



UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id
URL : <https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/>
Email: alkhair@mail.uinfasbengkulu.ac.id
E-ISSN : 2808-4632
P-ISSN : 2808-828X
Contak person : 0853-8130-5810/0852-6824-1677

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quiziz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMPN 18 Kota Bengkulu

Asmara Yumarni¹, Geon Protomo², Sarah Wulandari³,
Musamah Al Jaenab⁴, Pardi⁵,

UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu¹, SMPN 18 Kota Bengkulu^{2 3 4 5}

asmara27yumarni@gmail.com, geonprotomo03@gmail.com, sarahwulandario2@gmail.com,
muzayyo701@gmail.com, Pardi271102@gmail.com

Received : 04-06-2025 Revised : 08-06-2025 Accepted: 10-06-2025 Published on: 12-06-2025

Abstract: Die Lernergebnisse des Islamischen Religionsunterrichts (PAI) sind nach wie vor schwer zu verbessern, da der Einsatz von Lernmedien nicht voll wirksam ist, was sich dadurch auszeichnet, dass es immer noch Schüler gibt, die beim Erlernen von PAI übersättigt und gelangweilt sind. Der Zweck dieser Studie ist es, die Wirksamkeit des Einsatzes von interaktiven Quiz-Lernmedien bei der Verbesserung der Lernergebnisse der Schüler in der islamischen Religionspädagogik Klasse VIII SMPN 18 Bengkulu City zu kartieren und zu analysieren. Mit einer deskriptiven qualitativen Methode. The results of the study show that the use of quizizz interactive learning media can improve student learning outcomes in PAI subjects, this can be seen to increase the understanding of PAI material and student learning participation increases, the PAI learning process is more fun and interactive. Thus, it can be concluded that the effective use of quizizz interactive learning media can improve the learning outcomes of PAI subjects in grade VIII students of SMPN 8 Bengkulu City. So that it can be suggested to improve PAI learning outcomes, so effectively use qizizz interactive learning media in PAI subjects in schools.

Keywords: Effectiveness of Using Interactive Learning Media Quizizz, Islamic Religious Education Learning Outcomes, SMPN 18 Bengkulu City.

Abstrak: Hasil belajar belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) masih sulit ditingkatkan dikarenakan penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya efektif, ditandai masih terdapat siswa jenuh dan bosan dalam belajar PAI. Tujuan penelitian ini untuk memetakan dan menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMPN 18 Kota Bengkulu. Menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, hal ini terlihat terjadi peningkatan pemahaman materi PAI dan partisipasi belajar siswa menjadi meningkat, proses pembelajaran PAI lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada siswa kelas VIII SMPN 8 Kota Bengkulu. Sehingga dapat disarankan untuk meningkatkan hasil belajar PAI, maka efektifkan penggunaan media pembelajaran interaktif qizizz pada mata pelajaran PAI di sekolah.

Kata kunci: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz, Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam, SMPN 18 Kota Bengkulu .

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang sangat penting dan strategis untuk dibahas karena media pembelajaran

menjadi penentu kualitas pendidikan. Sebagaimana Khairiah dkk. (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan kegiatan yang



dapat digunakan untuk penyajian materi ajar (proses pembelajaran) secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien.¹ Media pembelajaran juga merupakan semua alat yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.² Media pembelajaran juga merupakan alat atau materi yang digunakan untuk mendukung pengajaran seperti buku, slide, video dan webinar.³ Media pembelajaran bisa berbentuk bagan dinding, gambar ilustrasi, bahan bergambar, computer, dan gawai elektronik lainnya yang digunakan untuk membantu dan memudahkan proses pembelajaran di sekolah.⁴ Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi sangat penting karena dapat meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya media pembelajaran interaktif quizizzHa

Media pembelajaran interaktif quizizz merupakan suatu aplikasi kuis yang digunakan dalam proses pembelajaran.⁵

Model pembelajaran interaktif quizizz memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif siswa, sehingga perkembangan kognitif siswa tergantung pada keaktifan sosial siswa dengan lingkungan sekitar.⁶ Media pembelajaran interaktif quizizz terbukti meningkatkan kompetensi pembelajaran secara menarik dan kolaboratif sesuai dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa.⁷ Penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz dapat menjadikan siswa lebih aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif quizizz dapat meningkatkan minat belajar dan hasil pembelajaran menjadi lebih baik.⁸ Penggunaan media pembelajaran quizizz dapat menciptakan suasana pembelajaran

Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020', *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7.3 (2020), 1–8 <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>>.

⁶ Krisna Wahyu Saputra, Faizatul Amalia, and Khalid Rahman, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10 Program Keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang', *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10.7 (2023), 1651–58 <<https://doi.org/10.25126/jtiik.1078108>>.

⁷ Dina Lorenza Situmeang, Nunik Ardiani, and Sinar Depi Harahap, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika Di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang', *Mathematic Education Journal(MathEdu)*, 5.3 (2022), 43–51 <<http://journal.ipts.ac.id/index.php/>>.

⁸ Marsya Dara Azzahra and Puri Pramudiani, 'Pengaruh Quizizz Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V Di Sekolah Dasar', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.3 (2022), 3203–13 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>>.

¹ Khairiah. K. and others, 'A Comparison Study: The Effect of Flipped Classroom vs Direct Instruction Model Toward Science Concepts Understanding', *International Journal of Early Childhood Special Education*, 14.1 (2022), 530–36 <<https://doi.org/10.9756/int-jecse/v14i1.221065>>.

² Kezya Meylani Fernanda Putri and others, 'Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning', *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3.3 (2024), 1–6.

³ I Putu Sugiantara, Ni Made Listarni, and Krisnanda Pratama, 'Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Literasi Digital*, 4.1 (2024), 73–80 <<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>>.

⁴ Nurul Maulia Agusti and Aslam Aslam, 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 5794–5800 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>>.

⁵ Halimatus Solikah, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap



yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.⁹ Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz, dapat menjadikan siswa semakin aktif sehingga pencapaian hasil belajar siswa menjadi lebih efektif.

Hasil belajar merupakan merupakan kompetensi yang didapat setelah melalui kegiatan proses pembelajaran, sehingga kegiatan tersebut guru dapat mengetahui siswa yang sudah mencapai materi tersebut.¹⁰ Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah menerima pengalaman pembelajaran.¹¹ Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar.¹² Hasil belajar juga sebagai suatu kompetensi tertentu yang dicapai oleh seseorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran seperti keterampilan kognitif, afektif dan

psikomotorik.¹³ Hasil belajar meliputi prestasi belajar dan nilai siswa. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dicapai setelah anak mengikuti proses pembelajaran. Tujuan hasil belajar untuk mengetahui tingkat capaian tujuan pendidikan.¹⁴ Oleh karena itu, indikator hasil belajar meliputi; (1) aspek kognitif; (2) aspek afektif; dan (3) aspek psikomotorik.

Namun, hasil belajar di sekolah belum optimal, dikarenakan penggunaan media pembelajaran belum optimal, sehingga hasil belajar pendidikan agama Islam belum menggembirakan. Sebagaimana hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu, menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) terkesan membosankan sehingga siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Sehingga, hasil belajar yang diperoleh kurang optimal, ditandai masih ada nilai siswa yang belum terpenuhi KKM. Berdasarkan masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 18 Kota Bengkulu”.

Tujuan tulisan ini untuk memetakan dan menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) kelas VIII SMP N 18 Kota Bengkulu. Untuk

⁹ Tri Riyadi and Sutrisna Wibawa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PPKN Di SD Kelas 5', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.1 (2024), 2791–2805 <<http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>>.

¹⁰ Arif Rahim and others, 'Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif', *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 2023, 1–23.

¹¹ Luh Eka Ratna Widiari, I Gede Margunayasa, and I Made Citra Wibawa, 'Efektivitas E-Modul Berbasis RADEC Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Bab Wujud Zat Dan Perubahannya', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7.1 (2023), 18–27 <<https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.59281>>.

¹² Asmendri Asmendri and others, 'The Roles of Principals in Teacher Competency Development for Students' Morale Improvement', *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23.11 (2023), 125–37 <<https://doi.org/10.33423/jhetp.v23i11.6223>>.

¹³ St B Nursiah, Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien, and Hardiyanti Ridwan, 'Pengaruh Penerapan Model Quantum Teaching Tipe Tandur Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 52 Panasakkang Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros', *Global Journal Teaching Professional*, 1.3 (2022), 293–305.

¹⁴ Syaputra Artama and others, *Evaluasi Hasil Belajar*, 2023.



memudahkan pencapaian tujuan tersebut, maka peneliti merumuskan kedalam tiga pertanyaan sebagai berikut; (1) Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz di SMPN 18 Kota Bengkulu? (2) Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 18 Kota Bengkulu? Dan (3) Bagaimana efektivitas penggunaan media interaktif quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI siswa kelas VIII SMPN 18 Kota Bengkulu? Ketiga pertanyaan tersebut dijawab pada bagian pembahasan berikut.

Metodologi

Tulisan tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) kelas VIII SMP N 18 Kota Bengkulu diangkat, karena dua alasan yaitu *pertama*, belum banyak orang meneliti tentang penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 18 Kota. *Kedua*, masalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI mendesak untuk dicari solusi untuk perbaikan mutu pendidikan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang mencakup tiga tahapan utama yaitu: pengumpulan data, redaksi data dan penyajian data. Pengumpulan data penelitian kualitatif sebagai suatu prosedur penelitian yang dihasilkan data deskriptif yang berupa wawancara tertulis atau lisan dari informan atau responden atau perilaku yang diamati. Penelitian deskriptif sebagai penelitian yang berupaya mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, atau kejadian terkini dari dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Teknik analisis data dengan menggunakan beberapa langkah diantaranya pengumpulan

data, reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan mirip teori Huberman.¹⁵

Pembahasan

Media Pembelajaran Interaktif Quizizz

Media pembelajaran interaktif quizizz merupakan sebuah platform yang digunakan untuk membuat dan menjalankan kuis interaktif secara online. Platform ini populer di kalangan guru dan pelajar karena memudahkan pembelajaran secara aktif dan menyenangkan.¹⁶ Media pembelajaran interaktif quizizz merupakan aplikasi permainan yang berbasis pendidikan bersifatnya naratif dan fleksibel, selain digunakan dalam penyampaian materi secara aktif dan menyenangkan, media pembelajaran interaktif quizizz juga digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah guru dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif.¹⁷ Model pembelajaran interaktif quizizz berfungsi sebagai alat penilaian online yang memungkinkan, baik untuk guru maupun siswa dalam membuat kuis, yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti

¹⁵ Michael Huberman, 'Linkage Between Researchers and Practitioners: A Qualitative Study', *American Educational Research Journal*, 27.2 (1990), 363–91

<<https://doi.org/10.3102/00028312027002363>>.

¹⁶ Trubus Kurniawan, 'Pembelajaran IPS Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Di SMP', *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8.1 (2022), 97–108 <<https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2117>>.

¹⁷ Miranda Islami and Hadi Soekamto, 'Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5.2 (2022), 383–92 <<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.48338>>.



computer, smartphone, dan tablet.¹⁸ Penggunaan media pembelajaran interaktif aplikasi quizizz menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dengan permainan. Siswa juga dapat melihat peringkat mereka secara langsung setelah menjawab soal atau pertanyaan, yang dapat menciptakan suasana kompetitif dan mendorong mereka untuk belajar lebih giat lagi, serta adanya umpan balik terkait jawaban siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami kesalahan dan dapat memperbaiki pemahaman materi.¹⁹ Dengan demikian, model pembelajaran quizizz dapat diakses melalui situs web atau aplikasi mobile, yang tersedia di perangkat Android dan iOS, dan bisa digunakan di berbagai mata pelajaran serta jenjang pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam.

Media pembelajaran interaktif quizizz dapat digunakan tidak hanya untuk kuis interaktif tetapi juga untuk asesmen (penilaian) siswa. Berikut adalah bagaimana Quizizz dapat dimanfaatkan untuk asesmen; *Pertama*, Penilaian Formatif; (1) Kuis Cepat: Guru dapat membuat kuis cepat untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang baru saja diajarkan; (2) Umpan Balik Langsung: Siswa menerima umpan balik segera setelah menjawab pertanyaan, yang membantu mereka memahami kesalahan mereka dan belajar secara real-time.

¹⁸ Putri Yunisda Mawarni and others, 'Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.01 (2023), 6322–35.

¹⁹ Sarif Nirwana, Mira Azizah, and Hartati Hartati, 'Analisis Penerapan Problem Based Learning Berbantu Quizizz Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4.1 (2024), 155–64 <<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.396>>.

Kedua, Penilaian Sumatif; (1) Tes Akhir: Quizizz bisa digunakan untuk membuat tes akhir dari suatu unit atau topik untuk mengukur pemahaman dan pencapaian siswa secara keseluruhan; (2) Pengaturan Waktu dan Soal: Guru bisa mengatur jumlah soal, waktu pengerjaan, serta tingkat kesulitan yang sesuai dengan kebutuhan penilaian; dan (3) Penilaian Diagnostik; a. Pre-Test: Guru bisa mengadakan pre-test sebelum memulai suatu topik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal siswa, dan b. Analisis Data: Data hasil kuis bisa digunakan untuk menganalisis kesulitan siswa dan merencanakan intervensi yang tepat. *Ketiga*, Asesmen Berkelanjutan; (1) Penilaian Berkala: Guru bisa memberikan penilaian secara berkala dengan kuis yang disesuaikan, untuk memantau perkembangan siswa sepanjang waktu; dan (2) Laporan Terperinci: Quizizz menyediakan laporan yang terperinci, seperti skor, waktu pengerjaan, dan soal-soal yang paling banyak salah dijawab, yang bisa digunakan untuk refleksi dan perbaikan. Dengan demikian, model pembelajaran interaktif quizizz menjadi sangat penting karena bisa digunakan untuk keaktifan belajar siswa dan juga bisa dipakai untuk assessment siswa di sekolah.

Namun, proses pembelajaran PAI di SMPN 18 Kota Bengkulu belum sepenuhnya menerapkan media pembelajaran interaktif quizizz secara efektif, siswa sering tertidur dan jenuh dalam belajar, sehingga hasil belajar siswa belum efektif, terlihat hasil belajar masih ada yang belum terpenuhi KKM. **Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 18 Kota Bengkulu yang tertera di raport atau di ijasah, belum optimal, dikarenakan media pembelajaran yang



dikembangkan oleh guru selama ini kemampuan rendah siswa dipengaruhi kurang efektifnya media pembelajaran sehingga hasil belajar yang didapatkan kurang optimal.

Hasil belajar bisa meningkat jika media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi mudah dan menarik, sehingga siswa dapat mengerti, memahami pelajaran dengan mudah, dan efektif, termasuk membantu konsentrasi belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman belajar secara menyeluruh, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.²⁰ Hasil belajar menjadi sangat penting karena dapat mencerminkan dari hasil belajar tersebut, baik dari aspek kognitif, aspek afektif maupun aspek psikomotorik. Dalam mendapatkan hasil belajar setiap proses pembelajaran memiliki faktor-faktor yang memberikan dampak hasil belajar siswa. Keinginan, dorongan dan ketertarikan siswa dalam belajar merupakan salah satu kunci untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi banyak faktor baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal seperti kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar, sedangkan faktor eksternal yaitu media pembelajaran guru yang tidak menarik bagi siswa.²¹

Hasil belajar juga dapat ditingkatkan melalui kemandirian belajar siswa, sebagaimana hasil penelitian Heldie Bramantha (2019) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemandirian belajar terhadap hasil belajar,

setiap kenaikan satuan kemandirian belajar maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 2,041 satuan secara signifikan.²² Hasil belajar juga dapat ditingkatkan melalui penerapan model dan media pembelajaran PAKEM. Sebagaimana hasil penelitian Somayana Wayan (2020) menunjukkan bahwa penerapan metode atau media PAKEM dapat dikatakan sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perubahan yang cukup berarti dalam dua siklus pelaksanaan perbaikan pembelajaran. Hasil pembelajaran pada siklus II memperlihatkan adanya peningkatan yang cukup berarti pada aspek-aspek yang diamati pada aktivitas siswa serta hasil belajar yang dicapai. Dari data yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa secara rata-rata diatas 80% siswa sudah aktif dalam proses pembelajaran, dan telah mencapai ketuntasan 100% pada akhir siklus II.²³ Dengan demikian, hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai media pembelajaran yang diterapkan guru di sekolah.

Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Interaktif Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Efektivitas merujuk pada tingkat suatu tindakan, metode, media atau sistem berhasil mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan. Efektivitas juga mengukur keberhasilan dari suatu upaya dalam memenuhi atau melampaui ekspektasi yang ditetapkan. Beberapa poin penting tentang efektivitas; (1) Tujuan yang Jelas: Efektivitas bergantung pada adanya tujuan yang spesifik

²⁰ Sugiantara, Listarni, and Pratama.

²¹ Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, 'Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa', 2019, 659–63.

²² Heldie Bramantha, 'Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2.1 (2019), 21–28 <<https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v2i1.63>>.

²³ Somayana Wayan, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pakem', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1.3 (2020), 283–94.



dan jelas. Tanpa tujuan yang terdefinisi dengan baik, sulit untuk mengukur sejauh mana sesuatu itu efektif; (2) Hasil yang Dicapai: Efektivitas diukur berdasarkan hasil akhir yang dicapai. Jika hasilnya sesuai atau lebih baik dari tujuan yang ditetapkan, maka tindakan atau metode tersebut dianggap efektif; (3) Pengukuran dan Evaluasi: Untuk menentukan efektivitas, sering kali diperlukan metode evaluasi dan pengukuran yang tepat. Ini bisa melibatkan analisis data, survei, atau penilaian lainnya; dan (4) Kontextual: Efektivitas dapat berbeda-beda tergantung pada konteksnya. Sesuatu yang efektif dalam satu situasi mungkin tidak efektif dalam situasi lainnya. Efektivitas adalah kemampuan untuk mencapai hasil yang diinginkan atau tujuan dengan cara yang optimal. Hal ini melibatkan penilaian media, metode atau pendekatan yang dipilih benar-benar menghasilkan dampak yang diinginkan. Dengan demikian, efektivitas merupakan kemampuan dalam mencapai hasil yang diinginkan secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran PAI pada siswa kelas VIII SMPN 18 Kota Bengkulu penggunaan media pembelajaran interaktif quizziz telah terbukti mendukung hasil belajar siswa. Setiap media memiliki karakteristik yang dapat membantu siswa dalam memahami materi-materi PAI dengan lebih mendalam dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran interaktif quizziz, siswa diajak untuk memahami materi dengan bermain game, yakni belajar sambil bermain. Sebagaimana hasil penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh manakah media pembelajaran interaktif quizziz dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, selain itu penelitian ini juga memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat siswa merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif

quizziz, dari pada saat menggunakan media pembelajaran ceramah yang biasa dilakukan oleh Guru PAI kelas VIII SMPN 18 Kota Bengkulu.

Hasil penelitian ini mendukung hasil peneliti sebelumnya yaitu Issrina, dkk. (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat memperjelas dalam penyampaian informasi sehingga proses pembelajaran dan hasil belajar dapat dicapai secara maksimal.²⁴ Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh ketepatan penggunaan media pembelajaran dengan materi dan siswa. Hasil belajar dapat dicapai lebih maksimal melalui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif quizziz.²⁵ Media pembelajaran interaktif quizziz menggunakan alat-alat supaya bisa dipakai dalam menangkap, memproses, dan menyusun Kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran yang baik memenuhi beberapa kriteria yang telah ditentukan, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar PAI siswa, selain itu juga media pembelajaran harus adapat mempengaruhi siswa dalam mengingat apa yang sudah dipelajari sebelumnya, membuat siswa menjadi aktif dalam merespon, dengan adanya respon mampu mendorong siswa dalam

²⁴ Issrina Dwika Hidayati and Aslam Aslam, 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa', *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4.2 (2021), 251
<<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>>.

²⁵ Cahyani Amildah Citra and Brilliant Rosy, 'Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8.2 (2020), 261–72
<<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>>.



melaksanakan kegiatan-kegiatan proses pembelajaran dengan baik dan sempurna.²⁶ Sehingga dengan penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz yang efektif dapat meningkatkan motivasi, respond an membuat siswa lebih aktif dalam belajar sehingga hasil belajar menjadi meningkat.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama 4 pertemuan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas VIII SMPN 8 Kota Bengkulu. Hasil belajar dapat dibuktikan bahwa dengan hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen lebih maksimal. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu.

Referensi

- Agusti, Nurul Maulia, and Aslam Aslam, 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 5794–5800 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>>
- Artama, Syaputra, Andi Fitriani Djollong, Ismail, Leli Hasanah Lubis, Kalbi, Riska Yulianti, and others, *Evaluasi Hasil Belajar*, 2023
- Asmendri, Asmendri, Milya Sari, Khairiah Khairiah, Afnibar, Sulistyorini, Florante P. Ibarra, and others, 'The Roles of

Principals in Teacher Competency Development for Students' Morale Improvement', *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23.11 (2023), 125–37 <<https://doi.org/10.33423/jhetp.v23i11.6223>>

Azzahra, Marsya Dara, and Puri Pramudiani, 'Pengaruh Quizizz Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V Di Sekolah Dasar', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.3 (2022), 3203–13 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>>

Bramantha, Heldie, 'Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2.1 (2019), 21–28 <<https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v2i1.63>>

Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy, 'Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8.2 (2020), 261–72 <<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>>

Hidayati, Issrina Dwika, and Aslam Aslam, 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa', *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4.2 (2021), 251 <<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>>

Huberman, Michael, 'Linkage Between Researchers and Practitioners: A Qualitative Study', *American Educational Research Journal*, 27.2 (1990), 363–91

²⁶ Ashimatul Wardah Al Mawaddah and others, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2021), 3109–16 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>>.



- <<https://doi.org/10.3102/00028312027002363>>
- Islami, Miranda, and Hadi Soekamto, 'Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5.2 (2022), 383–92
<<https://doi.org/10.23887/jppg.v5i2.48338>>
- K., Khairiah., Imam Tabroni, Delfia Herwanis, Anik Indramawan, . Suhartono, and Yeni Tri Nurrahmawati, 'A Comparison Study: The Effect of Flipped Classroom vs Direct Instruction Model Toward Science Concepts Understanding', *International Journal of Early Childhood Special Education*, 14.1 (2022), 530–36
<<https://doi.org/10.9756/int-jecse/v14i1.221065>>
- Kurniawan, Trubus, 'Pembelajaran IPS Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Di SMP', *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8.1 (2022), 97–108
<<https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2117>>
- Al Mawaddah, Ashimatul Wardah, M Thamrin Hidayat, Siti M Amin, and Sri Hartatik, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2021), 3109–16
<<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>>
- Mawarni, Putri Yunisda, Umi Khasanah, Reza Kusuma Setyansah, and Octarina Hidayatus Sholikhah, 'Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.01 (2023), 6322–35
- Meylani Fernanda Putri, Kezya, Lidiya Rima Ranti, Glen Hosea Fernando Ringkat, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak Alamat, Jl H Jl Profesor Dokter H Hadari Nawawi, and others, 'Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning', *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3.3 (2024), 1–6
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi, 'Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa', 2019, 659–63
- Nirwana, Sarif, Mira Azizah, and Hartati Hartati, 'Analisis Penerapan Problem Based Learning Berbantu Quizizz Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4.1 (2024), 155–64
<<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.396>>
- Nursiah, St B, Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien, and Hardiyanti Ridwan, 'Pengaruh Penerapan Model Quantum Teaching Tipe Tandur Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 52 Panasakkang Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros', *Global Journal Teaching Professional*, 1.3 (2022), 293–305
- Rahim, Arif, Harbeng Masni, Diliza Afrila, Zuhri Saputra Hutabarat, Ayu Yarmayani, Atriyo Pamungkas, and others, 'Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif', *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 2023, 1–23
- Riyadi, Tri, and Sutrisna Wibawa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PPKN Di SD Kelas 5',



- Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9.1 (2024), 2791–2805
<<http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>>
- Saputra, Krisna Wahyu, Faizatul Amalia, and Khalid Rahman, ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10 Program Keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang’, *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10.7 (2023), 1651–58
<<https://doi.org/10.25126/jtiik.1078108>>
- Situmeang, Dina Lorenza, Nunik Ardiani, and Sinar Depi Harahap, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizziz Pada Pelajaran Matematika Di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang’, *Mathematic Education Journal* MathEdu, 5.3 (2022), 43–51
<<http://journal.ipts.ac.id/index.php/>>
- Solikah, Halimatus, ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020’, *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7.3 (2020), 1–8
<<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>>
- Somayana Wayan, ‘Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pakem’, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1.3 (2020), 283–94
- Sugiantara, I Putu, Ni Made Listarni, and Krisnanda Pratama, ‘Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *Jurnal Literasi Digital*, 4.1 (2024), 73–80
<<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>>
- Widiari, Luh Eka Ratna, I Gede Margunayasa, and I Made Citra Wibawa, ‘Efektivitas E-Modul Berbasis RADEC Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Bab Wujud Zat Dan Perubahannya’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7.1 (2023), 18–27
<<https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.59281>>