang memiliki visi “Mewujudkan sekolah *entrepreneur* terkemuka di Daerah Istimewa Yogyakarta serta membentuk insan yang bertaqwa, berakhlak mulia, unggul dalam prestasi, dan cinta lingkungan”.¹⁴ Visi tersebut menuntut terselenggaranya proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi saja, akan tetapi pengembangan kreativitas dan keaktifan siswa. Pencapaian visi ini perlu didukung oleh proses pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta sesuai dengan karakter siswa di era digital.

SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta memiliki sarana dan prasarana yang tergolong memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Sebagian besar ruang kelas sudah dilengkapi dengan proyektor. Selain itu, mayoritas siswa berasal dari latar belakang menengah ke atas sehingga memiliki akses yang baik dalam penggunaan teknologi pribadi seperti *smartphone*.

¹³ Ni Putu et al., “Permasalahan Penggunaan Aplikasi Digital : Studi Masalah Guru Sekolah Dasar,” *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 158-165.

¹⁴ SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, “Detail Sekolah/Madrasah”, Pusat Pangkalan Data Sekolah/Madrasah Muhammadiyah Daerah Istimewa Yogyakarta, diakses pada 1 Januari 2026, http://www.daposm.dikdasmenpwmdiy.or.id/beranda/detail_sekolah/20403148#

Kondisi ini tentunya menjadi potensi yang mendukung pemanfaatan media digital dalam pembelajaran secara lebih efektif.

Akan tetapi, hasil wawancara dengan guru mapel Tarikh kelas XII di sekolah tersebut menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya mengaplikasikan media pembelajaran digital, khususnya *Wayground* dalam proses penyampaian pembelajaran. Akibatnya, beberapa siswa menunjukkan kurangnya minat belajar, terlebih lagi mapel Tarikh menuntut siswa untuk melakukan hafalan dan literasi yang lebih banyak. Hasil wawancara dengan guru Tarikh yang lain, yaitu guru kelas X dan XI menunjukkan bahwa nilai rata-rata Asesmen Tengah Semester (ASTS) gasal mapel Tarikh tahun 2025/2026 pun masih tergolong rendah dan berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Diantara ketiga angkatan kelas, salah satu angkatan kelas yang rata-rata nilai Tarikh-nya berada di bawah KKM adalah kelas XI. Rendahnya hasil belajar siswa pada mapel Tarikh bisa disebabkan oleh berbagai faktor. Pembelajaran yang monoton serta pembelajaran yang belum menyesuaikan karakteristik siswa yang serba digital saat ini merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini mengakibatkan siswa tidak terlibat dalam proses belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.¹⁵

Kaitan antara rendahnya hasil belajar yang disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan belum menerapkan media digital dapat dijelaskan melalui teori B.F. Skinner. Menurut B.F. Skinner, setiap manusia dianggap bergerak

¹⁵ Sani Susanti et al., "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton terhadap Motivasi Belajar Siswa," *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 2 (2024): 86-93.

karena mendapatkan rangsangan dari lingkungannya. Hal ini tentu berlaku bagi siswa yang dalam proses belajarnya dipengaruhi oleh seorang guru. Oleh karena itu, diperlukan proses pengkondisian pembelajaran yang bisa mempengaruhi siswa sehingga meningkatkan hasil belajar.¹⁶

Berdasarkan data-data yang sudah disebutkan, hasil belajar dapat dipahami sebagai indikator utama dari keberhasilan proses pembelajaran. Rendahnya nilai Tarikh yang didapat, terutama pada siswa kelas XI menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mengoptimalkan pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai tentunya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Pembelajaran yang belum menyesuaikan karakteristik siswa yang serba digital dinilai kurang efektif. Hal ini terjadi karena pembelajaran monoton belum bisa mengakomodasi berbagai gaya belajar yang berbeda antara satu siswa dengan yang lain.¹⁷ Selain itu, siswa kelas XI merupakan siswa yang berada pada fase remaja. Dalam teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, siswa pada fase remaja merupakan siswa pada tahap operasional formal yang dinilai sudah mampu untuk berpikir secara abstrak, bernalar, dan membuat kesimpulan dari pengetahuan.¹⁸

¹⁶ Kiki Melita Andriani, Maemonah, dan Ricky Satria Wiranata, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner dalam Pembelajaran : Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 – 2020," *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 78-91.

¹⁷ Novi Ariyanti dan Nuke Ladyna Anggerawati, "Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah," *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1 (2024): 67-77.

¹⁸ Ermis Suryana et al., "Perkembangan Remaja Awal, Menengah, dan Implikasinya terhadap Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* 8, no. 3 (2022): 1917-1928.

Siswa remaja yang mengalami fase ini merupakan siswa yang berada pada rentang usia 17-18 tahun atau yang berada pada tingkat kelas XI SMA. Pada tahap ini, siswa dipandang mampu berpikir secara kreatif dan efektif serta mampu memecahkan masalah yang menantang.¹⁹ Jadi, penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat berperan penting terhadap perkembangan kognitif siswa di tingkat ini.²⁰

Penting bagi guru untuk menerapkan pembelajaran yang interaktif dan berinovasi dengan teknologi. Akan tetapi, karena pembelajaran pada mapel Tarikh di sekolah tersebut belum menerapkan penggunaan media digital, maka perlu adanya pengenalan akan inovasi media digital yang mendukung perkembangan dan karakteristik siswa di era digital. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wayground* terhadap Hasil Belajar Tarikh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wayground* terhadap hasil belajar Tarikh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta tahun ajaran 2025/2026?

¹⁹ Rubi Babullah, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajarannya,” *EPISTEMIC: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 01, no. 02 (2022): 131-152.

²⁰ Sarah Simanjuntak, Ferdy Prianto Simbolon, dan Flora Cristiani Hutapea, “Karakteristik Perkembangan Kognitif Sosial dan Moral pada Masa Remaja dan Dewasa,” *Sabar: Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik* 2, no. 1 (2025): 159-167.

2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wayground* terhadap hasil belajar Tarikh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta tahun ajaran 2025/2026?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wayground* terhadap hasil belajar Tarikh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta tahun ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wayground* terhadap hasil belajar Tarikh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta tahun ajaran 2025/2026.

D. Kegunaan Penelitian

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

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dan menambah khazanah keilmuan tentang pemanfaatan media digital, khususnya media pembelajaran *Wayground* sebagai salah satu media pembelajaran digital.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam perbaikan proses pembelajaran, sehingga guru dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar.

- c. Penelitian ini dapat digunakan sebagai penyambung literatur ilmiah dengan penelitian lain yang ingin mendalami masalah pendidikan seperti permasalahan terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran dan penyelesaiannya.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis digital.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai pemanfaatan penggunaan media pembelajaran digital.
- c. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini menjadi pengetahuan tambahan tentang pengaruh penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran.

E. Kajian Pustaka/Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pengamatan dan penelusuran literatur yang telah dilakukan peneliti, belum banyak penelitian ilmiah yang meneliti tentang pengaruh media pembelajaran *Wayground* di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, khususnya pada hasil belajar mapel Tarikh. Hasil kajian pustaka berkaitan dengan penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Putri Rizky Pratama tahun 2023. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh nilai mapel PAI kelas V di SDN 1105 Desa Aek Boban masih di bawah KKM sebesar 65-70%. Selain itu, proses pembelajaran pun masih berpusat pada guru. Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *Wayground* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif

eksperimen dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,530 > 0,532$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar PAI.²¹

Persamaan penelitian oleh Putri Rizky Pratama dengan penelitian ini terletak pada latar belakang dan tujuan penelitian. Persamaan lainnya terletak pada metode penelitian yang digunakan, yaitu kuantitatif eksperimen. Perbedaan penelitian terletak pada subjek dan objek penelitian, dimana penelitian ini lebih terfokus pada mapel Tarikh dengan subjek siswa SMA. Desain penelitian yang digunakan pun berbeda, dimana penelitian ini menggunakan desain *Non-Equivalent Control Group Design*.

2. Skripsi yang ditulis oleh Miftahul Khoiriyah pada tahun 2025. Latar belakang penelitiannya adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dan jenuh. Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wayground* terhadap hasil belajar siswa pada mapel PAI di SMPN 1 Seputih Agung. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan desain korelasi. Hasil penelitian dengan menggunakan uji korelasi *Product Moment* menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,841 > 0,224$). Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan adanya pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar PAI.²²

²¹ Putri Rizky Pratama, "Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SDN 1105 Desa Aek Bonban Kecamatan Aek Nabara Barumon Kabupaten Padang Lawas" (Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad, 2023), 48-60.

²² Miftahul Khoiriyah, "Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung" (Institut Agama Islam Negeri Metro, 2025), 41-62.

Persamaan penelitian oleh Miftahul Khoiriyah dengan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian, yaitu untuk melihat pengaruh media pembelajaran *Wayground* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, metode penelitian yang digunakan pun sama, yaitu kuantitatif meskipun desainnya berbeda. Perbedaannya terletak pada subjek dan objek penelitian, dimana penelitian ini lebih terfokus pada mapel Tarikh dengan subjek siswa SMA.

3. Artikel yang ditulis oleh Ane Haerani, Asep Tutun Usman, dan Anton pada tahun 2024. Latar belakang penelitian tersebut mengacu pada rendahnya hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh kurangnya minat belajar dan tingkat pemahaman terhadap materi. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mengimplementasikan aplikasi *Wayground* pada mapel Fiqih kelas XI MAN 1 Garut. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen yang awalnya 57 menjadi 83, dan kelas kontrol yang awalnya 59 menjadi 69. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan membuktikan adanya pengaruh penggunaan media *Wayground*.²³

Penelitian tersebut memiliki persamaan dalam membahas pengaruh *Wayground* terhadap hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan pun sama, yaitu kuantitatif eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Persamaan lainnya terdapat pada subjek penelitian, yaitu

²³ Haerani, Usman, dan Anton, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih."

siswa MA/SMA. Akan tetapi, mata pelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian berbeda dengan penelitian ini, dimana peneliti saat ini hanya berfokus pada mata pelajaran Tarikh dan bukan Fiqih.

4. Artikel yang ditulis oleh Muhammad Husaini, Husni Idris, Muhammad Agil, Muhammad Rezza Nur Rahman, dan Ika Ayulanda pada tahun 2024. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran Fiqih yang konvensional dan monoton sehingga membuat siswa bosan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui besar kecilnya pengaruh penggunaan *Wayground* terhadap mapel Fiqih kelas VIII MTs Negeri Samarinda. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan pendekatan kuasi eksperimen. Hasil penelitian dari uji *Mann Whitney* yang digunakan memperoleh nilai $\text{Sig. } 0,000 < 0,05$ dan skor uji N-Gain yang didapatkan sebesar 90,9%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat efektivitas yang tinggi dari penggunaan aplikasi *Wayground*.²⁴

Persamaan penelitian terletak pada tujuan penelitian, yaitu untuk melihat seberapa besar pengaruh *Wayground* terhadap hasil belajar. Persamaan lainnya terletak pada metode penelitian, yaitu kuantitatif eksperimen dengan pendekatan kuasi eksperimen. Perbedaan penelitian terletak pada subjek dan objek penelitian, dimana penelitian ini lebih terfokus pada mapel Tarikh dengan subjek siswa SMA.

²⁴ Muhammad Husaini et al., "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri Samarinda," *FENOMENA: Jurnal Penelitian* 16, no. 1 (2024): 24–30.

5. Artikel yang ditulis oleh Lili Erisa Nazila, Indhra Musthofa, dan Arief Ardiansyah pada tahun 2024. Latar belakang penelitian tersebut adalah ditemukannya proses pembelajaran yang kurang menarik dan penggunaan PowerPoint (PPT) pada pembelajaran dinilai kurang efektif. Oleh karena itu, penelitian tersebut bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan *Wayground* terhadap hasil belajar kelas VIII SMP Brawijaya Smart School. Metode penelitian tersebut adalah kuantitatif eksperimen dengan pendekatan kuasi eksperimen. Hasil dari penelitian yang dilakukan selama 4 pertemuan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* diperoleh nilai sebesar $\text{sig. } 0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Wayground* terhadap hasil belajar PAI.²⁵

Persamaan penelitian terletak pada tujuannya, yaitu melihat pengaruh penggunaan *Wayground*. Metode yang digunakan pun sama, yaitu metode kuantitatif eksperimen dengan pendekatan kuasi eksperimen. Perbedaan penelitian terletak pada subjek dan objek penelitian, dimana penelitian ini lebih terfokus pada mapel Tarikh dengan subjek siswa SMA.

6. Artikel yang ditulis oleh Fawaidatun dkk. pada tahun 2023. Penelitian tersebut dilakukan dalam rangka mendongkrak motivasi belajar dan prestasi belajar siswa di SDN Ronggomulyo 1 Tuban. Tujuan penelitiannya untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan program *Wayground* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mapel PAI di sekolah. Penelitian

²⁵ Lili Erisa Nazila, Indhra Musthofa, dan Arief Ardiansyah, "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School," *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2024): 30–35.

tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan teknik penilaian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian tersebut adalah adanya kenaikan skor rata-rata pada siklus kedua, yang awalnya 82 menjadi 87. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *Wayground* pada pembelajaran PAI memiliki efek positif.²⁶

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam meneliti pengaruh penggunaan *Wayground* pada pembelajaran. Metode penelitiannya pun sama, yaitu jenis penelitian kuantitatif, meskipun pada penelitian tersebut pendekatannya bukan eksperimen, tetapi PTK. Perbedaan penelitian terletak pada subjek dan objek penelitian, dimana penelitian ini lebih terfokus pada mapel Tarikh dengan subjek siswa SMA.

7. Tesis yang ditulis oleh Amaliyatul Ulya pada tahun 2021. Latar belakang penelitian tersebut adalah rendahnya hasil belajar siswa dan motivasi dalam mempelajari mapel Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dikarenakan media yang digunakan masih konvensional. Penelitian tersebut bertujuan untuk melihat penggunaan *Wayground* dalam meningkatkan hasil belajar SKI di Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda Karangnongko Depok Sleman. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen desain *Randomized Control Group Pretest-Posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga disimpulkan *Wayground* dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.²⁷

²⁶ R N Fawaidatun et al., "Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 311-320.

²⁷ Amaliyatul Ulya, "Efektivitas Game Edukasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyyah Al Huda Karangnongko Depok Sleman" (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021), 109-110.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak latar belakang penelitian dan fokus penelitian mengenai pengaruh *Wayground* terhadap hasil belajar siswa pada mapel SKI, meskipun di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta istilah yang digunakan adalah Tarikh. Adapun perbedaannya terletak pada desain penelitian yang digunakan, dimana penelitian ini menggunakan desain *Quasi Eksperimental Design*. Perbedaan lainnya adalah subjek penelitian yang digunakan, karena penelitian ini subjeknya adalah siswa remaja di tingkat SMA dan bukan siswa tingkat SD/MI.

8. Artikel yang ditulis oleh Ahmad, Abdul Aziz, dan Lutfi Rasyad pada tahun 2025. Penelitian tersebut meneliti terkait pemanfaatan media *Wayground* sebagai media pembelajaran interaktif di SMA Darul Amin Palangka Raya dalam meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan motivasi belajar. Metode penelitian yang digunakan melalui pendekatan partisipatif (*Participatory Action Research*) yang melibatkan kolaborasi aktif antara peneliti, guru dan siswa dalam prosesnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa. Hal ini disebabkan oleh berbagai fitur menarik yang ada pada *Wayground*.²⁸

Persamaan penelitian terletak pada fokus penelitian, yaitu terkait penggunaan media *Wayground*. Adapun subjek penelitian pun sama, yaitu

²⁸ Ahmad, Abdul Aziz, dan Lutfi Rasyad, "Pemanfaatan Aplikasi Wayground Sebagai Pembelajaran Interaktif Di MA Darul Amin Palangka Raya," *INOVASI: urnal Pengabdian kepada Masyarakat* 3, no. November 2025 (2025): 143-146.

siswa SMA. Perbedaan penelitian terletak pada tidak adanya fokus mapel yang menjadi objek penelitian. Selain itu, metode penelitian yang digunakan pun berbeda karena penelitian ini metodenya adalah kuantitatif eksperimen.

9. Artikel yang ditulis oleh Fadila Khairunnisa, Pamungkas Stiya Mulyani, dan Faisal Kamal pada tahun 2024. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan aplikasi *Wayground* oleh guru di MAN 2 Wonosobo. Tujuan penelitiannya untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital *Wayground* pada mapel SKI. Metode penelitiannya adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi termotivasi dalam belajar. Hal tersebut juga menunjukkan bukti bahwa guru memiliki keterampilan dalam mengaplikasikan *Quizizz* dalam pembelajaran.²⁹

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti terkait penggunaan *Quizizz* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, walaupun di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta menggunakan istilah Tarikh. Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, dimana penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif.

10. Artikel yang ditulis oleh Nadila Febrinta dan Nurrohmatul Amaliyah pada tahun 2024. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh masih jarangnyanya penelitian yang mengkaji penggunaan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik)) berbasis *Wayground*. Penelitian tersebut dilakukan untuk

²⁹ Fadila Khairunnisa, Pamungkas Stiya Mulyani, dan Faisal Kamal, "Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo," *JMPAI: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 4 (2024): 121-130.

menguji dampak penggunaan E-LKPD berbasis *Wayground* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) terhadap hasil belajar kelas IV di SD Negeri Cileungsi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Hasil penelitian dengan menggunakan Uji-t menunjukkan nilai p-value $0,00 < 0,05$ dan dibuktikan dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 65 menjadi 82. Hal ini menunjukkan bahwa *Wayground* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.³⁰

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menguji pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan pun sama, yaitu kuantitatif eksperimen dengan pendekatan eksperimen semu. Perbedaan penelitian terletak pada pemanfaatan media sebagai E-LKPD, sementara pada penelitian ini *Quizizz* atau *Wayground* dijadikan sebagai media pembelajaran dalam penyampaian dan review materi. Perbedaan lainnya terletak pada subjek dan objek penelitian, dimana penelitian ini lebih terfokus pada mapel Tarikh dengan subjek siswa SMA.

Secara umum, persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada fokus utamanya yaitu pengaruh penggunaan media *Wayground* atau *Quizizz* terhadap kualitas pembelajaran. Mayoritas penelitian menggunakan metode kuantitatif yang menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut

³⁰ Nadila Febrinita dan Nurrohmatul Amaliyah, "Pengaruh Penggunaan E-LKPD Berbasis Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS)* 5, no. 5 (2024): 1973–79.

terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbedaan secara umum terletak pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang diteliti.

Dengan demikian, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada objek mata pelajaran Tarikh dan subjek penelitiannya, yaitu siswa kelas XI SMA di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Penelitian ini sekaligus mengkaji kembali kebaruan *Wayground* yang sebelumnya bernama *Quizizz*. Keterbaruan fitur yang ada pada *Wayground* diharapkan memberikan peluang yang lebih besar kepada guru dalam memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan *Wayground* terhadap hasil belajar Tarikh siswa kelas kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta yang sudah dipaparkan oleh peneliti, maka terdapat beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wayground* terhadap hasil belajar Tarikh. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Mann Whitney*, dimana diperoleh nilai Asymp. Sig. $0,045 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga *Wayground* terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.
2. Besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wayground* dilihat dari uji *Effect Size* menunjukkan nilai sebesar 0,292 sehingga menandakan bahwa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wayground* terhadap hasil belajar siswa pada mapel Tarikh berada pada kategori rendah. Meskipun demikian, jumlah siswa yang mengalami kenaikan hasil belajar yang dilakukan melalui uji *Wilcoxon* lebih banyak dibandingkan kelas kontrol. Uji N-Gain yang dilakukan pada kedua kelas juga menunjukkan besarnya peningkatan hasil belajar dimana nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu $0,66 > 0,43$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wayground* terhadap hasil belajar Tarikh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, maka peneliti memberikan beberapa saran bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran seperti *Wayground* sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran Tarikh. Selain itu, guru diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran digital agar proses pembelajaran lebih efektif dan menarik.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang lebih memadai seperti akses internet guna menunjang pembelajaran yang lebih inovatif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variabel, metode, maupun jenjang pendidikan dan mapel yang berbeda serta menambahkan instrumen lain agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimun, Misbahul Jannah, Ummul Aiman, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Taqwin, Masita, Ketut Ngurah Ardiawan, dan Meilida Eka Sari. *Metodologi penelitian kuantitatif*. Diedit oleh Nanda Saputra. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Aditya Ahmad Fauzi, Fithriawan Nugroho, Wahyu Putra, Yossa Agung Pratama, Andria Rezki, dan Tri Dewi Yuni Utami. “Analisis dan Perbandingan Media Interaktif Kahoot dan Quizizz dalam Kemudahan Pembelajaran.” *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* 3, no. 1 (2025): 256–62.
- Adityawarman, Andra, Meini Sondang, Lilik Hanifah, dan Lusiana Dewi Kusumayati. “Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran.” *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya* 7, no. 1 (2022): 24–36.
- Afrilianti, Dian, Vivia Az-Zahra, dan Nurhadi. “Karakteristik Tes yang Baik.” *Journal of Innovative and Creativity* 5, no. 2 (2025): 1142–58.
- Ahmad, Abdul Aziz, dan Lutfi Rasyad. “Pemanfaatan Aplikasi Wayground Sebagai Pembelajaran Interaktif Di MA Darul Amin Palangka Raya.” *INOVASI: urnal Pengabdian kepada Masyarakat* 3, no. November 2025 (2025): 143–46.
- Ahmadi, Rizal, dan Sulaiman. *Statistik Nonparametrik*. Diedit oleh Mohzana. 1 ed. Lombok: Lembaga Yasin AISys, 2024.
- Akhtar, Hanif, “Diskusi Seputar Try Out Terpakai”, *semestapsikometrika.com*, diakses 12 Mei 2026, <https://www.semestapsikometrika.com/2017/09/diskusi-seputar-try-out-terpakai.html>
- Amaliyatul Ulya, dan Ahmad Arifi. “Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *EduLab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 6, no. 1 (2021): 80–94.
- Anam, Khairul, Syibrani Mulasi, dan Syarifah Rohana. “Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar.” *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2021): 76–87.
- Andriani, Kiki Melita, Maemonah, dan Ricky Satria Wiranata. “Penerapan Teori

- Belajar Behavioristik B. F. Skinner dalam Pembelajaran: Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014–2020.” *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 78–91.
- Anwar, Syarifuddin, dan Muhammad Siddik. *Buku Ajar Statistik Inferensial*. 1 ed. Mataram: Pustaka Bangsa, 2024.
- Arbeni, Wawan, Astina Windiani, Demak Sariyani Br Sihotang, Nova Anggraini, Siska Wulandari, dan Arga Nugroho. “Test Reliability Analysis in Educational Evaluation: A Quantitative Approach to Consistency and Validity.” *Jurnal Nasional Holistic Science* 5, no. 1 (2025): 59–64.
- Arib, M Farhan, Meiliza Suci Rahayu, A Sidorj Rusdy, dan M Win Afgani. “Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 5497–5511.
- Arikunto, Suharsini, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, ed. oleh Restu Dmayanti, 3 ed. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.
- Ariyanti, Novi, dan Nuke Ladyna Anggerawati. “Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah.” *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1 (2024): 67–77.
- Asmiralda, Febrina, Haidar Putra Daulay, dan Sholihah Titin Sumanti. “Studi Tentang Sejarah Kebudayaan Islam Pada Masa Pembaruan.” *Journal Of Human And Education (JAHE)* 4, no. 6 (2024): 1233–42.
- Astuti, Mardiah, Icha Suryana, Nabila Anggraini, Anisa Fitri, Muhammad Fajar, dan Putri Widiya. “Media Pembelajaran sebagai Pusat Sumber Belajar.” *Journal of Law, Administration, and Social Science* 4, no. 5 (2024): 702–9.
- Azhar, Al Irfani. “Pemikiran Islam Jamaluddin Al-Afghani.” *Bayani: Jurnal Studi Islam* 2, no. 2 (2022): 163–75.
- Aziz, Abdul, Masdar Hilmy, dan Desi Erawati. “Integrasi Media dalam Pembelajaran Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky.” *Anterior Jurnnal* 24, no. 3 (2025): 1–7.
- Azma, Kaswari, Kartono. “Penggunaan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran UNTAN*, 2014, 1–11.
- Babullah, Rubi. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajarannya.” *EPISTEMIC: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 01, no. 02 (2022): 131–52.
- Budiastuti, Dyah, dan Agustinus Bandur. *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media, 2018.

- Buntu, Amalia, Supriyatman, Nur Rahma, Syarif, Abd. Syukur, dan Aan Febriawan. "Pelatihan Pembuatan Kuis Online bagi Guru dalam Era Pembelajaran Digital." *Jurnal Abdidas* 6, no. 6 (2025): 800–804.
- Cohen, Louis, Lawrence Manion, dan Keith Morrison. *Research Methods in Education*. 8 ed. New York: Routledge, 2018.
- Dakhi, Agustin. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Education and Development* 8, no. 2 (2020): 468–70.
- Damanik, Muhammad Rafiqi, Rusli, Randy Luther Manik, dan Muamar Khadafi. "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia* 02, no. 07 (2025): 13479–96.
- Darmalinda, dan Fadriati. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran)." *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9, no. 1 (2024): 92–107.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 01–17.
- Fandir, A., Sri Damayanti, dan Nurfidah. "Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah." *Prosiding Seminar Nasional LPP Mandala* 2, no. 1 (2024): 12–18.
- Fawaidatun, R N, Moh Ansori, Ula Qothifatul, dan Nur Iftitahul. "Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 311–20.
- Febrinita, Nadila, dan Nurrohmatul Amaliyah. "Pengaruh Penggunaan E-LKPD Berbasis Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS)* 5, no. 5 (2024): 1973–79.
- Febrita, Yolanda, dan Maria Ulfah. "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 2019, 181–88.
- Fikri, Shofil, dan Dwi Putra Sanjaya. "Pentingnya Memahami Sejarah Peradaban Islam di Indonesia." *Tarbawi: Jurnal Pendidikan dan Keagamaan* 10, no. 01 (2022): 1–11.
- Fransiska, Kadek, Ni Ketut Suarmi, dan I Gede Margunayasa. "Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari

- Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 2 (2024): 466–71.
- Gupta, Ankit, “Dari Quizizz ke Wayground”, *wayground.com*, diakses 11 Mei 2026, <https://wayground.com/home/from-quizizz-to-wayground?lng=id>
- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research Jilid II*, Yogyakarta: Andi Offset, 2004
- Haerani, Ane, Asep Tutun Usman, dan Anton. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih.” *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 2 (2024): 1036–46.
- Haifa, Nurul Melani, Indah Nabilla, Virda Rahmatika, Rully Hidayatullah, dan Harmonedi. “Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan.” *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa* 2, no. 2 (2025): 256–70.
- Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Hartono. *Metodologi Penelitian*. 1 ed. Pekanbaru: Zanaf Publishing, 2019.
- Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Laila, Yana Prakasa, Rahmat Hasibuan, dan Achmad Asyhar. *Buku Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Diedit oleh Efitra dan Sepriano. 1 ed. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Husaini, Muhammad, Husni Idris, Muhamad Agil, Muhammad Reza Rahman, dan Ika Ayulanda. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri Samarinda.” *FENOMENA: Jurnal Penelitian* 16, no. 1 (2024): 24–30.
- Huseng, A. M., S. Auliyauddin, dan Nursalam. “Taxonomi Pendidikan Dimensi Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan.” *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 9 (2025): 107–16.
- Iba, Zainuddin, dan Aditya Wardhana. *Metode Penelitian*. Diedit oleh Mahir Pradana. 1 ed. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.
- Jauza, Najwa Ammara, dan Meyniar Albina. “Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.” *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2025): 15–23.
- Jelita, Mimi, Lucky Ramadhan, Andy Pratama, Fadhilla Yusri, dan Linda Yarni. “Teori Belajar Behavioristik.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 3 (2023): 404–11.

- Jong, Agnes, dan Yuliana Tacoh. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 131–47.
- Kahfi Aradika, Muhammad, Adellia Ayu Paramitha, Muhammad Nurwahidin, dan Dwi Yulianti. "Studi Literatur: Hasil Belajar Ditinjau dari Faktor Eksternal Peserta Didik." *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (2022): 23–29.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Tarikh", diakses 5 April 2026, <https://kbbi.web.id/tarikh>
- Karomah, Fahrin, Zulfikar Ramli, Devita, dan Mas'odi. "Peran dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS* 15, no. 2 (2024): 211–22.
- Kelly, Rhea, "Quizizz Rebrands as Wayground, Announces New AI Features", *THE Journal: Technological Horizons in Education*, diakses 1 Februari 2025, <https://thejournal.com/articles/2025/06/24/Quizizz-rebrands-as-Wayground-announces-new-ai-features.aspx>
- Khaeroni, Cahaya. "Gagasan Pembaharuan Pendidikan Islam Muhammad Abduh (1849–1905)." *At-Tajdid* 1, no. 1 (2017): 59–72.
- Khairunnisa, Fadila, Pamungkas Stiya Mulyani, dan Faisal Kamal. "Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo." *JMPAI: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 4 (2024): 121–30.
- Khairunnisa, Fenty Sari, Mega Anggelenea, Deka Agustika, dan Euis Nursa'adah. "Penggunaan Effect Size sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian." *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education* 5, no. 2 (2022): 138–51.
- Khoiriyah, Miftahul. "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung." Institut Agama Islam Negeri Metro, 2025.
- Kultsum, Ummi, dan Edy Muslimin. "Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mata Pelajaran Tarikh Di SMA Muhammadiyah 1 Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2024/2025." *Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah* 10, no. 3 (2025): 985–94.
- Kurniasih, Siti, Ajat Rukajat, dan Yayat Herdiana. "Implementasi Media Google Classroom pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Masa Pandemi Covid-19." *Al-Munawwarah: Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2021): 40–52.

- Lesvira, Nadella, "Quizizz Kini Jadi Wayground! Yuk, Kita Kupas Tuntas Perubahannya!", *kompasiana.com*, diakses 1 Februari 2026, <https://www.kompasiana.com/nadellalesviraseptiani2602>
- Listiyani, Ila, dan Muhammad Nurul Yamin. "Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023." *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 7, no. 3 (2023): 773–86.
- Loupatty, Fredrik David, dan Melda Jaya Saragih. "Pemanfaatan Media Quizizz Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring." *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 5, no. 2 (2021): 260–78.
- Maharani, Arista, Salsa Umi Nasuha, dan Shilvi Rizky Maulida. "Media Pembelajaran sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar." *Jurnal BIONatural* 11, no. 1 (2024): 76–83.
- Mahbubi, dan Boy Firmansyah. "Pemanfaatan Media Video Visual dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman* 8, no. 2 (2024): 188–95.
- Mahmudi, Ihwan, Muh Zidni Athoilah, Eko Bowo Wicaksono, dan Amir Reza Kusuma. "Taksonomi Hasil Belajar menurut Benyamin S. Bloom." *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)* 2, no. 9 (2022): 3507–14.
- Mahmudi, Ihwan, dan Martha Laily Shofro. "Peningkatan Hasil Belajar Tarikh Islam melalui Strategi Pembelajaran Everyone is A Teacher Here pada Siswi Kelas 2 KMI Pondok Pesantren Modern Darussalam Gontor Putri." *Jurnal Tatsqif: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan* 17, no. 2 (2019): 171–86.
- Mahnun, Nunu. "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)." *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no. 1 (2012): 27–33.
- Masdar, Azzahra, Lailatun Nadira, Yova Murnika, dan Wismanto. "Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik." *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 3 (2024): 76–85.
- Mashudi, Imam, dan Sartika Karama. "Karakteristik Afektif." *Journal of Education and Culture (JEaC)* 3, no. 1 (2023): 1–8.
- Maulana, Arliansyah. "Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Operasional Formal." *Al-Ahnaf: Journal of Islamic Education, Learning and Religious Studies* 1, no. 1 (2024): 12–22.

Mayanti, Yuni, Atika Rahmadani Utami, Ginting, Luthfiah Amalina Husna, Al Putri Oktavia, Rezky Eka Wardana, Aqilatun Ni'mah, Inza Maliana, dan Luthfiana Nurtamara. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. 1 ed. Bandung: Penerbit Naba Edukasi Indonesia, 2025.

Membuat Kuis menggunakan Wayground (Quizizz AI), *UNESA.ac.id.*, diakses 30 April 2026. <https://ktp.fip.unesa.ac.id/post/membuat-kuis-menggunakan-Wayground-quizizz-ai>

Miftah, M. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2013): 95–105.

Muharni, Lica, Vingky Zulfa Asria, Rini Hardiyanti Ali, Sahrul, dan Novita Sari. "Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di SMK Global Pekanbaru." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2, no. 10 (2024): 2–11.

Muhibbin, dan M. Arif Hidayatullah. "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Sains Qur'an Yogyakarta." *Balajea: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 01 (2020): 113–29.

Mulya, Zhia, Indriani Putri, Sitti Chadjiyah, dan Teguh Hariyanto. "Strategi Inovatif Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SMP: Perspektif Kognitif Piaget." *Kharismatik: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2024): 108–19.

Nazila, Lili Erisa, Indhra Musthofa, dan Arief Ardiansyah. "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMP Brawijaya Smart School." *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2024): 30–35.

Nova, Nurfazlin, Nurdawani Putri Insyani, Siska Widyawati, Eka Puji Lestari, dan Peki Fitra. "Penggunaan Wayground sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru di Gugus VIII Bukik Saroban Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok." *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 4, no. 3 (2026): 19166–71.

Nurhasanah, Remiswal, dan Ahmad Sabri. "Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar. Jenis dan Model Evaluasi Pendidikan, Serta Implikasinya Dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 28204–20.

Nurjamilah, Salsabila Rizki, Tizani Bik, dan Emilia Susanti. "Teori Belajar Konstruktivisme." *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 4, no. 4 (2025): 6867–82.

Oktavia Rahma, Ramadhani, Vita Rahmawati, dan Agung Setyawan. "Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta

- Didik di SDN 1 Pandan.” *Jurnal PANCAR: Pendidikan Anak Cerdas dan Pintar* 6, no. 2 (2022): 242–50.
- Oktaviani, Aldina Tri, Zahrotun Nisa, Siti Mundiya, dan Kiki Nafila Nahda. “Metode Pembelajaran yang Tepat Diterapkan pada Siswa dengan Gaya Belajar Visual.” *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 2021, 731–41.
- Paisal, Nurfaadhilah, Yuyun Sasminto, Ansar, Asbar Sakti, dan Amin. “Ukhuwah Islamiyah.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 12, no. 1 (2026): 195–208.
- Parni. “Faktor Internal dan Eksternal Pembelajaran.” *Tarbiya Islamica* 5, no. 2 (2017): 53–64.
- Pasaribu, Benny, Aty Herawati, Kabul Utomo, dan Rizqon Aji. *Metodologi Penelitian*. Diedit oleh Ahmad Muhaimin. 1 ed. Tangerang: Penerbit Media Edu Pustaka, 2022.
- Passa, Uum, Lailatul Mathoriyah, dan Dian Wardani. “Penggunaan Media PowerPoint sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Darussalam Jombang.” *Psikosopen: Jurnal Psikososial dan Pendidikan* 2, no. 1 (2026).
- Pradita, Eliza, Priarti Megawanti, dan Yulianingsih. “Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta.” *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika* 3, no. 8 (2023): 109–18.
- Pratama, Putri Rizky. “Penerapan Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SDN 1105 Desa Aek Bonban Kecamatan Aek Nabara Barumon Kabupaten Padang Lawas.” Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary, 2023.
- Pratiwi, Anisa Dian, Haya Asyifa, Faradilla Bastari, Supriyadi, dan Jody Setya Hermawan. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Guru Kita* 9, no. 3 (2025): 845–54.
- Putra, Rizky Pratama, Muhmmad Ainul Yaqin, dan Akhmadiyah Saputra. “Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam : Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik).” *Al-Karim: Journal of Islamic Education Research* 2, no. 01 (2024): 149–58.
- Putri Silvia, Kumala Azahra Majidiah, Wafiq Nabila, dan Jadianan Parhusip. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kota Palangka Raya.” *Venus: Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik* 2, no. 6 (2024): 188–200.

- Putu, Ni, Intan Camarini, Putu Nanci Riastini, dan I Made Suarjana. "Permasalahan Penggunaan Aplikasi Digital : Studi Masalah Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 158–65.
- Q.S. As-Syahr (94): 5-6 (Terj. Kemeang RI 2019).
- Rahim, Arif, Harbeng Hasni, Diliza Afrila, Zuhri Hutabarat, Ayu Yarmayani, Satriyo Pamungkas, dan Deki Syaputra. *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*. 1 ed. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2021.
- Rahman, Mohammad Risky, Wulie Oktiningrum, dan Mohammad Yunus Ilyasa. "Penerapan Media Digital Menggunakan Kuis Online Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* 9, no. 7 (2025): 216–22.
- Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2021, 289–302.
- Ramadhiansyah, Iqbal, dan Agus Lestari. "Relevansi Teori Behavioristik dalam Pembelajaran Berbasis Digital." *Sinergi: Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 1630–40.
- Ramli, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. 1 ed. Banjarmasin: IAIN Antasari Pers, 2012.
- Rozi, Fahrul, dan Hafidz. "Analisis Fenomena Peralihan Metode Pembelajaran Konvensional Menuju Pembelajaran Berbasis Digital." *Meriva: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 1, no. 1 (2024): 139–48.
- Safali, M, dan Hadi Mapuna. "Peran Ijtihad Dalam Pembaruan Pemikiran Islam (Studi Pemikiran Kuntowijoyo)." *Qadauna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Keluarga Islam* 1, no. 1 (2020): 378–91.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, dan Salsabila Difany. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (2020): 163–72.
- Sanusi, Ahmad. "Pemikiran Rasyid Ridha tentang Pembaharuan Hukum Islam." *TAZKIYA Jurnal Keislaman, Kemasyarakatan & Kebudayaan* 19, no. 2 (2018): 28–52.
- Sari, Anisa Permata, Silfia Hasanah, dan Muhammad Nursalman. "Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 3 (2024): 51329–37.

- Sattar, Muhammad, Fatimah Hidayahni Amin, dan Nurdiana Nawir. "Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Banteng Sulawesi Selatan." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pelajaran* 3, no. 3 (2021): 95–102.
- Septiana, Nabila, Suhendro, Pahmi Kurniawan, Syarifuddin, dan Rani Oktapiani. "Pemanfaatan Media Interaktif sebagai Inovasi Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah." *Wissen: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 4, no. 1 (2026): 203–17.
- Serungke, Mayang, Parulian Sibuea, Annisa Azzahra, Mutia Asmi Fadillah, Suci Rahmadani, dan Rahmat Arian. "Penggunaan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran bagi Peserta Didik." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023): 3503–8.
- Simanjuntak, Sarah, Ferdy Prianto Simbolon, dan Flora Cristiani Hutapea. "Karakteristik Perkembangan Kognitif Sosial dan Moral pada Masa Remaja dan Dewasa." *Sabar: Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik* 2, no. 1 (2025): 159–67.
- Siregar, Halimah Tusaddiyah. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024): 215–26.
- SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, "Detail Sekolah/Madrasah", *Pusat Pangkalan Data Sekolah/Madrasah Muhammadiyah Daerah Istimewa Yogyakarta*, diakses 1 Januari 2026, http://www.daposm.dikdasmenpwmidiy.or.id/beranda/detail_sekolah/20403148#
- Soesana, Abigail, Hani Subakti, Karwanto, Anisa Fitri, Sony Kuswandi, Lena Sastri, Ilham Falani, Novita Aswan, Ferawati Artauli Hasibuan, dan Hana Lestari. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Diedit oleh Abdul Karim. 1 ed. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Subhaktiyasa, Putu. "Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka." *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 5599–5609.
- Sudirman, Suri Lembang, Marilyn Kondolayuk, Yuan Andiny, Vonnisye, dan Dkk. *Statistika Pendidikan*. Diedit oleh Suci Haryanti. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia, 2020.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Diedit oleh Alaika Salmullah. 1 ed. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.

- Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi (STD)*, Bandung: Penerbit Alfabeta, 2014.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, diedit oleh Sutopo, 1 ed. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018.
- Suryana, Ermis, Amrina Ika Hasdikurniati, Ayu Alawiya Harmayanti, dan Kasinyo Harto. "Perkembangan Remaja Awal, Menengah, dan Implikasinya terhadap Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* 8, no. 3 (2022): 1917–28.
- Susanti, Sani, Fitrah Aminah, Intan Assa'idah, Mey Aulia, dan Tania Angelika. "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton terhadap Motivasi Belajar Siswa." *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 2 (2024): 86–93.
- Syafaat, Abdul Rafi, dan Muh. Ilham Usman. "Gerakan Pembaruan dan Pemurnian Islam (Doktrin, Gerakan dan Imajiasi Menuju Masa Keemasan)." *Pappasang: Jurnal Studi Alquran-Hadis dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2023): 335–54.
- Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, dan Ramadani Syafitri. "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif." *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 160–66.
- Syurgawi, Amalia, dan Muhammad Yusuf. "Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Maharot : Journal of Islamic Education* 4, no. 2 (2020): 175.
- "Tabel r untuk df = 1-50", *WordPress.com*, diakses 12 Mei 2026, <https://lsmiupnjatim.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/04/tabel-r.pdf>
- Tamrin, Marwia, Fatimah Sirate, dan Muh. Yusuf. "Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika." *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)* 3, no. 1 (2011): 40–47.
- Tohari, Begjo, dan Ainur Rahman. "Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2024): 209–28.
- Ulfah, Maulidani, Darmansyah, dan Rehani. "Instrumen Pengujian Produk Pembelajaran (Pengujian Validitas, Praktikalitas, Efektivitas)." *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2025): 43–51.
- Ulum, Nurul. "Analisis Materi Tarikh Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Blora dengan Pendekatan Strategi Time Line." *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 17, no. 1 (2021): 32–45.

- Ulya, Amaliyatul. “Efektivitas Game Edukasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyyah Al Huda Karangnongko Depok Sleman.” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
- Veronica, Aries, Ernawati, Rasdiana, Muhamad Abas, Yusriani, Hadwiah, Nurul Hidayah, et al. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Diedit oleh Rahmi Hidayanti dan Salsabila Aulia. 1 ed. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Wahyudin, Febri Rismaningsih, Ulfah Hernaeny, Erwinda Anggraeni, Fauziah Astuti, dan Dkk. *Pengantar Statistika 2*. Diedit oleh Suci Haryanti. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia, 2022.
- Widodo, Slamet, Festy Ladyani, La Ode Asrianto, Rusdi, Khairunnisa, Sri Maria Lestari, Sian Wijayanti, dan Ade Devriany. *Buku Ajar Metode Penelitian*. 1 ed. Pangkal Pinang: Penerbit CV Science Techno Direct, 2023.
- Wirda, Yendri, Ikhyia Ulumudin, Ferdi Widiputera, Nur Listiawati, dan Sisca Fujianti. *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. 1 ed. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementria Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- Yandi, Andri, Anya Putri, dan Yumna Putri. “Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review).” *Jurnal Pendidikan Siber Nusnatara (JPSN)* 1, no. 1 (2023): 13–24.
- Yusup, Febrianawati. “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018): 17–23.