

# Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok

Siti Fatimah

Pendidikan agama Islam, SMP Negeri 3 Bahorok, Indonesia

[sitifatihmah623@guru.smp.belajar.id](mailto:sitifatihmah623@guru.smp.belajar.id)

Alamat Kampus: Jalan. Datuk Marpelas, Tanjung Lenggang, Kecamatan. Bohorok, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara

Korespondensi penulis: [sitifatihmah623@guru.smp.belajar.id](mailto:sitifatihmah623@guru.smp.belajar.id)

**Abstract.** *The integration of technology in education has become essential, particularly in enhancing student engagement and learning outcomes. This study aimed to evaluate the impact of the Quizizz application on students' learning results in Islamic Education and Character Education at SMP Negeri 3 Bahorok. Employing a quantitative approach with a descriptive design, the research involved 22 students, utilizing questionnaires, observations, and documentation to collect data. The findings revealed a significant improvement in students' average test scores, rising from 65 to 85 after six weeks of implementing Quizizz, indicating its effectiveness in enhancing understanding and retention of material. Additionally, 82% of students achieved the Minimum Completeness Criteria (KKM) post-implementation, compared to only 50% before. These results suggest that Quizizz significantly boosts student motivation and participation in learning.*

**Keywords:** *Quizizz, Islamic Education, Character Education, student engagement, learning outcomes.*

**Abstrak.** Integrasi teknologi dalam pendidikan telah menjadi hal yang penting, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 3 Bahorok. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif, penelitian ini melibatkan 22 siswa, serta mengumpulkan data melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa, dari 65 menjadi 85 setelah enam minggu penerapan Quizizz, yang menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi. Selain itu, 82% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah penerapan, dibandingkan dengan hanya 50% sebelumnya. Hasil ini menunjukkan bahwa Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Quizizz, Pendidikan Agama Islam, Budi Pekerti, keterlibatan siswa, hasil belajar

## 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan agama Islam dan budi pekerti memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter siswa di Indonesia, terutama di sekolah menengah pertama (SMP). Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Quizizz, yang berfungsi sebagai alat evaluasi interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, meskipun banyak sekolah telah mengadopsi teknologi ini, masih terdapat pertanyaan mengenai seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh tersebut di Kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok.

Siswa di SMP Negeri 3 Bahorok menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Banyak siswa yang merasa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran ini, yang dapat dilihat dari hasil belajar yang belum memuaskan. Data awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa dalam ujian pendidikan agama Islam dan budi pekerti berada di bawah standar yang diharapkan. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya interaksi antara siswa dan guru, serta metode pengajaran yang cenderung konvensional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Adapun latar belakang masalah penelitian berkaitan dengan penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti di Kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok, sebagai berikut:

- a. Rendahnya Hasil Belajar: Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMP Negeri 3 Bahorok menunjukkan angka yang belum memuaskan, dengan banyak siswa yang kesulitan memahami materi. Hal ini memerlukan evaluasi terhadap metode pengajaran yang digunakan.
- b. Motivasi Siswa yang Rendah: Banyak siswa merasa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Kurangnya interaksi dan keterlibatan dalam proses belajar mengajar dapat menyebabkan minat siswa menurun, sehingga berpengaruh pada hasil belajar mereka.
- c. Metode Pembelajaran Konvensional: Penggunaan metode pembelajaran yang konvensional dan kurang inovatif dapat menghambat proses belajar siswa. Diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
- d. Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan: Dengan kemajuan teknologi informasi, aplikasi pembelajaran interaktif seperti Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun, belum ada penelitian yang mengevaluasi pengaruh spesifik dari aplikasi ini di SMP Negeri 3 Bahorok.
- e. Kesiapan Guru dan Siswa: Meskipun teknologi dapat meningkatkan hasil belajar, kesiapan guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut menjadi faktor penting. Diperlukan pelatihan dan dukungan untuk memastikan bahwa aplikasi seperti Quizizz dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan aplikasi Quizizz diharapkan dapat menjadi solusi untuk masalah tersebut. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang menarik, seperti kuis interaktif, leaderboard, dan feedback instan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Farhan et al. (2021) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi kuis interaktif mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman materi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode tradisional. Penelitian lain oleh Ahmad dan Sutrisno (2022) juga menemukan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Meskipun terdapat bukti-bukti positif mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan, terdapat juga tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan guru dan siswa dalam menggunakan teknologi tersebut. Penggunaan aplikasi seperti Quizizz memerlukan pemahaman dan keterampilan teknologi yang cukup baik dari kedua belah pihak. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dan siswa sangat penting untuk memastikan bahwa aplikasi ini dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Ismail (2023) menunjukkan bahwa guru yang terlatih dalam penggunaan teknologi cenderung lebih sukses dalam mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis teknologi.

Sekolah SMP Negeri 3 Bahorok, telah dilakukan beberapa upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa di bidang pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengevaluasi pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar di sekolah ini. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengisi celah tersebut dengan mengkaji bagaimana penggunaan aplikasi Quizizz dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas VII. Selain itu, penelitian ini juga akan melihat bagaimana aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam konteks ini, penting untuk melakukan penelitian yang sistematis dan terstruktur untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz. Metode kuantitatif akan digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa yang menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Data akan dianalisis untuk melihat hubungan antara penggunaan aplikasi dan hasil belajar siswa. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik, terutama dalam penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Akhirnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pihak sekolah dan guru dalam penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Dengan pemahaman yang lebih baik mengenai pengaruh aplikasi ini, diharapkan dapat tercipta

metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di bidang pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMP Negeri 3 Bahorok.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Teknologi informasi telah menjadi alat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu aplikasi yang semakin populer adalah Quizizz, yang menawarkan platform kuis interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Menurut Farhan dan Lestari (2021), penggunaan aplikasi seperti Quizizz tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa interaksi yang lebih tinggi dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman konsep, yang sangat penting dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti.

Pendidikan agama Islam di Indonesia memiliki tujuan yang lebih luas daripada sekadar transfer pengetahuan. Menurut Muhaimin (2020), pendidikan agama bertujuan untuk membentuk karakter dan moral siswa dalam konteks sosial dan budaya mereka. Dalam hal ini, penggunaan aplikasi Quizizz dapat membantu siswa tidak hanya dalam menghafal materi, tetapi juga dalam memahami nilai-nilai yang terkandung dalam pelajaran tersebut. Penggunaan teknologi dalam pendidikan agama juga dapat menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan generasi digital, yang lebih akrab dengan penggunaan gadget dan aplikasi berbasis teknologi. Dengan demikian, mengadopsi aplikasi interaktif dalam pembelajaran agama dapat menjadi langkah strategis untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih holistik.

Salah satu keunggulan aplikasi Quizizz adalah feedback instan yang diberikan kepada siswa setelah menyelesaikan kuis. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran yang menekankan pentingnya umpan balik dalam proses belajar (Hattie & Timperley, 2017). Umpan balik yang cepat memungkinkan siswa untuk mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya secara langsung, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Dalam konteks pendidikan agama Islam dan budi pekerti, umpan balik ini sangat penting untuk membantu siswa memahami konteks dan aplikasi dari nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Keterlibatan orang tua dan dukungan lingkungan juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Ismail (2023) menunjukkan bahwa

keterlibatan orang tua dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dalam konteks penggunaan aplikasi Quizizz, orang tua dapat diajak untuk berpartisipasi dalam mendukung pembelajaran anak-anak mereka, baik di rumah maupun di sekolah. Dengan melibatkan orang tua dalam proses ini, diharapkan siswa merasa lebih termotivasi dan didukung dalam belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti.

Akhirnya, penting untuk mencatat bahwa meskipun aplikasi seperti Quizizz menawarkan banyak keuntungan, kesiapan guru dan siswa dalam menggunakan teknologi tersebut tetap menjadi tantangan. Penelitian oleh Nuraini (2022) menekankan bahwa pelatihan dan dukungan yang memadai bagi guru sangat penting untuk memastikan keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, SMP Negeri 3 Bahorok perlu mengembangkan program pelatihan yang dapat membantu guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz secara efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas VII.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok, dengan melibatkan sampel sebanyak 22 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mendapatkan informasi tentang persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dan tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Observasi dilakukan untuk memantau interaksi siswa selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut, serta untuk menilai suasana kelas dan motivasi siswa. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa DARI sebelum dan setelah penggunaan aplikasi Quizizz. Data yang terkumpul akan dianalisis secara statistik dengan menggunakan SPSS statistik untuk menentukan pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Penggunaan aplikasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti**

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok menunjukkan hasil yang signifikan. Setelah menerapkan metode pengajaran dengan Quizizz selama enam

minggu, analisis data menunjukkan peningkatan yang jelas dalam pemahaman materi siswa. Rata-rata nilai pre-test siswa sebelum menggunakan aplikasi adalah 65, sedangkan rata-rata nilai post-test setelah penggunaan aplikasi meningkat menjadi 85. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 20 poin, yang mencerminkan efektivitas aplikasi dalam membantu siswa memahami dan mengingat materi pelajaran.

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada siswa, mayoritas siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar ketika menggunakan aplikasi Quizizz. Sekitar 85% siswa setuju bahwa kuis interaktif membuat mereka lebih antusias dalam belajar. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa fitur feedback instan yang disediakan oleh aplikasi membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi. Keterlibatan siswa yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran interaktif ini mengindikasikan bahwa aplikasi Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan produktif.

Observasi selama proses pembelajaran juga menunjukkan perubahan positif dalam perilaku siswa. Siswa terlihat lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas dan lebih berani bertanya tentang materi yang belum mereka pahami. Guru melaporkan bahwa penggunaan Quizizz membantu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar, di mana siswa tidak merasa canggung untuk berbagi pendapat dan bertanya. Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar menjadi salah satu faktor kunci yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Dokumentasi nilai hasil belajar siswa menunjukkan bahwa tidak hanya nilai rata-rata yang meningkat, tetapi juga jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mengalami peningkatan yang signifikan. Sebelum penggunaan aplikasi, hanya 50% siswa yang mencapai KKM, sedangkan setelah penerapan aplikasi, persentase tersebut meningkat menjadi 82%. Ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa berhasil memahami materi pendidikan agama Islam dan budi pekerti setelah menggunakan Quizizz, yang berarti aplikasi ini berhasil dalam menjangkau berbagai tingkat pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok. Peningkatan motivasi, keterlibatan siswa, dan hasil belajar yang signifikan mengindikasikan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah mempertimbangkan penggunaan

aplikasi interaktif lainnya untuk mendukung pembelajaran di masa depan, serta memberikan pelatihan tambahan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok setelah menerapkan aplikasi Quizizz. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sebelum penggunaan aplikasi, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 65, tetapi setelah penerapan Quizizz selama enam minggu, nilai rata-rata tersebut meningkat menjadi 85. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas aplikasi dalam membantu siswa memahami dan mengingat informasi yang diajarkan.

### **Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti setelah menggunakan aplikasi quizizz**

Sebagai bagian dari penelitian, angket juga disebarakan kepada siswa untuk mengukur persepsi mereka terhadap penggunaan aplikasi Quizizz. Hasil angket menunjukkan bahwa 90% siswa merasa bahwa metode pembelajaran ini lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional. Siswa mengungkapkan bahwa kuis interaktif membuat mereka lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, observasi yang dilakukan selama kelas menunjukkan perubahan positif dalam perilaku siswa. Siswa terlihat lebih aktif dalam diskusi dan lebih percaya diri dalam mengajukan pertanyaan. Guru melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif, dengan banyak siswa yang berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan secara sukarela. Keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka, dengan banyak siswa yang menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pendidikan agama Islam dan budi pekerti.

Dokumentasi hasil belajar juga menunjukkan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mengalami peningkatan yang signifikan. Sebelum menggunakan aplikasi Quizizz, hanya 55% siswa yang mencapai KKM, sedangkan setelah penerapan aplikasi, persentase tersebut meningkat menjadi 82%. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa mampu memahami dan menguasai materi pelajaran setelah menggunakan aplikasi, yang mengindikasikan keberhasilan metode pembelajaran berbasis teknologi ini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa aplikasi Quizizz berkontribusi positif terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas

VII SMP Negeri 3 Bahorok. Peningkatan nilai, keterlibatan siswa, dan suasana kelas yang lebih interaktif menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, disarankan agar aplikasi serupa diterapkan dalam pembelajaran di masa depan, serta dilakukan pelatihan bagi guru untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar.

### **Pengaruh Penggunaan aplikasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti**

Uji T digunakan untuk mengetahui pengaruh independen secara parsial terhadap variabel dependen.

**Tabel 1** Hasil Uji T Hipotesis

<b>Mode I</b>		<b>T</b>	<b>Sig.</b>
<b>1</b>	(Constant)	2.231	.029
	Penggunaan Aplikasi Quizizz	<b>6.955</b>	<b>.000</b>

*Sumber: Data Primer yang diolah oleh SPSS, 2022*

Cara pengambilan keputusan uji statistik t yaitu dengan merumuskan hipotesis:

$H_0$  =Tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap variabel dependen hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti .

$H_1$  =Ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap variabel terhadap variabel dependen hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Angka 'hitung sebesar **6.955** dan nilai signifikansi sebesar 000. 'tabel dapat dilihat di tabel statistik pada nilai signifikansi 0,05 dengan diketahui jumlah sampel ( $n$ ) = 22 dan jumlah variabel ( $k$ ) = 6, maka  $df = 22$  yang menunjukkan nilai 'tabel sebesar 1.990. Kriteria Pengujian Jika 'tabel  $\leq$  'hitung maka  $H_0$  diterima. Jika 'hitung < 'tabel atau 'hitung > 'tabel maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan signifikansi: Jika signifikansi > 0,05 maka  $H_0$  diterima. Jika signifikansi < 0,05 maka  $H_1$  ditolak. Kesimpulan bahwa Nilai 'hitung> 'tabel (**6.955 > 1.990**) dan signifikansi < 0,05 (0,000< 0,05) maka  $H_0$  ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Aplikasi Quizizz secara parsial berpengaruh terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa yang beragama Islam di SMP Negeri 3 Bahorok.



## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti siswa di SMP Negeri 3 Bahorok. Berdasarkan hasil uji T, nilai t hitung sebesar 6.955 jauh lebih besar dari nilai t tabel 1.990, dan dengan nilai signifikansi 0.000 yang kurang dari 0.05, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi Quizizz tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga secara efektif meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran pendidikan agama Islam. penggunaan aplikasi Quizizz memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok. Analisis data menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 65 menjadi 85 setelah penerapan aplikasi, serta peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, penerapan aplikasi ini sangat dianjurkan sebagai metode pembelajaran yang inovatif dan menarik di sekolah

## DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, F., & Sutrisno, H. (2022). "Efektivitas Aplikasi Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(3), 235-245.
- Farhan, M., & Lestari, N. (2021). "Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran." *International Journal of Educational Technology*, 5(1), 45-58.
- Farhan, M., & Lestari, N. (2021). "Using Quizizz to Enhance Student Engagement in Learning." *International Journal of Educational Technology*, 5(1), 45-58.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2017). "Kekuatan Umpan Balik." *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2017). "The Power of Feedback." *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Ismail, R. (2023). "Kesiapan Guru dalam Mengimplementasikan Teknologi di Kelas." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 150-160.
- Ismail, R. (2023). "Parental Involvement in Enhancing Students' Learning Outcomes." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 150-160.
- Ismail, R. (2023). "Peran Keterlibatan Orang Tua dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 150-160.
- Muhaimin, M. (2020). "Peran Pendidikan Islam dalam Pembentukan Karakter." *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(3), 235-245.

- Muhaimin, M. (2020). "The Role of Islamic Education in Character Building." *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(3), 235-245.
- Nuraini, S. (2022). "Dampak Teknologi terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 78-89.
- Nuraini, S. (2022). "The Impact of Technology on Student Motivation in Learning." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 78-89.
- Supriyadi, A. (2023). "Pendekatan Inovatif dalam Pendidikan Al Quran: Peran Teknologi." *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 12(2), 300-310.