

# Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bontang Barat Tahun Pelajaran 2023/2024

Aliyah Angzalni<sup>1</sup>, Aslam<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Syamsul Ma'arif Bontang, [zal17ni@gmail.com](mailto:zal17ni@gmail.com)<sup>1</sup>,  
[aslammuh68@gmail.com](mailto:aslammuh68@gmail.com)<sup>2</sup>.

**Abstract** – This study aims to evaluate the effectiveness of the Quizizz application in improving the academic performance of Grade VIII Islamic Education (PAI) students at SMP Negeri 4 Bontang Barat in the 2023/2024 academic year. The research employs an experimental method with 15 Muslim students as subjects. The learning process was conducted by integrating the Quizizz application as an evaluation and interactive learning tool. Data collection was done through written tests before and after using the Quizizz application, as well as several direct observation activities during the learning process. The results of the study indicate a significant improvement in students' academic performance after using Quizizz. Student scores increased from the lowest score of 55 in the initial test to 70 for the lowest score in the final test. Additionally, observations during the learning process revealed that students were more enthusiastic and motivated in participating in Islamic Education lessons due to the interactive features of Quizizz, which made learning more engaging and enjoyable. Recommendations are given to teachers to consider using the Quizizz application or similar applications in the learning process to enhance student motivation, interest in learning, academic performance, and student engagement. The study also suggests that further research be conducted with a larger sample and in other subjects to test the consistency of the results and to expand the understanding of the effectiveness of technology use in education. The conclusion of this study is that the application of Quizizz is quite effective in making students show high enthusiasm and actively respond to quizzes. The data shows a significant increase in students' average scores after using Quizizz.

**Keywords:** The Application of Quizizz; Enhancing, Academic Performance in Islamic Education (PAI).

**Abstrak** – Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Bontang Barat pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan 15 siswa yang beragama islam sebagai subjek penelitian. Proses pembelajaran dilakukan dengan integrasi aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi dan pembelajaran interaktif. Pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz serta beberapa kali melakukan kegiatan observasi langsung selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa setelah penggunaan Quizizz. Nilai siswa meningkat dari yang terendah 55 pada tes awal menjadi 70 untuk yang terendah pada tes akhir. Selain itu, observasi selama proses pembelajaran mengungkapkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan adanya fitur-fitur interaktif di Quizizz yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Rekomendasi diberikan kepada guru-guru untuk mempertimbangkan penggunaan aplikasi Quizizz atau menggunakan aplikasi serupa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, minat belajar, prestasi belajar dan keterlibatan siswa. Penelitian ini juga menyarankan agar studi lanjutan dilakukan dengan sampel yang lebih besar dan pada mata pelajaran lainnya untuk menguji konsistensi hasil dan memperluas pemahaman tentang efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penerapan aplikasi Quizizz cukup efektif membuat siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan aktif dalam menjawab kuis. Data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata siswa setelah menggunakan Quizizz.

**Kata Kunci:** Penerapan aplikasi Quizizz; Meningkatkan, Prestasi Belajar PAI

## **Pendahuluan**

Aplikasi pembelajaran adalah aplikasi yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar secara online atau daring. Aplikasi pembelajaran juga dapat berupa alat bantu yang dapat memudahkan pengajar dan peserta didik dalam membuat, menyampaikan, atau pun berbagi konten pembelajaran.<sup>1</sup> Contoh aplikasinya adalah kahoot, google classroom, google form, dan Quizizz.

Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran online yang memungkinkan Guru untuk membuat kuis interaktif dan menyenangkan yang mana dapat dimainkan oleh siswa secara individu atau pun berkelompok. Quizizz menawarkan berbagai fitur yang menarik, seperti : gambar, video, musik, poin, medali, peringkat, dan umpan balik. Quizizz juga dapat di integrasi kan dengan aplikasi lain, seperti Google Classroom, Edmodo,, dan lain-lain. Dengan menggunakan Quizizz, Guru Pendidikan Agama Islam dapat membuat pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih menyenangkan, menantang, dan variatif. Perbedaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Bontang adalah ketika Guru hendak mengambil nilai tambahan atau mengambil nilai ulangan harian, tidak hanya menggunakan ujian kertas saja, tetapi juga menggunakan aplikasi Quizizz. Dengan begitu, prestasi belajar Siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Bontang menjadi lebih tinggi dan siswa memahami materi pembelajaran dengan bersungguh sungguh.

Berdasarkan pada permasalahan diatas, kemudian penelitian ini memiliki rumusan masalah berupa Bagaimana Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bontang Barat Tahun Pembelajaran 2023/2024 dan Apakah Penerapan Aplikasi Quizizz dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bontang Barat Tahun Pembelajaran 2023/2024. Dari rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bontang Barat Tahun Pembelajaran 2023/2024, serta Untuk Mengetahui Penerapan Aplikasi Quizizz dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bontang Barat Tahun Pembelajaran 2023/2024. Sedangkan untuk manfaatnya ialah secara teoritis adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat

---

<sup>1</sup> Syahida Salwa and Iskandar Yusuf, "Analisis Efektivitas Pembelajaran Tauhid Menggunakan Media Audiovisual Di SD Negeri 004 Balikpapan Barat," *Journal of Educational Research and Practice* 2, no. 1 (March 17, 2024): 49-59, <https://doi.org/10.70376/jerp.v2i1.90>.

menjadi bahan bacaan yang bermanfaat dan diharapkan mampu memberikan bantuan pemikiran terkait penggunaan beberapa aplikasi dalam kegiatan belajar mengajar, diharapkan juga penelitian ini dapat menjadi referensi dan pedoman bagi peneliti berikutnya.<sup>2</sup>

Kemudian secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti untuk memahami tentang teknologi dan penggunaan aplikasi yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi Guru atau pendidik yang juga tengah mengembangkan metode mengajar dan berusaha untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didiknya. Penelitian ini dapat menambah wawasan atau pengetahuan tentang aplikasi Quizizz dan beberapa metode pembelajaran.

Sesuai dengan judul penelitian, Adanya perkembangan teknologi dan internet sebagai tenaga pendidik sudah sewajarnya memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran online berbasis teknologi, salah satunya adalah aplikasi Quizizz.

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran online E-learning yang berbasis permainan menyenangkan yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan semangat dan memberikan motivasi serta hasil dari proses belajar siswa, juga untuk merangsang minat siswa mengulang kembali materi pelajaran.

Belajar menggunakan aplikasi Quizizz memberikan manfaat yang sangat besar bagi meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Bontang Barat. Adanya aplikasi Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam Pendidikan Agama Islam. aplikasi Quizizz, yang mudah dan menarik juga membuat motivasi belajar siswa didik meningkat.

Penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.<sup>3</sup>

Penerapan adalah sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Secara bahasa penerapan adalah hal, cara atau hasil.<sup>4</sup> Menurut Wahab penerapan merupakan tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu atau kelompok-kelompok yang telah

<sup>2</sup> M. Asep Fathur Rozi, Ahmad Sunoko, and Elis Eliana, "Penerapan Variasi Metode Pembelajaran Pada Pelaksanaan Pembelajaran Aksara Dasar Pegon," *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (December 1, 2021): 145-58, <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.72>.

<sup>3</sup> Afi Panawi, dkk, *Praktek Salat Siswa Kelas IV di SD Al-Azhar 1 Kota Batam*, (Batam, 2023)

<sup>4</sup> Badudu dan Sutan Mohammad Zain, *Efektivitas Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka,), Hal. 1487

diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah digariskan dalam keputusan. Dalam hal ini penerapan adalah pelaksanaan sebuah hasil kerja yang diperoleh melalui sebuah cara agar dapat dipraktekkan kedalam masyarakat.<sup>5</sup>

Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Aplikasi merupakan rangkaian kegiatan atau perintah untuk di eksekusi oleh komputer.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat kelas latihan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti itu aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

Pemanfaatan media evaluasi online dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Quizizz* berbasis model pembelajaran *LAPS-Talk-Ball* memberikan kelebihan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan karena, siswa didorong untuk menemukan solusi dalam pemecahan masalah, adanya tuntutan waktu yang di desain dalam game sehingga, siswa harus tepat waktu dalam menyelesaikannya, dapat meningkatkan keaktifan, kecakapan, dan konsentrasi dalam menyelesaikan soal serta berdampak pada pembelajaran yang bersifat *joyful learning*.

Pembelajaran berbasis permainan ini dapat dikerjakan secara dekat (di dalam kelas) maupun secara jarak jauh atau online. Hal ini sangat mungkin karena *Quizizz* menyediakan timer, kapan kuis akan dibuka dan kapan kuis akan berakhir. Peserta didik hanya perlu diberikan

---

<sup>5</sup> Wahab, Tujuan Penerapan Program, (Jakarta: Bulan Bintang.2008), Hal. 63

game pin atau kode dan mereka akan tetap dapat belajar di mana pun mereka berada. Peserta didik pun dapat mengerjakan kuis ini baik dalam bentuk kelompok maupun tugas individu.

Meningkatkan berasal dari tingkat yang berarti berupa upaya, menaikkan, mempertinggi, cara, proses, perbuatan meningkatkan kualitas sesuatu (produk dll). Peningkatan adalah proses cara perbuatan untuk menaikkan sesuatu atau usaha kegiatan untuk memajukan sesuatu ke suatu arah yang lebih baik lagi daripada sebelumnya. Seorang ahli bernama Adi S. beliau menyatakan bahwa peningkatan berasal dari kata tingkat Tingkat berarti lapis atau lapisan dari sesuatu yang membentuk susunan. Tingkat juga dapat memiliki arti pangkat, taraf, dan kelas. Sedangkan, peningkatan memiliki arti kemajuan.

Prestasi merupakan hasil atau pencapaian yang dicapai oleh seseorang atau kelompok dalam suatu bidang atau kegiatan tertentu. Menurut Djamaroh, prestasi adalah hasil kegiatan usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai oleh setiap siswa.

Menurut Ngalim Purwanto, prestasi belajar adalah kemampuan maksimal dan tertinggi pada saat tertentu oleh seorang anak dalam rangka mengadakan hubungan rangsang dan reaksi yang akhirnya terjadi suatu proses perubahan untuk memperoleh kecakapan dan keterampilan.

Dapat dipahami bahwa prestasi belajar merupakan hasil atau pencapaian maksimal dalam proses pembelajaran yang mencakup berbagai macam aspek akademis, pertumbuhan pribadi dan sosial peserta didik. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor internal yang berupa hal-hal yang bersumber pada diri peserta didik itu sendiri sedangkan faktor eksternal berupa hal-hal yang berasal dari lingkungan peserta didik.

Prestasi belajar merupakan bagian yang sangat penting dalam dunia Pendidikan Agama Islam dan dalam kegiatan proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Seperti yang diterangkan pada Al Quran dibawah ini:

إقرأ باسم ربك الذي خلق<sup>١</sup> خلق الإنسان من علق<sup>٢</sup> إقرأ وربك الأكرم<sup>٣</sup> الذي علم<sup>٤</sup>  
 بالقلم<sup>٥</sup> علم الإنسان ما لم يعلم<sup>٥</sup>

Surah Al'Alaq dalam Al Quran memiliki kaitan yang mendalam dengan prestasi belajar dan pendidikan. Ayat-ayat ini merupakan wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad SAW dan menekankan pentingnya membaca, menulis, dan menuntut ilmu. Dengan demikian,

<sup>6</sup>Surah Al-alaq <https://quran.nu.or.id/al-alaq>

Surah Al'Alaq menekankan beberapa aspek penting dalam proses belajar yang sangat relevan dengan upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan menerapkan nilai-nilai dalam surah Al'Alaq, siswa diharapkan mampu meningkatkan meningkatkan motivasi belajar dan dapat meraih prestasi belajar menjadi lebih baik. Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.<sup>7</sup>

Agama Islam adalah agama yang dibawa oleh Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam. Dengan adanya Islam, Allah mengakhiri serta menyempurnakan agama-agama terdahulu untuk para hamba-Nya".<sup>8</sup> Sedangkan pengertian Islam sendiri secara khusus ialah berserah diri kepada Allah dengan tauhid dan tunduk kepada Allah dengan penuh kepatuhan akan segala perintah-Nya serta menyelamatkan diri dari perbuatan syirik dan orang-orang yang berbuat syirik.[ Muhammad Bin Abdul

Penerapan aplikasi Quizizz dalam Pendidikan Agama Islam dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, aplikasi ini dapat mendukung konsep Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk tidak hanya menyampaikan pengetahuan tetapi juga membangun karakter dan kebiasaan baik dalam belajar.

Untuk meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam di kalangan siswa SMP, Guru dapat menggunakan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, serta memotivasi siswa untuk lebih memahami tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian sebelumnya merujuk pada literatur yang telah ada, yaitu kajian atau penelitian yang dilakukan oleh orang lain sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang sama atau serupa. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kesinambungan dengan penelitian ini salah satunya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah Br Naipospos dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Di masa Pandemi Covid 19" Penelitian ini di fokuskan pada penggunaan Quizizz sebagai bagian dari platform pembelajaran berbasis teknologi khususnya pembelajaran Akuntansi di masa covid-19. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sumber data sekunder, sedangkan teknik

---

<sup>7</sup>David Moeljadi dkk, "KBBi edisi V", (kbbi.kemdikbud.go.id, 2020).

<sup>8</sup>Muhammad Bin Shaleh Al-Utsaimin, "Syarah Prinsip-Prinsip Dasar Keimanan, Islamic Propagation In Rabwah", (Riyadh, 2005), Hal. 8

pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan termasuk kedalam penelitian studi pustaka (Library Research). Oleh karena itu, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Peneliti menyebarkan angket melalui bantuan google form sebagai perantara antara peneliti dan responden.

Hasil dari penelitian sebelumnya adalah terdapat manfaat Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Akuntansi secara online di masa pandemi Covid-19. Dengan penggunaan Aplikasi Quizizz dapat memberikan manfaat bagi siswa maupun guru. Beberapa manfaat bagi siswa yaitu terdapat peningkatan konsentrasi belajar, peningkatan hasil belajar, peningkatan motivasi, peningkatan pemahaman, dan menumbuhkan sikap berfikir kritis. Selain itu, manfaat yang diperoleh guru yaitu penjelasan dan petunjuk pengerjaan dapat dengan mudah disampaikan, membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan mudah dalam mengevaluasi hasil pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis adalah Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam kuis dan mendapatkan umpan balik segera, yang ditemukan di kedua penelitian. Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis adalah penulis sebelumnya melakukan penelitian untuk mengetahui apakah aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan pada pembelajaran Akuntansi secara online di masa pandemi Covid-19. Sedangkan peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui apakah aplikasi Quizizz dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa.

## Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian dengan menggunakan metode penelitian ini adalah bentuk penelitian kualitatif dengan metode deskriptif yang dalam pelaksanaannya memanfaatkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang akan diuraikan berdasarkan bentuk deskriptif kata-kata bukan berbentuk angka. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang diperoleh tersebut akan diolah secara rinci guna untuk mengetahui yang mendalam tentang bagaimana penerapan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Bontang Barat.

Sumber data dalam penelitian merupakan subjek tempat data diperoleh atau diambil. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber utama atau tangan pertama yang berupa wawancara, jajak pendapat dari individu atau kelompok (orang)

maupun hasil observasi dari suatu objek, kejadian atau hasil pengujian (benda). Sumber utama yang menjadi sumber informasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Bontang Barat. Sumber data sekunder yaitu sumber data yang telah dikumpulkan oleh lembaga pengumpul data dan dipublikasikan kepada masyarakat pengguna jasa. Menurut peneliti, sumber data sekunder adalah sumber data tambahan yang mendukung data primer yang diperoleh dari data arsip, dokumen-dokumen sekolah.

Subjek penelitian yaitu keseluruhan objek di mana terdapat beberapa narasumber atau informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini, subjek penelitian yang dimaksud adalah pihak atau individu yang menjadi fokus atau sasaran penelitian meliputi Kepala Sekolah, Guru PAI, dan siswa SMP Negeri 4 Bontang Barat. Mereka merupakan individu yang akan menjadi fokus utama penelitian ini karena mereka terlibat dalam penggunaan aplikasi Quizizz .

Objek adalah struktur kalimat yang biasanya berupa kata benda atau orang yang menjadi pokok pembicaraan. Dalam penelitian ini yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah aplikasi Quizizz dalam meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam.

Teknik pengumpulan data merupakan kegiatan penelitian yang paling penting, pengumpulan data dalam penelitian perlu di pantau agar data yang diperoleh dapat terjaga tingkat validitas dan reliabilitasnya. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena bertujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Terdapat beberapa Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Observasi dalam penelitian ini merujuk pada metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap interaksi antara Guru PAI dengan siswa dalam penggunaan aplikasi Quizizz saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana aplikasi Quizizz digunakan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, reaksi siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz, serta dinamika pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Selama observasi, peneliti dapat menggunakan berbagai teknik pengamatan, seperti catatan lapangan, penggunaan alat rekam (misalnya kamera atau perekam suara), atau penilaian terstruktur.

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan penelitian. Wawancara kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan perspektif

individu terkait fenomena yang diteliti. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur, tergantung pada tingkat kerangka yang telah ditentukan sebelumnya. Wawancara dalam penelitian ini merujuk pada metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dengan subjek penelitian, yaitu Guru PAI, dan siswa. Melalui wawancara, peneliti dapat memperoleh informasi secara mendalam tentang pengalaman, persepsi, pendapat, dan pemahaman subjek penelitian terkait bagaimana penerapan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa. Wawancara dilakukan pada siswa untuk memperoleh pandangan mereka tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran agama dan kreativitas belajar. Peneliti mengajukan pertanyaan terkait pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz, kepuasan siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan aplikasi Quizizz, serta kontribusi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan prestasi belajar mereka.

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang memiliki arti barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang telah tersedia. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.

Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya visi misi, tujuan sekolah, motto, catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan, kebijakan dan lain-lain. Dokumentasi yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa atau lukisan, grafik atau diagram, ilustrasi, peta, poster, brosur, dan sertifikat atau piagam penghargaan. Dalam era digital, dokumen gambar dapat hadir dalam berbagai format file, seperti JPEG, PNG, GIF, BMP, TIFF, dan lainnya dalam bentuk laporan dan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Dalam sebuah penelitian, hasil yang absah sangat penting. Keabsahan data dalam penelitian kualitatif menjadi syarat khusus yang perlu dipenuhi peneliti guna menyajikan hasil penelitian yang tepat. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi, uji kredibilitas data, uji transferability, uji dependability, dan uji confirmability. Dalam penelitian ini digunakan uji kredibilitas data untuk menguji keabsahan data. Keabsahan data dapat dicapai dengan menggunakan proses pengumpulan data dengan teknik triangulasi data. Triangulasi merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk menghilangkan keraguan tersebut, walaupun tidak sedikit yang masih belum mengetahui makna sesungguhnya dan apa tujuan dari triangulasi di dalam sebuah penelitian. triangulasi merupakan usaha untuk mengecek keabsahan data atau informasi

dari sudut pandang yang berbeda-beda terhadap apa yang telah dilakukan oleh peneliti, caranya adalah dengan sebanyak mungkin mengurangi ketidakjelasan dan makna ganda yang terjadi ketika data dikumpulkan dan dianalisis. Analisis data adalah bagian penting dari penelitian karena menghasilkan temuan substantif dan formal.

Dalam penelitian kualitatif, analisis data melibatkan pengolahan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk menggambarkan situasi atau perilaku serta memastikan keterkaitan data dengan penelitian. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah analisis data kualitatif. Analisis data dalam penelitian dilakukan saat pengumpulan data dan setelah pengumpulan data yang telah melalui proses mencari, dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis menurut Miles dan Huberman dibagi dalam tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Ketiga alur tersebut adalah reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan simpulan.

Penelitian ini Penelitian di laksanakan di SMP Negeri Bontang Barat. Adapun penelitian di lokasi tersebut karena sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang menerapkan penggunaan aplikasi Quizizz pada siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebelum melakukan penelitian tentunya peneliti telah melakukan observasi sehingga peneliti sudah menganalisis kegiatan yang berkaitan dengan topik pada penelitian ini. Adapun tempat penelitian ini berada di Jl. Sukarno Hatta, Gunung Telihan, Kecamatan Bontang Barat, Kota Bontang Provinsi Kalimantan Timur. Waktu penelitian adalah jangka waktu yang digunakan untuk memperoleh informasi yang mendukung penelitian. Penelitian ini berlangsung selama kurang lebih dua bulan, yaitu terhitung dari tanggal 18 Maret 2024 sampai dengan 18 Mei 2024.

## **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini dimulai dengan observasi di SMP Negeri 4 Bontang Barat, dilakukan untuk mengamati perilaku personel dan mendapatkan data yang tidak terungkap dalam wawancara. Observasi dimulai dari pengajuan izin penelitian hingga pengamatan kegiatan pembelajaran PAI di kelas VIII. Peneliti mengunjungi SMP Negeri 4 Bontang Barat di Jl. Sukarno Hatta, Gunung Telihan, Kecamatan Bontang Barat, Kota Bontang, Kalimantan Timur, bertemu Kepala Sekolah, dan mendiskusikan rencana penelitian, yang kemudian disetujui. Peneliti juga meminta izin kepada Guru PAI untuk mengamati proses pembelajaran. Setelah mendapatkan surat izin, peneliti mengamati lingkungan sekolah dan fasilitas yang ada. Dalam observasi kelas, peneliti

mengamati kegiatan belajar mengajar PAI, termasuk metode konvensional dan penggunaan aplikasi Quizizz. Pengamatan menunjukkan bahwa fasilitas sekolah mendukung proses belajar mengajar dengan baik.<sup>9</sup> Peneliti juga melakukan wawancara dengan staf TU untuk mendapatkan informasi tentang administrasi sekolah dan data siswa.

Wawancara dengan Kepala Sekolah, Ibu Sonta Situmeang, memberikan gambaran tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI. Quizizz digunakan untuk meningkatkan interaksi dan motivasi siswa, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan partisipasi dan prestasi belajar siswa. Selain itu, wawancara dengan Guru PAI, Bapak Ahmad Rafii, mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta memudahkan evaluasi pemahaman siswa secara real-time. Peneliti juga mengobservasi kegiatan pembelajaran di kelas VIII dengan menggunakan Quizizz. Guru membawa proyektor dan laptop, serta memastikan semua siswa memiliki aplikasi Quizizz. Proses pembelajaran dimulai dengan mengulas materi sebelumnya sebelum memulai kuis. Siswa terlihat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kuis, dengan hasil nilai yang bervariasi. Observasi ini diakhiri dengan wawancara siswa kelas VIII untuk mendapatkan perspektif mereka tentang penggunaan Quizizz. Mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka menikmati penggunaan Quizizz karena membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

### **Penerapan Aplikasi Quizizz**

Penelitian ini berfokus pada evaluasi penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Bontang Barat. Hasil penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan kajian dokumen, yang secara keseluruhan menunjukkan banyak hal positif terkait penggunaan aplikasi ini. Observasi di kelas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz membawa dampak positif pada keterlibatan dan motivasi siswa. Quizizz, dengan fitur interaktifnya, seperti kuis real-time dan leaderboard, berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Peningkatan partisipasi ini juga berdampak pada interaksi yang lebih baik antara siswa dan guru selama pembelajaran. Wawancara dengan guru PAI Bapak Muhammad Rafii, S.Ag. dan siswa mengungkapkan beberapa manfaat dalam penggunaan aplikasi. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan Quizizz. Mereka menikmati tantangan yang ditawarkan oleh

---

<sup>9</sup> Nadya Salsabila, Sitti Rahmasari, and Makherus Sholeh, "Dry Herbarium Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes," *Journal of Educational Research and Practice* 2, no. 1 (March 2, 2024): 1-10, <https://doi.org/10.70376/jerp.v2i1.64>.

kuis dan merasa terdorong untuk mendapatkan peringkat tinggi di leaderboard. Guru merasa terbantu dengan adanya Quizizz karena aplikasi ini memudahkan dalam mengelola dan mengevaluasi pembelajaran. Mereka dapat melihat hasil kuis secara langsung dan menganalisis performa siswa dengan lebih efisien. Siswa merasa lebih mudah memahami materi PAI ketika menggunakan Quizizz.

Pengulangan kuis membantu mereka mengingat dan memahami materi dengan lebih baik. Guru mengamati bahwa siswa lebih cepat menangkap konsep-konsep yang diajarkan dan menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Peningkatan yang dihasilkan Kajian dokumen menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam nilai siswa setelah penerapan aplikasi Quizizz. Analisis nilai sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat. Dokumen kurikulum, absensi, dan data nilai siswa kelas VIII mendukung temuan ini. Data nilai menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya memiliki nilai rendah mengalami peningkatan yang lebih besar, mengindikasikan bahwa Quizizz efektif dalam membantu siswa dengan berbagai tingkat kemampuan. Dalam Penelitian ini penerapan aplikasi Quizizz memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Beberapa poin penting yang dapat diambil adalah Fitur interaktif dan kompetitif dari Quizizz meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan Quizizz membantu siswa lebih memahami materi pelajaran melalui pengulangan dan format kuis yang menarik.

Data nilai menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan Quizizz, dengan rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan aplikasi. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz adalah alat yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Bontang Barat. Dengan dukungan yang tepat, aplikasi ini dapat terus digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### **Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam**

Seluruh faktor yang ada, metode pembelajaran yang dipilih oleh seorang guru menjadi sumber dan berkait dengan faktor yang lainnya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar ini maka seorang guru harus memilih metode pembelajaran yang tepat agar membawa suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan

keaktifitas. Suasana belajar yang menyenangkan akan membawa dampak motivasi dan hasil belajar yang meningkat.

Adapun peningkatan prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil yang diperoleh siswa kelas VIII SMPN 4 Bontang Barat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran.

Setelah melaksanakan pengumpulan data dari hasil lapangan yang sudah diteliti. Bahwa dapat dikemukakan beberapa temuan penulisan. Dari beberapa temuan penulisan yang dapat diajukan dalam kaitan penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan prestasi belajar pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII SMPN 4 Bontang Barat. Dapat dijelaskan Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi yang peneliti dapatkan sebelum menggunakan aplikasi Quizizz ada beberapa hal yang harus dilakukan, yaitu diawali dengan penyusunan RPP sesuai dengan standar mutu pendidikan yang bertujuan supaya pelajaran Pendidikan Agama Islam nantinya dapat berjalan dengan efektif. Khususnya pada penggunaan aplikasi Quizizz agar siswa ter motivasi dalam belajar, sehingga proses jalannya pembelajaran dapat dinikmati karena perencanaan yang baik. Penggunaan aplikasi Quizizz yang ditunjukan oleh beberapa jurnal sudah memenuhi kriteria terkait dengan ketercapaian tujuan penelitian ini. Dengan penggunaan aplikasi Quizizz ini dapat memberikan manfaat bagi siswa maupun guru. Penggunaan Quizizz membantu meningkatkan nilai rata-rata siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara signifikan. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep PAI setelah menggunakan aplikasi ini. Aplikasi Quizizz membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur-fitur interaktif di Quizizz mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap sesi kuis. Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan mengakses materi dan kuis kapan saja dan di mana saja. Siswa dapat mengulang kuis untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Aplikasi memberikan umpan balik instan kepada siswa, membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaikinya dengan cepat.

Guru dapat memantau kemajuan siswa secara real-time dan memberikan bimbingan yang tepat. Integrasi Quizizz dalam proses pembelajaran membantu guru menghemat waktu dalam membuat dan mengoreksi kuis. Quizizz menyediakan berbagai jenis pertanyaan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan Quizizz mendorong adopsi teknologi dalam proses pembelajaran, yang relevan dengan perkembangan zaman. Membantu siswa

menjadi lebih terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>10</sup> Aplikasi ini memastikan seluruh siswa terlibat dalam proses pembelajaran, bukan hanya beberapa siswa yang aktif. Quizizz menciptakan suasana kompetitif yang sehat di antara siswa, mendorong mereka untuk belajar lebih giat. Manfaat-manfaat tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Bontang Barat.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan aplikasi Quizizz di kelas VIII SMP Negeri 4 Bontang Barat dilakukan dengan integrasi penuh dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membuat siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan aktif dalam menjawab kuis.

Penerapan aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Bontang Barat. Data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata siswa setelah menggunakan Quizizz. Nilai tes awal sebelum menggunakan aplikasi Quizizz dan tes akhir menunjukkan kenaikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz memang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa di kelas VIII. Aplikasi ini berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan Prestasi belajar siswa.

## **Daftar Pustaka**

- Abdurrahman. 2020. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash. Tangerang: Pascal Books.
- Al-Utsaimin, Muhammad Bin Shaleh, (2005). Syarah Prinsip-Prinsip Dasar Keimanan, Islamic Propagation In Rabwah. Riyadh
- Anshari Saefudin Endang. (2012). Wawasan Islam : Pokok-pokok Pikiran tentang Islam dan Umatnya. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Badudu, Sutan Mohammad Zain. (2019). Efektivitas Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- B. Djamaroh, (2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cucu, Hanafiah, (2012). Konsep Startegi Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama.
- David Moeljadi, dkk. (2020). KBBI edisi V. [kbbi.kemdikbud.go.id](http://kbbi.kemdikbud.go.id)

---

<sup>10</sup> Moch. Rizal Fuadiy and Qomarudin, "Analisis Perbedaan Nilai Hasil Belajar Antara Siswa Madrasah Aliyah Yang Bermain Dan Tidak Bermain Mobile Gaming," *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (December 23, 2023): 106–18, <https://doi.org/10.58577/dimar.v5i1.108>.

- Dendy, Sugiono, (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia.
- Djaali. (2013). Psikologi Pendidikan. Jakarta: CV Pedoman Ilmu Jaya
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fuadiy, Moch. Rizal, and Qomarudin. "Analisis Perbedaan Nilai Hasil Belajar Antara Siswa Madrasah Aliyah Yang Bermain Dan Tidak Bermain Mobile Gaming." *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (December 23, 2023): 106–18. <https://doi.org/10.58577/dimar.v5i1.108>.
- M. Asep Fathur Rozi, Ahmad Sunoko, and Elis Eliana. "Penerapan Variasi Metode Pembelajaran Pada Pelaksanaan Pembelajaran Aksara Dasar Pegon." *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (December 1, 2021): 145–58. <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.72>.
- Salsabila, Nadya, Sitti Rahmasari, and Makherus Sholeh. "Dry Herbarium Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes." *Journal of Educational Research and Practice* 2, no. 1 (March 2, 2024): 1–10. <https://doi.org/10.70376/jerp.v2i1.64>.
- Salwa, Syahida, and Iskandar Yusuf. "Analisis Efektivitas Pembelajaran Tauhid Menggunakan Media Audiovisual Di SD Negeri 004 Balikpapan Barat." *Journal of Educational Research and Practice* 2, no. 1 (March 17, 2024): 49–59. <https://doi.org/10.70376/jerp.v2i1.90>.
- Hasan Alwi. (2007). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Insana El Khuluqo, (2017). Belajar dan pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Muhammad Bin Abdul Wahab. Tiga Landasan Utama, Direktorat Jenderal Urusan Riset, Fatwa, Dakwah Dan Bimbingan Islam. Riyadh
- Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Panawi Afi, dkk. (2023). Praktek Salat Siswa Kelas IV di SD Al-Azhar 1 Kota Batam.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizziz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I.
- Putri, Vera Dwi, (2021). Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi.
- Slameto, (2010). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Susanto, (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana
- Syah, Muhibbin. (2013). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Umi Chalsum, (2006). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Surabaya: Kashiko.
- Wahab, (2008). Tujuan Penerapan Program. Jakarta: Bulan Bintang.