

**HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI KELAS XI
MA KHOZINATUL ULUM BLORA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk
Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
(S.Pd)



Oleh:

YULIANA ROHMAH

NIM: 1803016158

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
WALISONGO SEMARANG**

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuliana Rohmah

NIM : 1803016158

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN QUIZZZ PEMBELAJARAN TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MA KHOZINATUL ULUM BLORA TAHUN
PELAJARAN 2021/2022

Secara keseluruhan adalah hasil karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang di rujuk dari sumbernya.

Blora, 28 November 2021

Pembuat Pernyataan



Yuliana Rohmah

NIM. 1803016158

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 23 November 2021

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh Penggunaan Quizizz Pembelajaran Terhadap Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MA Khozinatul 'Ulum Blora Tahun Pelajaran 2021/2022

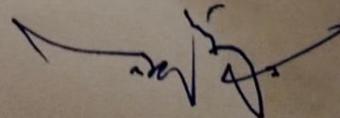
Nama : Yuliana Rohmah
NIM : 1803016158
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing



Dr. Agus Sutiyono, M. Ag., M. Pd
NIP. 197307102005011004

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut:

Judul : **Hasil Belajar Akidah Akhlak Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz di Kelas XI MA Khozinatul Ulum Blora**
Penulis : Yuliana Rohmah
NIM : 1803016158
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S.1

Telah diujikan dalam sidang *Munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam (PAI)

Semarang, 30 Desember 2021

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji

Dr. H. Nasirudin, M.Ag
NIP. 196912101996031002

Sekretaris/Penguji

Dwi Yunitasari, M.S.i
NIP. 1988061920119032016

Penguji I

Dr. H. Mustofa, M.Ag
NIP. 197104031996031002



Penguji II

Dr. Naifah, M.S.I
NIP. 198009162007102007

Pembimbing

Dr. Agus Sutivono, M.Ag., M.Pd
NIP: 1973071020050011004

ABSTRAK

Judul : **Hasil Belajar Akidah Akhlak Menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz* di Kelas XI MA Khozinatul ‘Ulum Blora.**

Penulis : Yuliana Rohmah

NIM : 1803016158

Kata Kunci : *Quizizz*, Hasil Belajar, Akidah Akhlak.

Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diukur dan diamati. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya perubahan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya. Hasil belajar siswa tidaklah sama. Hal tersebut dipengaruhi oleh bagaimana cara, metode, media pembelajaran, dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, apakah berhasil menarik minat siswa atau tidak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Khozinatul ‘Ulum Blora dan pengaruh penggunaan *Quizizz* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas XI di MA Khozinatul ‘Ulum Blora, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MA Khozinatul ‘Ulum Blora dengan jumlah 76 siswa. Yaitu siswa kelas XI IPA 2 dan XI IPS 2. Kelas XI IPS 2 adalah kelas yang dipergunakan untuk *tryout* sebanyak 40 siswa. Sampel dalam penelitian yaitu 34 siswa kelas XI IPA 2 yang diambil dengan menggunakan teknik sampling *simple random sampling*.

Pembelajaran Akidah Akhlak di MA Khozinatul ‘Ulum dilakukan secara terstruktur oleh guru. Guru menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai $F_{hitung} = 4,690$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,038 < 0,05$. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Quizizz* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hasil uji determinasi diperoleh nilai R square sebesar 12,8%. Dapat diketahui bahwa penggunaan *Quizizz* pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 12,8%. Sedangkan sisanya (87,2%) dipengaruhi oleh variabel lain atau faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

TRANSLITERASI

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K
Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987

1. Konsonan

No.	Arab	Latin
1	ا	tidak dilambangkan
2	ب	b
3	ت	t
4	ث	ṡ
5	ج	j
6	ح	ḥ
7	خ	kh
8	د	d
9	ذ	ẓ
10	ر	r
11	ز	z
12	س	s
13	ش	sy
14	ص	ṣ
15	ض	ḍ

No.	Arab	Latin
16	ط	ṭ
17	ظ	ẓ
18	ع	‘
19	غ	g
20	ف	f
21	ق	q
21	ك	k
22	ل	l
23	م	m
24	ن	n
25	و	w
26	ه	h
27	ء	’
28	ي	y

2. Vokal Pendek

... = a	كَتَبَ	kataba
... = i	سُئِلَ	su’ila
... = u	يَذْهَبُ	yaẓhabu

4. Diftong

أَيَّ = ai	كَيْفَ	kaifa
أَوْ = au	حَوْلَ	ḥaula

3. Vokal Panjang

...َا = ā	قَالَ	qāla
...ِإِي = ī	قِيلَ	qīla
...ُأُو = ū	يَقُولُ	yaqūlu

Catatan:

Kata sandang [al-] pada bacaan syamsiyyah atau qamariyyah ditulis [al-] secara konsisten supaya selaras dengan teks Arabnya.

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (المجادلة: 11)

“Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah meneliti apa yang kamu kerjakan.”
(Q. S Al- Mujadalah: 11)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahim

Segala puji syukur senantiasa penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Quizizz Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MA Khozinatul ‘Ulum Blora Tahun Pelajaran 2021/2022” dengan sangat baik.

Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana S-1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Jurusan Pendidikan Agama Islam. Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dan dukungan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

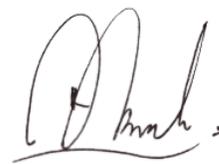
1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Dr. Hj. Lift Anis Ma'shumah, M. Ag.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Dr. Fihris, M. Ag dan Kasan Bisri, MA.
3. Dosen wali studi Kasan Bisri, MA.
4. Dosen pembimbing, Dr. Agus Sutiyono, M. Ag., M. Pd. Yang telah memberikan arahan, ide, masukan, dan ilmunya dalam menyusun skripsi ini sampai akhir.
5. Kepala sekolah MA Khozinatul ‘Ulum Blora, Drs. H. Muntasrip yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Guru mata pelajaran Akidah Akhlak, Muh. Nanang Kosim, S. Fil. I yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di ruang kelasnya dengan sangat baik dan terbuka. Kepada Bp. Rozat Maimun, ST yang telah membantu pengoperasian komputer di laboratorium komputer sekolah. Serta guru-guru MA Khozinatul Ulum Blora yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Darno dan Ibu Kustiningsih tercinta sebagai orang tua penulis. Terimakasih atas segala cinta dan kasih sayang yang telah di berikan kepada penulis serta segala doa yang tiada putus beliau panjatkan, atas pengorbanan tenaga, waktu dan pikiran, dan atas

harapan yang disematkan di pundak penulis sehingga penulis memiliki semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Kakak Muhammad Syaifuddin dan Lathifa Amalia Firdaus yang selalu mensupport penulis dan selalu sabar dalam mendengarkan keluh kesah serta selalu memberikan masukan kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Angkatan PAI 2018 yang selalu mendukung dan selalu membagi ilmunya kepada penulis, terutama PAI D.
10. Teman-teman kelompok 07 KKN RDR 77 yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada penulis.
11. Teman-teman Ikamaru Walisongo dan Ikamaru lainnya, khususnya “Saidatul, Aulina, Endah, Mirza Miftah” yang selalu memberikan masukan dan saling memberikan semangat kepada penulis.
12. Adik-adik angkatan PAI semuanya yang selalu memberikan dukungan dan do’a untuk kelancaran dalam skripsi penulis.
13. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Blora, 28 November 2021

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yuliana Rohmah', with a stylized flourish at the end.

Yuliana Rohmah

NIM 1803016158

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Media Pembelajaran	8
2. Quizizz.....	Error! Bookmark not defined.
3. Belajar dan Hasil Belajar	20
4. Mata Pelajaran Akidah Akhlak	32
B. Kajian Pustaka	35
C. Hipotesis Tindakan.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	73
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	73
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	74
C. Populasi dan Sampel Penelitian	75
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	76
E. Teknik Pengumpulan Data	77

F. Instrumen Penelitian.....	78
G. Teknik Analisis Data.....	89
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	93
A. Penggunaan Media Quizizz di Kelas XI MA Khozinatul ‘Ulum Blora	93
B. Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas XI MA Khozinatul ‘Ulum	96
C. Pengaruh Penggunaan Quizizz Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MA Khozinatul ‘Ulum Blora.....	100
D. Pembahasan	109
BAB V PENUTUP.....	10
A. Kesimpulan.....	10
B. Saran.....	10
C. Keterbatasan Penelitian	11
DAFTAR PUSTAKA	12
LAMPIRAN	105
RIWAYAT HIDUP	163

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	74
Tabel 3. 2 Rentang Nilai Rata-rata Instrumen Penggunaan Quizizz dan Hasil Belajar	79
Tabel 3. 3 Rekap Nilai Expert Judgment Kuisisioner.....	80
Tabel 3. 4 RPP I.....	81
Tabel 3. 5 RPP II.....	83
Tabel 3. 6 Hasil Perhitungan Nilai Validitas Instrumen Variabel X.....	85
Tabel 3. 7 Hasil Perhitungan Nilai Validitas Instrumen Variabel Y	86
Tabel 3. 8 Blue Print Instrumen setelah Uji Coba	87
Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen X	88
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Y	88
Tabel 4. 1 Struktur Organisasi MA Khozinatul ‘Ulum Blora. Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 2 Daftar Nama-nama Pendidik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Daftar Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Daftar Jumlah Sarana Prasarana	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil Angket Variabel X (Penggunaan Media Quizizz)	93
Tabel 4. 6 Daftar Distribusi Frekuensi	95
Tabel 4. 7 Daftar nilai Mean.....	95
Tabel 4. 8 Daftar Standar Deviasi.....	96
Tabel 4. 9 Hasil Angket Variabel Y (Hasil Belajar)	96
Tabel 4. 10 Daftar Distribusi Frekuensi	98
Tabel 4. 11 Daftar nilai Mean.....	99
Tabel 4. 12 Daftar Standar Deviasi	99
Tabel 4. 13 Perhitungan Variabel X dan Variabel Y	100
Tabel 4. 14 Analisis Deskriptif Variabel X dan Y	102
Tabel 4. 15 Hasil Uji Linearitas.....	103
Tabel 4. 16 Hasil Uji Normalitas	104
Tabel 4. 17 Hasil Heteroskedastisitas	105

Tabel 4. 18 Hasil Uji Analisis Regresi Linier Sederhana.....	107
Tabel 4. 19 Hasil Uji F.....	108
Tabel 4. 20 Hasil Uji Determinasi	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 login situs <i>Quizizz</i>	10
Gambar 2. 2 Join <i>Quizizz</i>	11
Gambar 2. 3 Identitas Akun.....	12
Gambar 2. 4 Buat <i>Quiz</i>	13
Gambar 2. 5 Pilihan Opsi Jawaban	14
Gambar 2. 6 Peraturan Tiap Butir Soal	14
Gambar 2. 7 Rincian Kuis	15
Gambar 2. 8 Opsi Pelaksanaan <i>Quiz</i>	15
Gambar 2. 9 Deadline Pengerjaan.....	16
Gambar 2. 10 Peraturan Keseluruhan	16
Gambar 2. 11 Kode <i>Quizizz</i>	17
Gambar 2. 12 Cara Siswa Login ke <i>Quizizz</i>	18
Gambar 2. 13 Daftar Akun	18
Gambar 2. 14 Login dengan Kode <i>Quizizz</i>	19
Gambar 2. 15 Tampilan Soal di <i>Quizizz</i>	19
Gambar 2. 16 Hasil Ringkasan <i>Quizizz</i>	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	105
Lampiran 2 Pedoman Observasi	106
Lampiran 3 Wawancara Guru Akidah Akhlak	108
Lampiran 4 Wawancara Siswa	113
Lampiran 5 Blue Print Instrumen Setelah Uji Coba	118
Lampiran 6 Angket	120
Lampiran 7 Hasil Angket	124
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	128
Lampiran 9 Rekapitulasi Variabel X Dan Y.....	132
Lampiran 10 Uji Validitas Dan Reliabilitas	136
Lampiran 11 Hasil Uji Asumsi Klasik	148
Lampiran 12 Hasil Analisis Regresi Sederhana.....	150
Lampiran 13 Nilai Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizizz	152
Lampiran 14 Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing	156
Lampiran 15 Surat Izin Permohonan Penelitian	157
Lampiran 16 Dokumentasi	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar mengajar adalah proses yang sangat penting dalam pendidikan. Belajar adalah proses yang dilakukan manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan salah satu karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.¹ Sehingga tidak jarang jika hasil akhir dari pendidikan ditentukan oleh keberhasilan proses belajar mengajar. Sedangkan pendidikan merupakan suatu proses melatih dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, pikiran, perilaku dan lain-lain terutama yang dilaksanakan oleh sekolah formal.² Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia dan sangat dibutuhkan manusia. Dengan pendidikan, maka perkembangan kepribadian manusia dapat dibentuk dan diarahkan menuju hal yang lebih baik. Tanpa pendidikan maka tidak mungkin suatu kelompok dapat berkembang maju, sejahtera dan bahagia. Oleh karena itu pendidikan merupakan hal mutlak yang harus dipenuhi oleh manusia sepanjang hayat. Dalam filsafatnya, John Dewey mengemukakan bahwa pendidikan merupakan sebuah keharusan dalam kehidupan manusia, *education as a necessity of life*. Hal ini berarti bahwa pendidikan merupakan kebutuhan hakiki manusia, karena manusia tidak akan bisa dipisahkan atau bahkan tidak akan bisa hidup secara wajar tanpa adanya sebuah proses pendidikan.³

Sebagaimana di Indonesia, pendidikan merupakan satu bidang yang menjadi tanggung jawab negara. Dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, disebutkan bahwa:⁴ “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

¹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2007), hlm. 11.

² Mudzakkir Ali, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Semarang: PKPI2 Universitas Wahid Hasyim, 2012), hlm. 08.

³ Mahfud Junaedi, *Paradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Prenadamediaa Group, 2019), hlm. 05.

⁴ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), hlm. 10.

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Berdasarkan pengertian tersebut terlihat jelas bahwa pendidikan berupaya untuk membimbing potensi peserta didik secara maksimal agar terwujud suatu kepribadian yang sempurna dalam dirinya.

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari segi hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik, yaitu perwujudan kemampuan akibat adanya perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan tersebut menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵ Menurut Nursoviani (2020), bahwa hasil belajar juga dapat didominasi oleh tiga faktor yaitu faktor internal, eksternal, dan instrument. Dalam faktor instrument terdapat komponen utama dalam menunjang hasil belajar peserta didik, yaitu media pembelajaran.⁶ Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar, baik berupa alat, metode, atau teknik yang digunakan pendidik untuk lebih memudahkan komunikasi dengan siswa.

Dalam proses belajar mengajar tak sedikit dari peserta didik yang merasa jenuh dengan materi yang disampaikan oleh guru, khususnya pada mata pelajaran PAI yang terkesan monoton jika tidak dibarengi dengan media pembelajaran yang menarik. Terlebih sekarang telah memasuki *era revolusi 4.0* yang mengandalkan teknologi dalam segala bidang. Pada bidang pendidikan, perkembangan teknologi semakin meningkatkan upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Peserta didik diharapkan tak hanya mampu menguasai materi saja, namun juga mampu mengaplikasikan hasil dari perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan. Fenomena baru muncul dalam bidang pendidikan, salah satunya yaitu pembelajaran *daring* (dalam internet) yang mayoritas diterapkan di seluruh sekolah di Indonesia. Hal tersebut menjadikan pendidik mengatur ulang rancangan pelaksanaan pembelajaran yang tepat. Pendidik harus mampu menyampaikan materi dengan berbagai metode, media, dan strategi yang mudah difahami oleh peserta didik dalam pembelajaran *daring*. Tak jarang dari peserta didik yang kebingungan dalam mengoperasikan sistem pembelajaran menggunakan internet

⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 42.

⁶ Rahma Annisa dan Erwin, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 5, 2021, hlm. 3661.

melalui *gadget* atau komputer. Selain itu penerimaan materi juga terkesan kurang maksimal jika hanya disampaikan tanpa adanya media yang unik dan menarik.

Globalisasi telah mendorong kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan yang lebih terbuka, kreatif, mandiri dan inovatif⁷. Era digital yang berkaitan dengan era revolusi industri 4.0 bukan sekedar mampu menguasai sains dan teknologi saja, namun mampu mengembangkan teknologi. Hal tersebut menjadi tantangan yang nyata bagi seorang guru. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam segala hal, baik dalam cara penyajian materi, media yang digunakan ataupun metode yang diterapkan pendidik demi menciptakan suasana nyaman di kelas yang sesuai dengan perkembangan zaman. Paradigma baru proses pembelajaran di kelas harus terus digelorakan dan menjadi bagian penting dari guru. Proses pembelajaran bergeser dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu, dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber, dan dari pendekatan tekstual menuju proses penguatan melalui pendekatan ilmiah/saintifik.⁸ Berbagai macam sumber dapat diakses dengan mudah melalui internet. Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan beribu bahkan berjuta jaringan komputer (*local/wide area network*) dan komputer pribadi yang memungkinkan setiap komputer yang terhubung kepadanya dapat berkomunikasi satu sama lain.⁹ Penggunaan internet untuk keperluan pendidikan sangat diperlukan, berbagai informasi dapat diakses dengan mudah oleh siswa ataupun guru. Pendidikan agama Islam seyogyanya diterapkan dengan pendekatan yang selaras dengan kecenderungan pelajar zaman kini melalui media dan metode tertentu yang menarik. Untuk menarik daya minat peserta didik tentu harus adanya pembaharuan dalam penyampaian materi pelajaran.

Media pembelajaran berbasis digital (*E-learning*) merupakan salah satu alternatif dalam mengikuti perkembangan zaman. *E-learning* adalah perangkat pendidikan berbasis komputer atau sistem yang memungkinkan peserta didik untuk belajar di mana saja dan kapan saja serta mencakup beragam media penyampaian bahan ajar atau konten melalui

⁷ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm. 03

⁸ A.A Ketut Jelantik, *Dinamika Pendidikan dan Era Revolusi 4.0*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), hlm. 11.

⁹ Nur Hadi Waryanto, "On-line Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran", *Pythagoras*, Vol. 2, No.1 Desember 2006, hlm. 09.

situs di internet dengan menggunakan multimedia (ragam media yang dapat menyampaikan pesan teks, grafik, audio, video, animasi secara terintegrasi), televisi interaktif, dan kelas virtual.¹⁰ *E-learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, pengalaman dan memperluas jangkauan, serta menawarkan berbagai macam alat untuk memungkinkan guru dan peserta didik untuk lebih inovatif, kreatif dan pintar dalam semua kegiatan belajar mengajar.

Salah satu jenis *E-learning* yang ada di Indonesia adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi multiplayer yang memuat beraneka ragam jenis kuis yang didesain oleh guru untuk disajikan kepada peserta didik. *Quizizz* merupakan aplikasi naratif dan fleksibel yang dapat digunakan sebagai alat dalam penyampaian materi dan sebagai alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Lahirnya teknologi yang menjadi salah satu bagian dari media pembelajaran adalah untuk memberikan kemudahan yang kemudian menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi permainan *Quizizz* yang eksistensinya kian ramai di gadang-gadangkan sebagai media pembelajaran di era sekarang ini, terutama sering digunakan oleh siswa menengah atas. Aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik bisa ditumbuhkan melalui suatu permainan dalam lingkup pembelajaran.¹¹

Quizizz merupakan game online berbasis pendidikan yang menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan penerapan sistem “belajar sambil bermain”, yang menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam meningkatkan mutu belajar peserta didik serta menunjang hasil belajar yang memuaskan. Peserta didik dapat mengaksesnya melalui *website* dan dapat digunakan di kelas untuk dimainkan bersama ataupun dapat dikerjakan di rumah. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, peserta didik dapat melihat langsung hasil dari pekerjaannya serta rentan waktu yang diperlukan dalam mengerjakan. Sehingga hal tersebut lebih mendorong motivasi dan minat belajar siswa dalam mendapatkan hasil yang memuaskan. *Quizizz* ini sangat cocok digunakan untuk membangun pembelajaran di era sekarang ini/era digital.

¹⁰ Muhammad Rusli dkk, *Memahami E-Learning, Konsep, Teknologi dan Arah Perkembangan*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2020), hlm. 03.

¹¹ Unik Hanifah Salsabila, dkk, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4, No. 2 Desember 2020. hlm. 165.

Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran yang bersifat sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa yaitu melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuann (*curiosity*).¹²*Quizizz* adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia, terutama bagi siswa menengah atas (SMA/MAN/MAS). Emosi siswa SMA/MA yang sedang tumbuh-tumbuhnya terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak ketika proses belajar berlangsung. Maka pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dapat menjadi upaya untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup dan berwarna serta memicu hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran Akidah Akhlak sangat penting bagi umat Islam pada umumnya. Karena Akidah Akhlak membahas perilaku manusia, yaitu menentukan baik dan buruk, terpuji dan tercela, tentang perkataan atau perbuatan manusia secara lahir dan batin. Mata pelajaran Akidah Akhlak bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan agama dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari, menanamkan nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat, dan pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah Swt serta peserta didik yang berakhlak mulia. Oleh karena itu, pembelajaran Akidah Akhlak harus diberikan dengan sebaik mungkin agar peserta didik mampu memahami dan menerapkannya. Salah satu cara yang tepat dalam pembelajaran Akidah Akhlak yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik, yaitu *Quizizz*.

Berdasarkan survei awal peneliti yang dilakukan di MA Khozinatul Ulum Blora adalah sekolah tersebut terdiri dari 4 kelas XI, yaitu XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPS 1, dan XI IPS 2. Selanjutnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Khozinatul Ulum tersebut dilakukan secara tersrtuktur oleh guru. Yakni dengan pemberian soal-soal/ latihan kepada siswa. Tak hanya menggunakan media konvensional dalam pengerjaan latihan, namun guru juga menyelaraskan dengan perkembangan zaman. Yakni dengan pemanfaatan komputer

¹² Unik Hanifah Salsabila, dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA", *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4, No. 2 Desember 2020. hlm. 164.

yang ada di sekolah sebagai alat dalam pengerjaan soal-soal latihan. Media pembelajaran yang digunakan diantaranya yaitu *E-learning* sekolah, *Kahoot*, *Google Form*, dan *Quizizz*. Penggunaan media berbasis digital diterapkan dengan tujuan agar peserta didik mengenal teknologi agar kelak tidak kesulitan jika dihadapkan dengan teknologi, dalam mendaftarkan kuliah misalnya. Selain itu penggunaan media berbasis digital juga menarik daya minat siswa dalam belajar sehingga menjadi faktor dalam menunjang hasil belajar yang maksimal. Terdapat perbedaan dalam hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran digital dan media konvensional. Penggunaan media belajar konvensional yang diterapkan menjadikan beberapa siswa yang belajar jika akan menghadapi ulangan saja, terdapat siswa yang masih asing dengan hasil teknologi perkembangan zaman, terdapat siswa yang tidak mau mencatat materi yang dijelaskan oleh guru, dan terdapat siswa yang tidak peduli dengan lingkungan belajar. Sehingga salah satu cara yang tepat untuk melakukan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan serta tentunya mendapatkan hasil yang maksimal, penulis tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *Quizizz* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif.

Inilah yang menjadi fokus dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Yaitu mengenai “Hasil Belajar Akidah Akhlak Menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz* di Kelas XI MA Khozinatul ‘Ulum Blora.”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MA Khozinatul Ulum Blora?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan:

- a. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media “*Quizizz*” terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Khozinatul Ulum Blora.

2. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan adanya manfaat yang dapat kita ambil, diantaranya:

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi peneliti yang akan datang yang meneliti mengenai pengaruh penggunaan *Quizizz* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI. Dengan adanya penelitian ini maka akan mendorong daya tarik siswa dalam belajar, yaitu belajar santai dan menyenangkan. Serta mendapatkan hasil yang memuaskan karena adanya semangat dalam diri siswa untuk terus belajar.

b. Manfaat praktis

a) Bagi Sekolah

Dapat dijadikan masukan dalam mendorong civitas akademik untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan zaman, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b) Bagi Universitas

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan atau sumbangan pemikiran yang konstruktif dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan yang mengikuti arus perkembangan zaman.

c) Bagi Guru PAI

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru-guru PAI agar dapat menerapkan media pembelajaran yang unik, menarik, santai, dan tentunya menyenangkan yang selaras dengan perkembangan zaman, yaitu menggunakan bantuan teknologi agar siswa melek juga akan teknologi.

d) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan sebagai pijakan untuk bekal menjadi pengajar sesungguhnya agar dapat melaksanakan tugas sebagai guru PAI.

e) Bagi Peserta Didik

Dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat dalam belajar dan berguna dalam mewujudkan generasi yang memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Quizizz

a. *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting dalam proses belajar mengajar. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran ditentukan oleh peran dari media pembelajaran yang berfungsi sebagai wadah penyampaian pesan/ sumber informasi kepada peserta didik. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis digital yang selaras dengan perkembangan zaman. *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dapat diterapkan dalam mengembangkan hasil-hasil dari teknologi.

Menurut Purba (2019), *Quizizz* adalah suatu aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan interaktif.¹³ Guhlin (2016) juga berpendapat mengenai *Quizizz*, menurutnya *Quizizz allows you to create multiplayer quizzes that work on almost any device. What's more, you can access others assessments that can be completed in class or assigned as homework. With your free account, you can export the results as well. Teachers create their account and publish the link to the Quizizz. Then students, working at their own pace, complete the quiz using any internet connected mobile device. The more quickly they respond, the more points they gain.*¹⁴

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang dapat membantu guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat dikerjakan di sekolah ataupun di luar sekolah. Melalui *Quizizz*,

¹³ Cahyani Amildah Citra, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya", *Pendidikan Administrasi Perkantoran* Vol.8, No.2, 2019, hlm, 263.

¹⁴ Yulia Isratul Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu", *Kependidikan* Vol.2, No. 25, 30 Agustus 2019, hlm. 02-03.

pendidik dapat dengan mudah membuat kuis/soal lebih dari empat pilihan jawaban dan dapat menambahkan media berupa audio atau gambar dalam pertanyaan. *Quizizz* memungkinkan siswa untuk saling bersaing mendapatkan hasil tertinggi dan memotivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar yang didapatkan meningkat.

Quizizz memiliki fitur yang sangat membantu guru dalam mengoreksi hasil jawaban siswa. Yaitu adanya data statistik tentang kinerja siswa dan dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan. Guru dapat mengunduh data statistiknya dalam bentuk Ms. Exel. Selain itu, siswa dapat langsung melihat hasilnya berupa peringkat yang dipasang di papan peringkat *Quizizz*. Guru juga dapat memberikan pekerjaan rumah melalui *Quizizz* yang dapat dikerjakan secara fleksibel, yaitu dimanapun dan kapanpun sesuai dengan batas waktu yang ditentukan oleh guru.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Quizizz*

Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi *Quizizz* adalah berbentuk multimedia interaktif. *Quizizz* mempunyai berbagai fitur dengan kelebihan-kelebihan yang dapat mempermudah pengguna, diantaranya yaitu:¹⁵

- 1) Fitur pekerjaan rumah (PR) yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar di luar kelas yaitu di kelas maya juga menjadi wadah belajar sambil bermain.
- 2) *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi yang memudahkan guru dalam merekap nilai siswa. Karena terdapat data dan statistik kinerja siswa dimana hasilnya dapat dijadikan sebagai bahan untuk evaluasi tindak lanjut.
- 3) Menjadikan siswa tidak bisa saling bekerjasama atau mencontek karena soal yang diberikan kepada siswa satu dengan siswa lainnya telah diacak dan terdapat waktu dalam tiap soalnya sehingga meminimalisir siswa untuk bekerjasama.
- 4) Akan muncul poin tambahan ketika menjawab benar berkali-kali.
- 5) Dapat melihat ranking dan jumlah salah, benar di akhir sesi.
- 6) Terdapat peraturan penggunaan musik di setiap pengerjaan soal.

¹⁵ Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran....”, hlm. 03.

7) Mudah dibuat dan mudah diakses serta dapat diakses dimana dan kapan saja. Sehingga lebih menghemat energi.

Selain memiliki beberapa kelebihan, tentu media pembelajaran *Quizizz* juga memiliki beberapa kekurangan. Diantaranya:

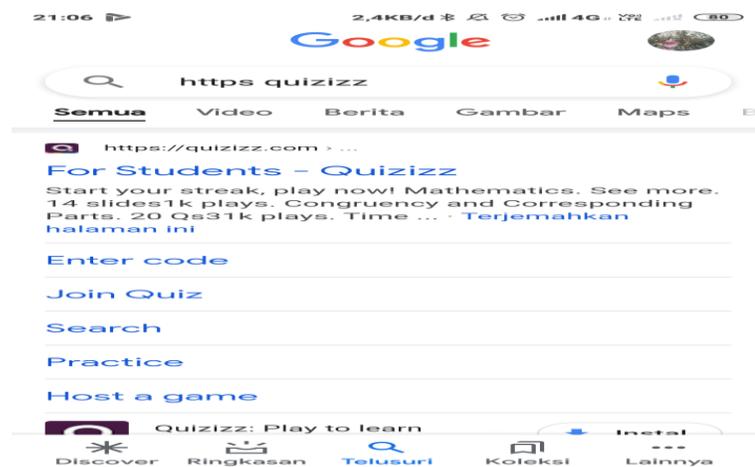
- 1) Siswa dapat masuk/ *login* dengan membuka tab baru menggunakan akun lainnya, jika mempunyai 2 email.
- 2) Dapat menjadikan turunnya peringkat siswa jika lama dalam mengerjakannya meskipun benar semua. Hal ini dapat dipengaruhi oleh lambatnya jaringan internet yang digunakan.
- 3) Akan menjadi kendala jika terdapat siswa yang terlambat join.

c. Cara Mengakses Quizizz

Quizizz dapat diakses oleh admin (guru) dan peserta (siswa). Guru mengakses *Quizizz* untuk membuat kuis/soal dan memantau pekerjaan siswa, sedangkan siswa mengakses untuk mengerjakan kuis yang dibuat oleh guru. Keduanya dapat login melalui email masing-masing.

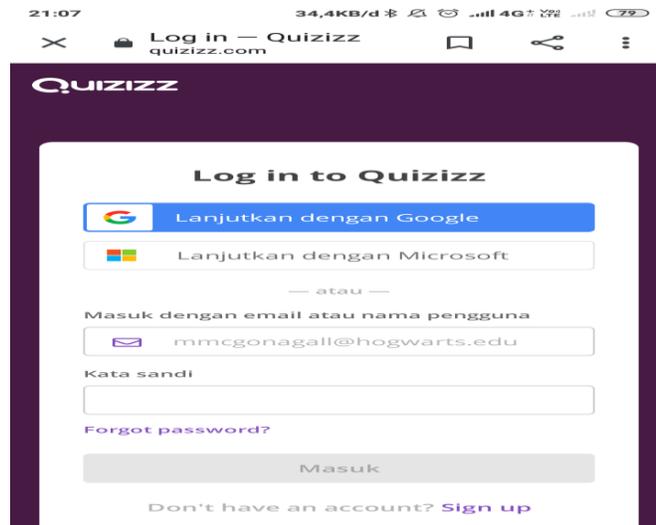
Adapun langkah-langkah dalam membuat akun *Quizizz* bagi admin (guru) sebagai berikut:

1. Silahkan login pada <https://quizizz.com/>



Gambar 2. 1 login situs *Quizizz*.

2. Kemudian klik *Join Quiz/Sign up* dengan memasukkan *email* atau menggunakan akun google.



Gambar 2. 2 Join *Quizizz*

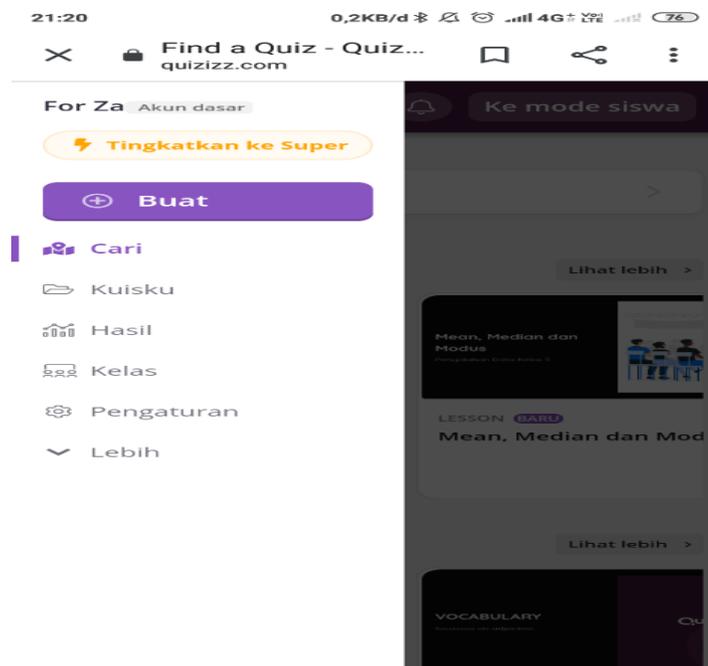
3. Setelah masuk, kemudian pilih kolom sekolah dan klik sebagai guru.

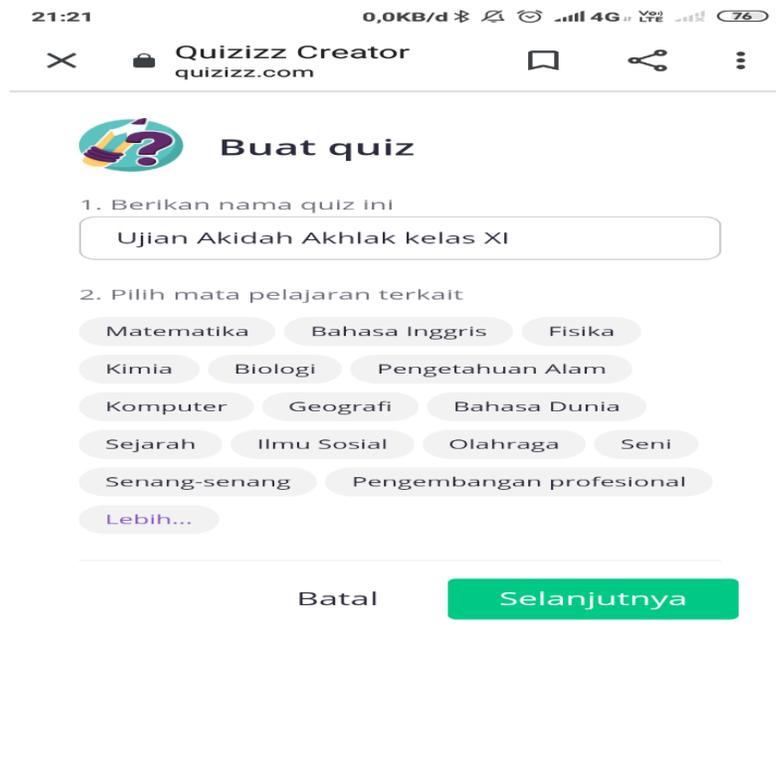




Gambar 2. 3 Identitas Akun

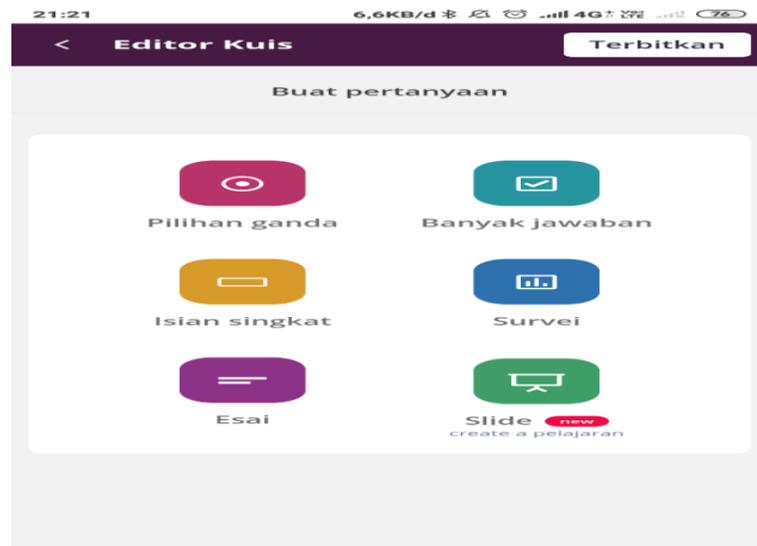
4. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis yaitu pada tulisan *create a quiz*. Dan berilah judul untuk kuis serta pilihlah bidang apa yang akan dibuat. Kemudian klik save.





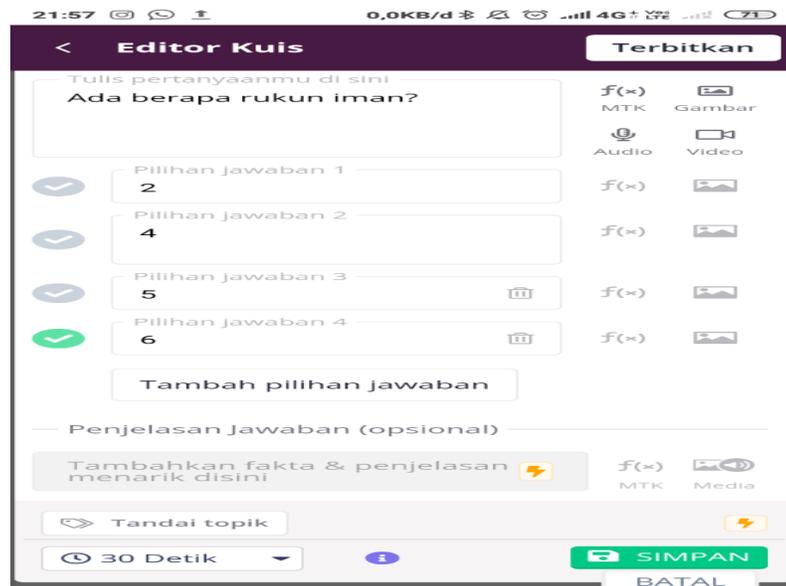
Gambar 2. 4 Buat Quiz

5. Setelah mengisi judul kuis dan memilih bidang yang akan dibuat, langkah selanjutnya ialah menulis pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*Write Question Here*", lalu pilih opsi jawaban (pilihan ganda, isian singkat, esai, banyaknya jawaban pada pilihan ganda, survey atau slide).



Gambar 2. 5 Pilihan Opsi Jawaban

6. Setelah menuliskan pertanyaan dan jawaban, berilah tanda centang pada jawaban yang benar (jika menggunakan pilihan ganda). Dan juga atur waktu dalam tiap soal (30, 40, 50 detik dan seterusnya). Bisa juga menambahkan media/gambar pada pilihan jawaban. Kemudian simpan. Lakukan hingga soal terakhir.



Gambar 2. 6 Peraturan Tiap Butir Soal

7. Kemudian terbitkan soal dengan mengisi rincian kuis (latar belakang, bahasa, kelas, dan dapat dilihat oleh siapa saja), lalu simpan.

The screenshot shows the 'Rincian kuis' (Quiz Details) screen. At the top, there's a logo with a question mark and the title 'Rincian kuis'. Below it, there are four numbered steps:

- 1. Tambahkan judul gambar**: A dashed box contains a placeholder image of a sun and mountains. Below it, text says '+ Klik di sini untuk mengunggah gambar'. A button below that says 'Atau tempel alamat link gambar disini'.
- 2. Pilih bahasa**: A dropdown menu is set to 'English'.
- 3. Pilih kelas**: Two dropdown menus are shown, the first is '--Dari--' and the second is '--Hingga--'.
- 4. Siapa yang bisa melihat kuis ini?**: A dropdown menu is set to 'Publik, dapat dilihat semua orang'.

At the bottom, there are two buttons: 'Batal' (Cancel) and 'Simpan' (Save).

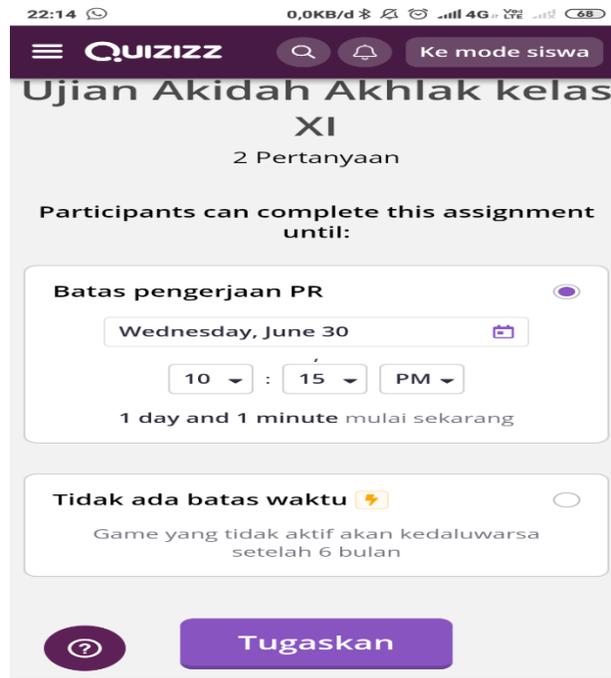
Gambar 2. 7 Rincian Kuis

8. Kemudian akan muncul tampilan berikutnya, yaitu mulai kuis langsung atau berikan pekerjaan rumah.

The screenshot shows the Quizizz app interface. At the top, there's a header with 'QUIZZ' and 'Ke mode siswa'. Below it, there's a quiz card titled 'QUIZ Ujian Akidah Akhlak kelas XI'. The card shows 'an hour ago by For Za', '0 dimainkan', and '12th - Perguruan tinggi - Religious Studies'. Below the card are buttons for 'Simpan', 'Bagikan', and 'Edit'. At the bottom, there are two options: 'Mulai kuis langsung' (Start quiz immediately) and 'Berikan pekerjaan rumah' (Assign homework). Below these options, there's a question preview: 'Pertanyaan 1: ... yang dimaksud dengan beriman?' with a 30-second timer.

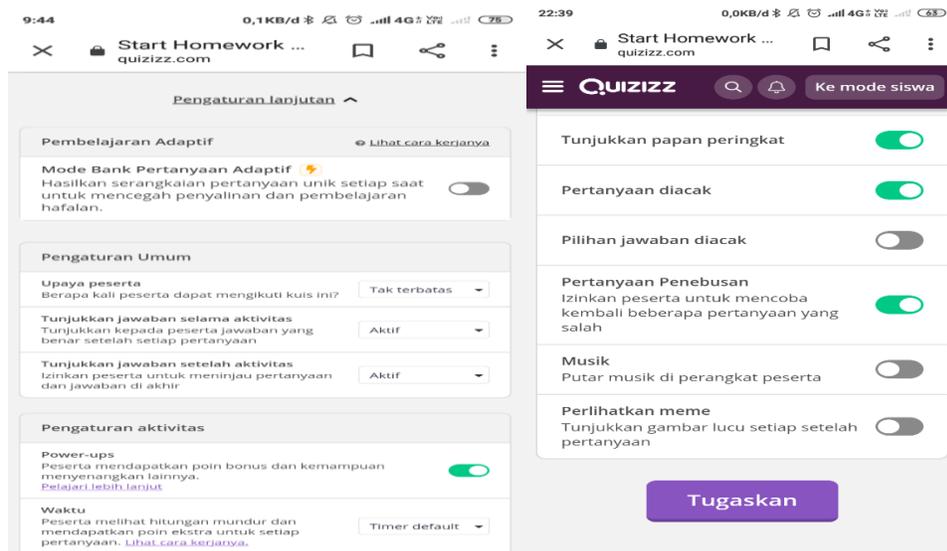
Gambar 2. 8 Opsi Pelaksanaan Quiz

9. Masukkan deadline mengerjakan (atur tanggal dan jam) kemudian klik proceed.



Gambar 2. 9 Deadline Pengerjaan

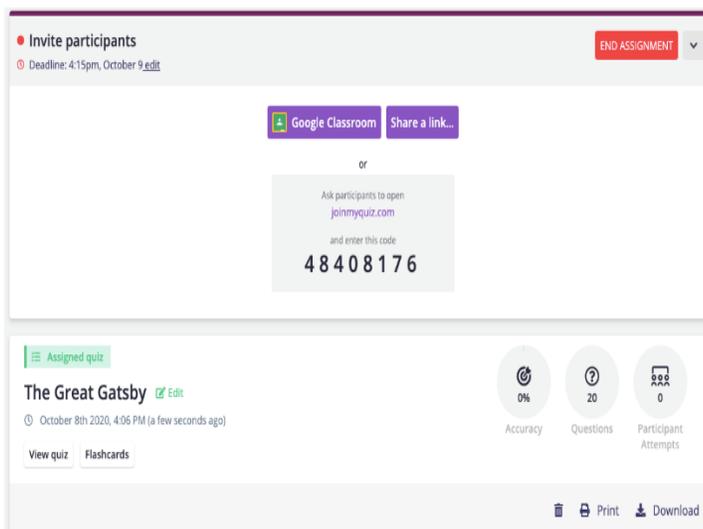
10. Kemudian silahkan melakukan pengaturan seperti dibawah ini



Gambar 2. 10 Peraturan Keseluruhan

Keterangan:

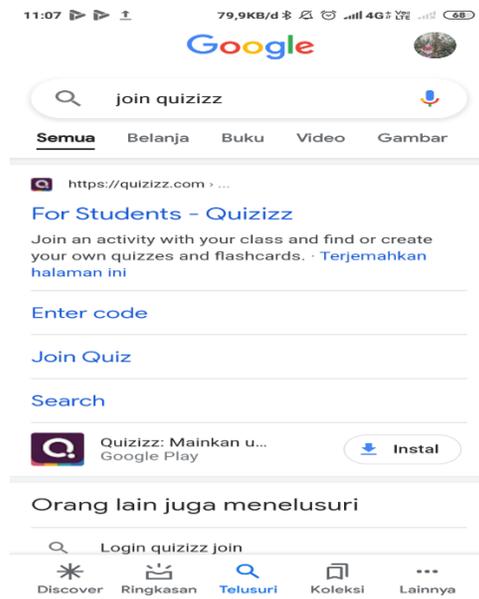
- a. Jika berwarna hijau, maka papan peringkat akan muncul dalam akun siswa.
 - b. Jika berwarna hijau maka pertanyaan akan diacak. Hal ini dapat dilakukan untuk meminimalisir adanya kecurangan.
 - c. Jika berwarna hijau maka jawaban diacak.
 - d. Jika berwarna hijau maka peserta dapat mencoba kembali beberapa pertanyaan yang salah.
 - e. Jika berwarna hijau maka peserta dapat memutar musik ketika mengerjakan.
 - f. Jika berwarna hijau maka akan ada gambar lucu (meme) yang muncul di layar peserta setiap setelah pertanyaan.
11. Kemudian akan muncul kode yang digunakan untuk masuk mengerjakan kuis. Atau bisa dibagikan melalui link.



Gambar 2. 11 Kode Quizizz

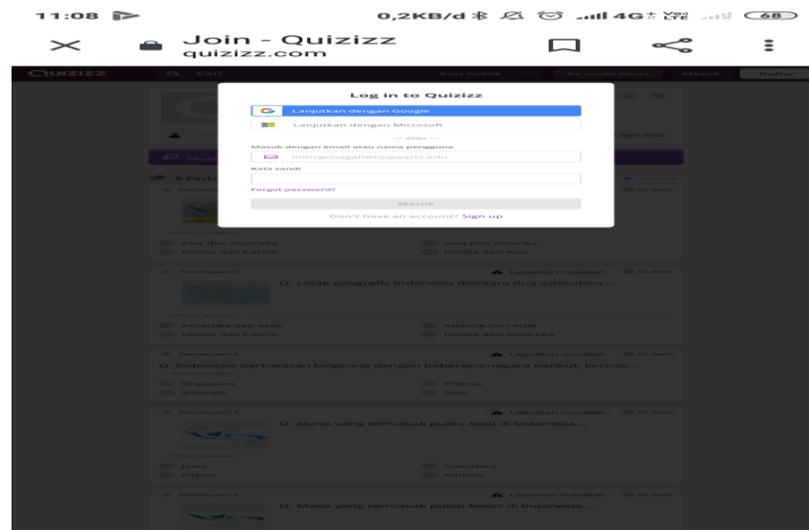
Sedangkan langkah yang digunakan peserta didik untuk mengakses sebagai berikut:

1. Masuk pada akun google kemudian cari *join.quizizz.com* kemudian klik *join quiz*.



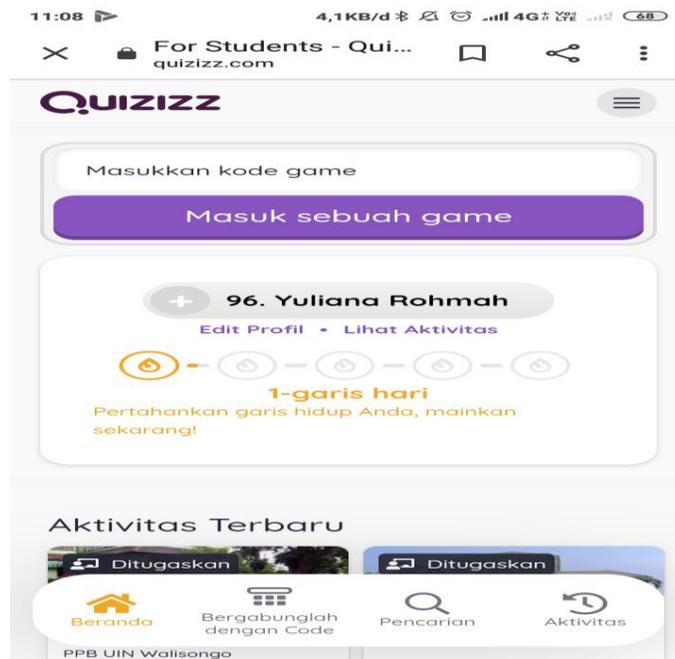
Gambar 2. 12 Cara Siswa Login ke *Quizizz*

2. Daftar akun Quizizz terlebih dahulu melalui email.



Gambar 2. 13 Daftar Akun

3. Jika sudah terdaftar, maka bisa memasukkan kode kuis untuk bergabung.

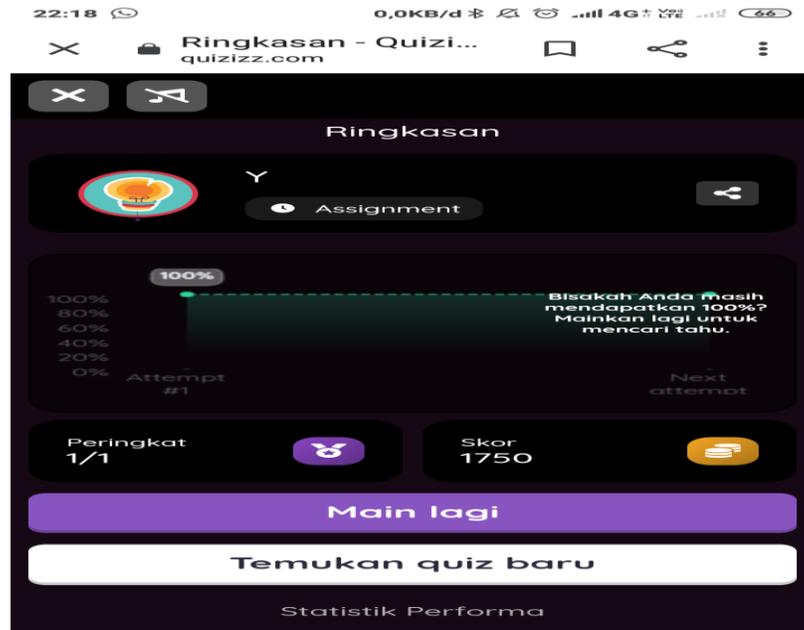


Gambar 2. 14 Login dengan Kode *Quizizz*

4. Setelah bergabung maka akan muncul soal, kerjakan hingga selesai. Jika sudah selesai maka peserta didik dapat melihat peringkatnya di papam peringkat dan guru dapat melihat keseluruhan persentase hasil kuis, baik yang sudah mencapai KKM ataupun yang masih dibawah KKM.



Gambar 2. 15 Tampilan Soal di *Quizizz*



Gambar 2. 16 Hasil Ringkasan Quizizz

2. Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kata yang tak asing bagi semua lapisan masyarakat. Pengertian belajar telah dijelaskan oleh beberapa ahli pendidikan dan ahli psikologi sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing. Diantara pendapat para ahli mengenai pengertian belajar yaitu:¹⁶

- a. James O. Whittaker menjelaskan bahwa belajar merupakan sebuah proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
- b. Cronbach berpendapat bahwa *learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Yaitu belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkat laku sebagai hasil dari pengalaman.

¹⁶ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2019), hlm. 1-2.

- c. Howard L. Kingskey berpendapat bahwa *learning is the process by which behavior (in the broader sence) is originated or changed through practice or training*. Belajar yaitu proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan.
- d. Drs. Slameto juga berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lain.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan tersebut ditandai dengan peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku. Jika dalam proses belajar seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan, maka dapat dikatakan bahwa proses belajarnya belum berhasil/gagal.

b. Teori Belajar

Setiap peserta didik mempunyai ciri khas masing-masing dalam mempelajari sesuatu yang disukainya. Hal tersebut dipengaruhi oleh adanya rangsangan stimulus respon untuk melakukan sesuatu yang belum diketahui jawabannya. Terdapat beberapa teori dalam belajar, diantaranya:¹⁷

a. Teori Belajar Behavioristik.

Teori ini dikembangkan oleh Ivan Petrovich Pavlov, Edward Lee Thorndike, dan Burhuss Fredrick Skinner. Pavlov mengemukakan bahwa teori ini merupakan teori belajar kategori stimulus-respons (S-R). Pavlov menggunakan anjing dalam percobaannya. Melalui percobaan tersebut, perangsang asli dan netral dipasangkan dengan stimulus bersyarat secara berulang-ulang sehingga

¹⁷ Muhammad Arifin, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (: Guepedia, 2019), hlm. 96-97.

memunculkan reaksi yang diinginkan. Hasil dari percobaan tersebut adalah bahwa individu dapat dikendalikan melalui cara mengganti stimulus alami dengan stimulus yang tepat untuk mendapatkan pengulangan respon yang diinginkan, sementara individu tidak menyadari bahwa ia dikendalikan oleh stimulus yang berada di luar dirinya.

Thorndike menyebut teori ini dengan sebutan teori koneksionisme. Stimulus merupakan suatu perubahan lingkungan eksternal menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme agar beraksi. Dan respon merupakan tingkah laku yang muncul karena adanya rangsangan. Thorndike melakukan percobaan pada seekor kucing yang lapar dan kucing tersebut disimpan dalam kandang, dan terdapat celah pada kandang agar kucing bisa melihat makanan yang ada di luar, serta kandang bisa terbuka dengan sendirinya ketika disentuh oleh kucing. Mula-mula kucing mengitari kandang berkali-kali sampai akhirnya menemukan jeruji yang dapat membuka pintu kandang, kucing melakukan respon dengan cara coba-coba, ia tidak mengetahui jalan keluar dari kandang, kemudian kucing melakukan respon sebanyak-banyaknya hingga menemukan tindakan yang cocok dalam situasi baru/stimulus yang ada.¹⁸ Percobaan ini dapat disimpulkan bahwa dalam suatu proses belajar tentu akan menemukan beberapa titik keluar dari suatu masalah, dan terdapat suatu tindakan tepat yang dapat dilakukan dengan mudah.

Terdapat beberapa ciri belajar menurut Thorndike, yaitu: a) ada motif pendorong aktivitas, b) ada berbagai respon terhadap sesuatu, c) ada eliminasi respon-respon yang gagal, d) ada kemajuan reaksi-reaksi. Kemudian Thorndike mengungkapkan terdapat beberapa hukum dalam kegiatan belajar, yaitu:¹⁹

a) Hukum kesiapan (*the law of readiness*). Seseorang yang belajar harus dalam keadaan siap, baik fisik ataupun psikis. Relasi S-R siap direlasikan dan terjadi direlasikan kemudian timbullah hasil/ kepuasan.

¹⁸ Feida Noorlaila Isti'adah, *Teori-teori Belajar Dalam Pendidikan*, (Tasikmalaya: Edu Publisier, 2020), hlm. 59.

¹⁹ Isti'adah, *Teori-teori Belajar Dalam Pendidikan*, hlm. 60-62.

- b) Hukum latihan (*the law of exercise*). Untuk menghasilkan tindakan yang cocok dan memuaskan maka diperlukannya latihan secara berulang-ulang. Jika latihan yang cocok sudah ditemukan maka ini merupakan bentuk peningkatan eksistensi dari perilaku yang cocok. Agar seseorang dapat mentransfer pesan yang telah ia dapat dari *short time memory* ke *long time memory*, maka dibutuhkan pengulangan sebanyak-banyaknya dengan harapan pesan yang didapat tidak mudah hilang dan lupa.
- c) Hukum Akibat (*the law of effect*). Suatu tindakan yang memberi hasil memuaskan maka ada tendensi untuk mengulangnya. Dan suatu tindakan yang memberi hasil kegagalan maka ada tendensi untuk meninggalkan cara tadi.

b. Teori Belajar Kognitif.

Teori belajar kognitif dikembangkan oleh tokoh psikologi Gestalt. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu peristiwa tertentu yang akan dipandang sebagai suatu keseluruhan yang terorganisasi. Aplikasi teori ini dalam pembelajaran yaitu:

- a) Pengalaman tilikan (*insight*), yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu objek/peristiwa. Insight merupakan inti dari pembentukan tingkah laku untuk memahami bagaimana sebenarnya insight itu terjadi.
 - b) Pembelajaran bermakna. Yaitu pembelajaran yang menjelaskan makna hubungan antar unsur yang menjadikan sesuatu yang dipelajari semakin efektif.
 - c) Perilaku bertujuan. Yaitu proses belajar akan efektif apabila peserta didik mengetahui tujuan pembelajarannya.
 - d) Prinsip ruang hidup. Yaitu memiliki keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dan kondisi lingkungan peserta didik.
- c. Teori Belajar Konstruktivitas.

Teori belajar konstruktivitas dikembangkan oleh Jean Piaget dan Vygotsky. Konstruktivisme memahami hakikat belajar sebagai kegiatan manusia yang membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberi makna pada pengetahuan sesuai dengan pengalamannya. Dalam proses

pembelajaran di kelas, siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide.²⁰ Guru tidak memberikan semua pengetahuan kepada siswa, melainkan siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri. Esensi dari teori ini ialah ide.

Strategi yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar berdasarkan teori ini ialah:

- a) *Top down processing*. Belajar dimulai dari masalah yang kompleks untuk dipecahkan kemudian menghasilkan atau menemukan keterampilan yang dibutuhkan.
- b) *Cooperative learning*. Siswa belajar dengan berpasang-pasangan atau kelompok untuk menyelesaikan problem yang dihadapi melalui diskusi.
- c) *Generative learning*. Adanya integrasi yang aktif antara materi yang baru diperoleh dengan skemata.²¹

c. Prinsip-prinsip Belajar

Untuk memiliki arah dan pedoman yang jelas dalam belajar, maka diperlukannya mengetahui prinsip-prinsip belajar. Dengan prinsip belajar maka belajar akan relatif lebih mudah dan lebih cepat berhasil. Selain itu, dengan berpedoman pada prinsip-prinsip belajar maka akan menemukan metode belajar yang efektif. Adapun prinsip-prinsip belajar yang dapat dijadikan pedoman adalah sebagai berikut:²²

- a. Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas.

Dengan menetapkan suatu tujuan yang jelas maka akan dapat menentukan arah dan tahap-tahap belajar yang harus dilewati dalam mencapai tujuan belajar tersebut. Dan dengan adanya tujuan yang jelas maka akan mempengaruhi suatu keberhasilan dalam belajar.

- b. Proses belajar akan terjadi apabila seseorang dihadapkan pada situasi problematis.

²⁰ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hlm. 114-115.

²¹ Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 127

²² Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta:Puspa Swara, 2000), hlm. 02-09.

Adanya problematika tentu akan merangsang seseorang untuk berpikir dalam memecahkannya. Semakin sulit problem yang dihadapi maka akan semakin keras berpikirnya. Sesuatu yang problematis tentu memerlukan pengertian yang mendalam untuk dapat dipecahkan. Maka, setiap guru yang baik akan memberikan pelajaran yang mengandung problematis kepada peserta didik.

- c. Belajar dengan pengertian akan lebih bermakna daripada belajar dengan hafalan. Belajar dengan pengertian akan lebih memungkinkan seseorang untuk lebih berhasil dalam menerapkan dan mengembangkannya. Sedangkan belajar dengan hafalan memungkinkan hasilnya hanya tampak dalam bentuk kemampuan mengingat pelajaran itu saja. Padahal, pada akhirnya peserta didik dituntut untuk dapat menemukan dan menerapkan suatu pemikiran baru yang lebih bermanfaat serta relevan dengan kehidupannya.
- d. Belajar merupakan proses yang kontinu.
Proses belajar adalah proses yang memerlukan waktu. Dan setiap orang tentu memiliki keterbatasan dalam menyerap ilmu. Oleh karena itu, seyogyanya belajar dilakukan secara kontinu yang disusun dalam jadwal waktu tertentu dengan jumlah materi yang sesuai dengan kemampuan individu. Belajar sedikit secara kontinu akan jauh lebih baik dan bermanfaat daripada belajar banyak dalam waktu satu malam sekaligus.
- e. Belajar memerlukan kemauan yang kuat.
Segala sesuatu memerlukan kemauan yang kuat untuk dapat tercapai dengan sempurna. Begitupun dengan proses belajar. Untuk mendapatkan kemauan yang kuat, maka harus dibentuk tujuan yang jelas dan benar-benar diinginkan. Hal tersebut akan menyebabkan seseorang selalu berusaha untuk belajar dengan rajin agar dapat mencapai tujuannya.
- f. Proses belajar memerlukan metode yang tepat.
Proses belajar memerlukan metode yang tepat untuk menghindari adanya kesulitan dalam belajar. Metode yang tepat akan memungkinkan siswa menguasai ilmu dengan lebih mudah dan cepat sesuai dengan kapasitas tenaga dan pikiran yang dikeluarkan. Hal ini berarti bahwa dengan metode belajar yang tepat akan menghasilkan proses belajar yang efektif dan efisien.

- g. Belajar memerlukan kesesuaian antara guru dan murid.

Kesesuaian guru dan murid sangat mempengaruhi peserta didik dalam menyukai suatu pelajaran dan membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar. Guru yang baik akan memberikan materi pelajaran dengan metode dan media yang menarik dan mudah diterima oleh peserta didik.

d. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan tersebut menyangkut domain kognitif, afektif dan psikomotorik.²³ Singkatnya, hasil belajar ialah hasil dari sebuah interaksi kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan sisi guru, kegiatan belajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan berdasarkan sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dan puncak dari proses belajar. Belajar tidak hanya mengenai konsep teori mata pelajaran saja, namun juga mengenai kebiasaan, minat, bakat, penguasaan, persepsi, kesenangan, penyesuaian sosial, keinginan, cita-cita, keterampilan dan juga harapan.²⁴

Hasil belajar siswa tentu memiliki tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai pada saat atau periode tertentu di setiap aspek-aspeknya. Menurut Abdurrahman, hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Meskipun tidak semua tingkah laku merupakan hasil belajar, tetapi aktivitas belajar umumnya disertai dengan perubahan tingkah laku.²⁵ Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan aspek, yang meliputi pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial jasmani, etis/budi pekerti, dan sikap. Kemudian William Burton menyimpulkannya sebagai berikut:²⁶

²³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 42.

²⁴ Cahnyani Amildah Citra, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8, No. 2, 2020, hlm.264.

²⁵ Annurrohman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabet, 2009), hlm. 37.

²⁶ Arsyi Mirdanda, *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*, (Pontianak: Yudha English Gallery, 2018), hlm. 33-34.

- a. Hasil-hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan kepribadian.
- b. Hasil belajar dapat diterima oleh peserta didik apabila memberikan kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
- c. Hasil belajar dilengkapi dengan serangkaian pengalaman yang dapat dipersamakan dan dipertimbangkan.
- d. Hasil belajar lambat laun akan dipersatukan mejadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
- e. Hasil belajar yang telah dicapai bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah, tidak sederhana dan statis.

Maka, hasil belajar merupakan suatu prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses belajar mengajar dan disertai dengan perubahan tingkah laku yang lebih baik. Setiap guru mempunyai persepsi masing-masing untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar telah berhasil. Untuk menyamakan persepsi tersebut, maka seorang guru/pendidik harus berpedoman pada kurikulum yang telah ditentukan. Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diukur dan diamati. perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya perubahan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari kurang sopan menjadi sopan san sebagainya. Hasil belajar siswa tidaklah sama. Hal tersebut dipengaruhi oleh bagaimana cara, metode, dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, apakah berhasil menarik minat siswa atau tidak.

e. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Menurut Muhibbin Syah (2008) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:²⁷

- a. Faktor internal, terdiri dari dua aspek:
 - 1) Aspek fisiologis

²⁷ Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Sukabumi: Haura, 2020), hlm. 26.

- 2) Aspek psikologis
- b. Faktor eksternal, meliputi:
 - 1) Faktor lingkungan sosial
 - 2) Faktor lingkungan nonsosial

Lebih jelasnya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:²⁸

a) Faktor Internal

Yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Faktor internal meliputi:

1) Faktor Fisiologis (jasmani)

Secara umum faktor fisiologis seperti capek, kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan guru. Keletihan fisik pada siswa berpengaruh pada prestasi belajarnya. Menurut Cross dalam bukunya *The Psychology of Learning*, keletihan siswa dapat dikategorikan dalam tiga macam faktor, yaitu:

- a) Keletihan indra siswa. Keletihan indra mudah dihilangkan dengan istirahat yang cukup, tidur dengan nyenyak dan sebagainya.
- b) Keletihan fisik siswa. Keletihan fisik berkaitan dengan keletihan indra, dan cara menghilangkannya lebih mudah yakni dengan mengonsumsi makanan dan minuman yang bergizi, menciptakan pola makan yang teratur serta merelaksasikan otot-otot yang tegang.
- c) Keletihan mental siswa. Keletihan mental dianggap sebagai faktor utama pemicu kejenuhan dalam belajar, sehingga cara mengatasinya cukup sulit. Keletihan mental disebabkan adanya kecemasan siswa terhadap standar nilai pada pelajaran yang dianggap terlalu tinggi, kecemasan terhadap dampak yang ditimbulkan oleh keletihan itu sendiri, kecemasan ketika berada pada keadaan ketat dan menuntut kerja intelek yang berat, dan kecemasan akan konsep akademik yang

²⁸ Stefanus M. Marbun, *Psikologi Pendidikan*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018), hlm. 58-59.

optimum sedangkan siswa menilai belajarnya sendiri hanya berdasarkan ketentuan yang ia buat sendiri.

2) Faktor Psikologis (intelegensi, minat, bakat, motivasi)

Setiap peserta didik tentu memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh:²⁹

a) Intelegensi/kecerdasan

Intelegensi merupakan kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi yang muncul. Tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada tingkat intelegensi yang rendah. Siswa yang mengalami intelegensi rendah akan mendapatkan kesulitan dalam belajar. Dari kesulitan inilah akan muncul kejenuhan dalam belajar. Kejenuhan merupakan rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar tetapi tidak membuahkan hasil. Kejenuhan dapat melanda siswa apabila ia telah kehilangan motivasi dan kehilangan konsolidasi salah satu tingkat keterampilan tertentu sebelum siswa sampai pada tingkat keterampilan berikutnya.

b) Minat.

Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenal beberapa kegiatan. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar/kegiatan. Pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar.

c) Bakat.

Bakat merupakan kemampuan tertentu yang telah dimiliki seseorang sebagai kecakapan pembawaan. Dalam hal ini, bakat diartikan sebagai *attitude* (kesanggupan-kesanggupan tertentu). Tumbuhnya keahlian tertentu pada diri individu sangat ditentukan oleh bakat yang

²⁹ Marbun, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 60-65.

dimilikinya. Bakat juga mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

d) Motivasi.

Motivasi merupakan faktor yang penting dalam belajar. Karena motivasi merupakan faktor pendorong siswa untuk melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian dalam kegiatan belajar, peserta didik akan berhasil jika mempunyai motivasi yang tinggi untuk terus belajar.

e) Konsep Diri.

Konsep diri merupakan penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri atau pandangan orang lain terhadap dirinya baik secara fisik, sosial atau spiritual. Konsep diri dibagi menjadi dua, yakni konsep diri positif dan konsep diri negatif. Konsep diri positif yaitu konsep diri yang membuat seseorang mampu menilai dirinya sendiri, menerima kelebihan dan kekurangan serta mempunyai tujuan untuk menghilangkan kekurangan yang ada dalam dirinya sehingga menjadi pribadi yang lebih baik. Sedangkan konsep diri negatif yaitu konsep diri yang memberi penilaian bahwa dirinya lemah, banyak kekurangan, bersifat pesimis, dan sulit mendapatkan kesuksesan.

b) Faktor Eksternal

Yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu. Bisa berupa sarana prasarana, situasi lingkungan dan sebagainya. Faktor eksternal terdiri dari:³⁰

1) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lembaga pertama kali yang didapat peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Pengaruh keluarga bagi peserta didik berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Orang tua tentu menginginkan yang terbaik untuk

³⁰ Marbun, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 66-69.

anaknya, namun seringkali orang tua keliru dalam mengasuh dan memberikan pendidikan kepada anak-anaknya. Menurut Diana Bamruid, ada empat pola pengasuhan orang tua, yaitu:

a) Pengasuhan orang tua otoritarian.

Pengasuhan ini bersifat menghukum dan membatasi dimana orang tua berusaha keras agar anaknya mengikuti pengarahan yang diberikan dan menghormati pekerjaan dan usaha-usaha yang telah dilakukan oleh orang tua.

b) Pengasuhan orang tua otoritatif.

Pengasuhan ini bersifat mendorong anak untuk mandiri namun masih membatasi dan mengendalikan aksi-aksi mereka.

c) Pengasuhan orang tua yang acuh tak acuh.

Orang tua sama sekali tidak terlibat dalam kehidupan anak. Gaya ini berkaitan dengan ketidak kompetenan anak secara sosial, khususnya kurangnya pengendalian diri.

d) Pengasuhan orangtua yang permisif.

Orang tua sangat terlibat dalam kehidupan anak, namun hanya memberi sedikit tuntunan/ kembali terhadap anak.

2) Faktor Lingkungan Sekolah

Sekolah mempunyai peran yang sangat penting dalam tercapainya tujuan belajar. Karena hampir dari seperiga kehidupan anak berada di sekolah. Faktor yang dapat menunjang keberhasilan dalam belajar adalah metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, sarana prasarana, dan kedisiplinan waktu yang diterapkan.

3) Faktor Masyarakat

Faktor lingkungan sekitar sangatlah mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Kegiatan siswa dalam masyarakat diantaranya yaitu: media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

3. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Akidah merupakan akar atau pokok agama. Secara bahasa, akidah berasal bahasa Arab *'aqada ya'qidu 'aqdan 'aqidatan* yang berarti simpulan, ikatan, sangkutan, perjanjian dan kokoh. Sedangkan secara teknis, akidah berarti iman, kepercayaan, dan keyakinan. Kepercayaan terletak pada hati masing-masing individu, sehingga yang dimaksud dengan akidah ialah keyakinan yang kokoh dalam hati. Akidah Islam berupa keyakinan beragama yang harus sesuai dengan kaidah-kaidah Islam sebagaimana yang telah diwahyukan oleh Allah dan diajarkan oleh Rasulullah tanpa ada keraguan dan kebimbangan. Ciri-ciri akidah dalam Islam yakni:³¹

- a. Akidah didasarkan pada keyakinan hati, tidak selalu menuntut sesuatu yang rasional sebab tidak semua hal dapat dijelaskan dengan pemahaman rasional dalam akidah.
- b. Akidah Islam sesuai dengan fitrah manusia sehingga pengalamannya menumbuhkan ketentraman dan ketenangan.
- c. Akidah Islam diasumsikan sebagai perjanjian yang kokoh, maka dalam pelaksanaannya harus penuh keyakinan tanpa keraguan.
- d. Akidah Islam tidak hanya diyakini, namun diiringi dengan dengan pengucapan *"thayyibah"* dan dibuktikan dengan pengamalan yang baik.
- e. Keyakinan dalam akidah Islam merupakan masalah yang supraempiris, maka dalil yang digunakan dalam pencarian kebenaran tidak hanya berdasarkan atas indra dan kemampuan manusia, melainkan membutuhkan wahyu yang dibawa para Rasul Allah Swt.

Bagi individu yang beriman dengan kokoh maka akan mendapatkan ketenangan jiwa yang tentram. Dan amal merupakan buah dari keimanan seseorang yang masuk dalam dimensi akhlak.³² Akhlak berasal dari kata *khuluq* jama'nya *akhlak* yang berarti budi pekerti, etika, atau moral. Kata *khuluq* telah

03. ³¹ Kutsiyyah, *Pembelajaran Akidah Akhlak*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019), hlm.

³² Kutsiyyah, *Pembelajaran Akidah Akhlak*, hlm. 04.

dijelaskan dalam AL-Qur'an, dalam surat Al-Qalam ayat 4 yang artinya “*dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang baik*”. Ayat ini menjelaskan bahwa akhlak bermakna budi pekerti. Dalam Al-Qur'an surat al-Su'ara ayat 127 dijelaskan bahwa “*agama kami ini adalah tidak lain hanyalah adat kebiasaan yang dahulu berlangsung lama*”. Dan masih banyak kita jumpai kata *khuluq* dalam Al-Qur'an dan Hadis.

Menurut Al-Ghazali, akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa bersih yang menimbulkan berbagai jenis perbuatan dengan mudah dan tidak membutuhkan pertimbangan dan perenungan terlebih dahulu. Sedangkan Ibnu Maskawih berpendapat bahwa akhlak adalah suatu kondisi dalam jiwa yang mendorong untuk berbuat sesuatu tanpa melalui pemikiran dan pertimbangan terlebih dahulu.³³ Maka dapat disimpulkan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang dengan mudah melakukan aktifitas tanpa membutuhkan pertimbangan dan pemikiran terlebih dahulu.

Mata pelajaran akidah akhlak merupakan mata pelajaran yang penting dalam mencetak karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dalam berperilaku dan berinteraksi dengan Tuhan, sesama manusia dan alam.

b. Karakteristik dan Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Dalam peraturan menteri agama republik Indonesia nomor 000912 tahun 2013 tentang kurikulum madrasah 2013 mata pelajaran pendidikan agama Islam dan bahasa Arab, menjelaskan bahwa karakteristik akidah akhlak menekankan pada kemampuan memahami keimanan dan keyakinan Islam sehingga memiliki keyakinan yang kokoh dan mampu mempertahankan keyakinan atau keimanannya serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai *al-asma' al-husna*.³⁴

Pembelajaran Akidah Akhlak memiliki tujuan dalam pengajarannya, yaitu:

- a. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, pembiasaan serta

³³ Kutsiyah, *Pembelajaran Akidah Akhlak*, hlm. 05.

³⁴ Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 199.

pengalaman peserta didik tentang akidah akhlak Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah.

- b. Mewujudkan manusia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun sosial sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.³⁵

Karakteristik dan tujuan pembelajaran akidah akhlak harus sesuai dengan prinsip-prinsip akidah akhlak. Karena akidah merupakan hal pokok dan masalah asasi yang menentukan baik tidaknya seseorang. Semakin baik akidah seseorang maka akan semakin baik pula akhlaknya. Adapun prinsip-prinsip dari pembelajaran akidah akhlak yaitu:

- a. Menuntun dan mengemban dasar ketuhanan yang dimiliki manusia sejak lahir. Manusia sejak lahir telah memiliki fitrah, sehingga sepanjang hidupnya membutuhkan agama dalam rangka mencari keyakinan terhadap Tuhan.
- b. Memberikan ketenangan dan ketentraman jiwa. Agama sebagai kebutuhan fitrah akan senantiasa menuntut dan mendorong manusia untuk terus mencarinya. Akidah telah memberikan jawaban yang pasti sehingga kebutuhan rohaninya dapat terpenuhi.
- c. Memberikan pedoman hidup yang pasti. Keyakinan terhadap Tuhan memberikan arahan dan pedoman yang pasti, sebab akidah menunjukkan kebenaran keyakinan yang sesungguhnya. Akidah memberikan pengetahuan asal dan tujuan hidup manusia sehingga kehidupan manusia akan lebih jelas dan lebih bermakna.

c. Ruang Lingkup Akidah Akhlak

Ruang lingkup mata pelajaran akidah akhlak tidak jauh dari ruang lingkup ajaran Islam. Pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat Aliyah merupakan peningkatan cara mempelajari dan memperdalam akhlak-akhlak sebagai upaya persiapan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan untuk

³⁵ Kutsiyah, *Pembelajaran Akidah Akhlak*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019), hlm. 06.

hidup bermasyarakat serta memasuki lapangan pekerjaan. Akidah akhlak ditekankan pada aspek pemahaman dan pengalaman prinsip-prinsip akidah Islam, metode peningkatan kualitas akidah, wawasan tentang aliran-aliran dalam akidah Islam sebagai landasan dalam pengamalan iman yang inklusif dalam kehidupan sehari-hari, pemahaman tentang konsep Tauhid serta perbuatan syirik dan implikasinya dalam kehidupan. Sedangkan aspek akhlak, disamping berupa pembiasaan dalam menjalankan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, juga mulai diperkenalkan tasawuf dan metode peningkatan kualitas akhlak.

Secara substansial mata pelajaran akidah akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan akidahnya dalam bentuk pembiasaan untuk melakukan akhlak terpuji. Akhlakul karimah yang sangat penting diterapkan dalam kehidupan individu, bermasyarakat dan berbangsa, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif era globalisasi dan krisis multidimensional yang melanda bangsa dan negara Indonesia. Pengamalan dan pembiasaan akhlak terpuji akan menjamin kedamaian dan ketentraman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara berdasarkan nilai ajaran Islam yang *rahmatan lil alamin*.³⁶

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan uraian kajian teoritik yang relevan dengan masalah yang diteliti. Kajian pustaka bertujuan untuk membedakan penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya dengan penelitian kita. Berikut adalah beberapa penelitian yang dijadikan telaah pustaka dalam penelitian ini:

1. Skripsi Muhammad Nasikh yang berjudul “*Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MTs Negeri 4 Surabaya*”. Skripsi mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2021 ini menyimpulkan bahwa melalui aplikasi *Quizizz* motivasi siswa meningkat dan aplikasi *Quizizz* digemari oleh siswa karena siswa mengerjakan soal

³⁶ Kutsiyyah, *Pembelajaran Akidah Akhlak*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019), hlm. 08-09.

layaknya sedang bermain game dan juga adanya kompetitif dalam mengerjakan soal yang ada dalam aplikasi tersebut.³⁷

Perbedaan antara skripsi Muhammad Nasikh dengan skripsi yang akan ditulis oleh penulis ialah pada skripsi Muhammad Nasikh menggunakan penelitian kualitatif deskriptif untuk mengetahui tentang efektif tidaknya penggunaan aplikasi *Quizizz* jika diterapkan dalam mata pelajaran akidah akhlak kelas IX di MtsN 4 Surabaya.

Sedangkan skripsi yang akan ditulis oleh penulis ialah menggunakan penelitian kuantitatif yang fokus pada pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI MA.

2. Skripsi Muhammad Syaifulloh yang berjudul “*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang*”. Skripsi mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2020 ini menyimpulkan bahwa alat evaluasi melalui *Quizizz* pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia memiliki beberapa kelebihan yaitu alat evaluasi yang praktis, tidak memerlukan kertas, tidak membutuhkan waktu penilaian yang lama, serta memacu siswa untuk semangat dalam melaksanakan evaluasi.³⁸

Perbedaan antara skripsi Muhammad Syaifulloh dengan skripsi penulis ialah pada skripsi Muhammad Syaifulloh menggunakan penelitian *Research dan Development (R&D)* dengan mengembangkan produk berupa alat evaluasi berbentuk soal pilihan ganda tipe HOTS pada aplikasi *Quizizz* untuk menciptakan alat evaluasi pembelajaran IPS terpadu kelas VII MTs.

Sedangkan skripsi yang akan ditulis oleh penulis ialah menggunakan penelitian kuantitatif yang fokus pada pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI MA.

³⁷ Muhammad Nasikh, *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX Di MTs Negeri 4 Surabaya*, Skripsi mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2021.

³⁸ Muhammad Syaifulloh, *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang*, Skripsi mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2020.

3. Tesis Suciningsih yang berjudul “*Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*”. Tesis mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto tahun 2020 ini menyimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar di masa pandemi *covid 19* memudahkan guru dalam menentukan peserta didiknya yang tuntas dan tidak tuntas. Selain itu *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar yang menyenangkan dengan tampilan menarik, mampu meningkatkan semangat belajar siswa serta menjadi media yang tepat dalam sistem pembelajaran daring di masa pandemi *covid 19*.³⁹

Perbedaan antara skripsi Suciningsih dengan penulis ialah pada tesis Suciningsih menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan *Quizizz* digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar pada siswa MI.

Sedangkan skripsi yang akan ditulis oleh penulis ialah menggunakan penelitian kuantitatif yang fokus pada pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI MA.

4. Skripsi Khaliqul Husna yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru*”. Skripsi mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.⁴⁰

Perbedaan antara skripsi Khaliqul Husna dengan penulis ialah pada skripsi Khaliqul Husna menggunakan penelitian *ex post facto* dengan objek penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi SMA.

³⁹ Suningsih, *Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*, Tesis mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto tahun 2020.

⁴⁰ Khaliqul Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru*, Skripsi mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru tahun 2021.

Sedangkan skripsi yang akan ditulis oleh penulis ialah menggunakan penelitian kuantitatif yang fokus pada pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI MA.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan awal dari hasil penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kajian pustaka yang telah dipaparkan diatas maka dapat dijadikan hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut: “Jika penerapan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MA Khozinatul ‘Ulum Blora”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴¹ Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (pengukuran).⁴² Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk mengeneralisasi temuan penelitian sehingga dapat digunakan untuk memprediksi situasi yang sama pada populasi lain, serta digunakan untuk menjelaskan hubungan sebab akibat antar variabel yang diteliti.⁴³

Kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif (*descriptive research*) adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini. Menurut Nazir (2005), penelitian deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat atau hubungan antar fenomena yang diselidiki.⁴⁴ Sehingga dalam penelitian kuantitatif deskriptif ini tugasnya adalah untuk menggambarkan fenomena yang ada dengan tujuan mencari pengaruh antar 2 variabel sehingga memperoleh kesimpulan dari hasil penelitian. Yaitu pengaruh antara variabel bebas (penggunaan *Quizizz*) dengan variabel terikat (hasil belajar).

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 08.

⁴² I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020), hlm. 12.

⁴³ Basuki, *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 15.

⁴⁴ Asep Saepul Hadi dan E. Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014), hlm. 05.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MA Khozinatul Ulum Blora yang beralamat di Jl. Mr. Iskandar No.42, Mlangsen Kecamatan Blora, Kabupaten Blora Jawa Tengah 58214. Kurang lebih hanya 50 M ke arah selatan dari jalan raya. MA Khozinatul Ulum Blora dibangun di atas tanah seluas 4000 m² dan berada dalam lingkungan pondok pesantren dan madrasah tsanawiyah dan setiap gedung terdiri dari 3 lantai.

Adapun batas wilayah MA Khozinatul Ulum Blora sebagai berikut:

- a. Barat: berbatasan dengan dukuh Karkaran Jetis dan desa Sasak.
- b. Utara: berbatasan dengan dukuh Ndukuhan Kaliwangan.
- c. Timur: berbatasan dengan desa Jenar.
- d. Selatan: berbatasan dengan desa Kamolan.

Dengan letak geografis yang strategis, MA Khozinatul Ulum memiliki prospek yang cerah. Meskipun terletak di tengah pemukiman penduduk, namun tidak menjadi penghalang dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Sedangkan waktu penelitian yaitu pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

Waktu	Kegiatan
Selasa, 10 Agustus 2021	<i>Try Out</i>
Minggu, 15 Agustus 2021	<i>Treatment</i> pertama
Minggu, 22 Agustus 2021	<i>Treatment</i> kedua
Minggu, 29 Agustus 2021	<i>Post test</i> (Pengisian Angket)

C. Sumber Data

Sumber data merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam penelitian, karena menjadi salah satu faktor yang menunjang kualitas hasil penelitian. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber, yaitu:

1. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber data pertama di lokasi penelitian. Data primer dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan-

pertanyaan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari hasil pengisian kuisioner/angket tentang penggunaan *Quizizz* pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak serta wawancara yang ditujukan kepada peserta didik dan guru mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari berbagai literatur yang menunjang seperti buku, *e-book*, jurnal dan sebagainya. Serta dokumentasi dari pihak sekolah.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya⁴⁵. Arikunto menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian.⁴⁶ Populasi dari penelitian ini merupakan seluruh siswa putri kelas XI MA Khozinatul ‘Ulum Blora dengan jumlah 76 siswa. Yaitu siswa kelas XI IPA 2 dan XI IPS 2. Peneliti hanya menggunakan kelas putri karena MA Khozinatul ‘Ulum merupakan yayasan pondok pesantren sehingga membatasi interaksi dengan lawan jenis.

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili popilasinya. Arikunto menjelaskan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sedangkan Sudjana dan Ibrahim menjelaskan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat sama dengan populasi.⁴⁷

Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling simple random sampling* dalam menentukan sampel penelitian. Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 80.

⁴⁶ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 63.

⁴⁷ Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, hlm. 64.

memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁴⁸ Pada penelitian ini sampel yang diambil secara acak merupakan hasil diskusi dengan pihak Madrasah karena menyesuaikan jadwal kegiatan pondok pesantren. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI IPA 2 dengan jumlah 34 siswa. Sedangkan kelas XI IPS 2 mengerjakan *tryout* uji coba instrumen.

E. Variabel dan Indikator Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Quizizz Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MA Khozinatul ‘Ulum Blora” terdiri dari dua variabel, yaitu:

1. Variabel Independen X

Variabel *Independen*/variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen. Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Variabel bebas dari penelitian ini yaitu aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Adapun indikator untuk variabel ini adalah:

- a. Kemudahan menggunakan *Quizizz*.
- b. Manfaat media *Quizizz* dalam pembelajaran.
- c. Kenyamanan dan ketertarikan dalam menggunakan *Quizizz*.

2. Variabel Dependen Y

Variabel *Dependen*/variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel ini sering disebut sebagai variabel *output*, *criteria*, konsekuensi.⁴⁹ Variabel terikat dari penelitian ini yaitu hasil belajar Akidah Akhlak. Adapun indikator untuk variabel ini adalah:

- a. Mampu menyebutkan dan menjelaskan pengertian dari masing-masing perilaku menghindari dosa besar.
- b. Mampu menunjukkan sikap taqwa, tanggung jawab dan beramal ma'ruf nahi munkar sebagai cermin menghindari perbuatan dosa besar.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 82.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 39

- c. Mampu menyebutkan dalil, contoh, hikmah dan cara menghindari perilaku dosa besar.
- d. Mengikuti pembelajaran dengan baik.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan.⁵⁰

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Angket (Kuisisioner)

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁵¹ Teknik ini digunakan untuk mengetahui secara langsung adakah pengaruh antar variabel yang diteliti.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk melengkapi data hasil observasi. Dokumentasi berupa catatan-catatan, foto, atau gambar peristiwa yang sudah ada. Peneliti menggunakan metode ini untuk mencari data mengenai nilai KKM, nilai prestasi akidah akhlak kelas XI, proses belajar mengajar sebelum menggunakan *treatment* dan data tentang keadaan sekolah yang diteliti.

c. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden.⁵² Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mendapatkan data lebih lengkap mengenai pengaruh *Quizizz* terhadap hasil

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 224

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 142.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 231.

belajar siswa. serta untuk melengkapi data dari hasil tes. Yang menjadi sasaran dalam wawancara yaitu guru dan siswa.

d. Observasi

Kartono (1990:157) menjelaskan bahwa teknik observasi merupakan studi yang sengaja dan sistematis tentang fenomena sosial gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan.⁵³ Peneliti mencatat setiap gejala yang ditemukan di lokasi penelitian yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Seperti proses pembelajaran, penggunaan metode dan media, atau keadaan guru dan siswa. Peneliti menggunakan teknik ini untuk mengamati, mendengarkan dan mencatat terhadap pelaksanaan kegiatan belajar pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI melalui aplikasi *Quizizz*. Dalam teknik pengumpulan data ini dibantu dengan lembar observasi siswa dan lembar observasi guru.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai dari variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung dengan jumlah variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan pengukuran instrumen dengan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.⁵⁴ Skala *likert* yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai empat alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu dan tidak setuju. Instrumen yang dikembangkan dari indikator yang telah ditentukan agar memenuhi syarat sebagai instrumen harus melalui uji validitas dan reliabilitas.

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

⁵³ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach)*, (Yogyakarta: Deepublishing, 2012, hlm. 83.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 92-93.

Dikatakan memiliki validitas jika hasil instrumen sesuai dengan kriterium dan instrumen tersebut mampu mengukur apa yang hendak dan seharusnya diukur.⁵⁵ Validitas yang diperoleh merupakan validitas instrumen dengan mengkorelasikan antara butir instrumen dengan skor total. Dalam pengujian validitas instrumen ini menggunakan *SPSS for Windows Release 16.0*.

Untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah butir instrumen, maka hasil koefisien korelasi tiap butir dikorelasikan pada r tabel *product moment* pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah subjek (N). Apabila $R_{hitung} > R_{tabel}$, maka butir soal dianggap valid. Namun jika $R_{hitung} < R_{tabel}$, maka tidak valid. Penelitian ini menggunakan dua metode pengujian validitas, yaitu validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruksi (*construct validity*).

a. Validitas Isi (*content validity*)

Validitas isi menunjukkan sejauh mana pertanyaan, tugas atau butir dalam suatu tes atau instrumen yang mampu mewakili secara keseluruhan dan proporsional perilaku sampel yang dikenai tes tersebut. Penentuan proporsi suatu instrumen dapat didasarkan pendapat dari para ahli (*judgment experts*) dalam bidang yang bersangkutan. Jadi suatu tes atau instrumen akan mempunyai validitas isi yang baik jika instrumen tersebut terdiri dari item-item yang mewakili semua materi yang hendak diukur.⁵⁶ Salah satu caranya yaitu menggunakan *blue-print* untuk menentukan kisi-kisi tes. Dalam penelitian ini, pakar yang diminta pertimbangan adalah dua guru di MA Khozinatul 'Ulum Blora, yaitu guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan guru kelas XI IPA2. Adapun kriteria yang digunakan untuk mengetahui kelayakan instrumen sebagai berikut:

Tabel 3. 2

Rentang Nilai Rata-rata Instrumen Penggunaan Quizizz dan Hasil Belajar

Bobot	Rentang Nilai
-------	---------------

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm, 197.

⁵⁶ Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm. 50.

Instrumen sudah layak digunakan.	3,1-4,0
Instrumen sudah layak digunakan dengan revisi.	2,1-3,0
Instrumen kurang layak digunakan.	1,1-2,0
Instrumen tidak layak digunakan.	0-1,0

a) Rekap nilai *expert judgment* kuisisioner

Tabel 3. 3 Rekap Nilai Expert Judgment Kuisisioner

No	Komponen Penilaian	Expert Judgment		Komentar
		Guru I	Guru II	
1	Kesesuaian antara indikator dengan item-item instrumen	4	4	
2	Ketepatan pemilihan kata dalam instrumen	4	4	
3	Menggunakan Bahasa Indonesia dan tata tulis yang baku	4	4	
4	Terdapat pernyataan positif dan negatif.	3	2	
5	Kejelasan perintah dalam instrumen	3	4	
6	Pernyataan mudah dipahami	4	4	
7	Pernyataan ingkat padat dan jelas	4	3	
8	Pernyataan tidak membuat responden berpikir berat	4	4	
9	Kelengkapan unsur-unsur skala dalam instrumen	4	4	
10	Kesulitan konstruk dengan tujuan penelitian.	4	4	
	Jumlah	38	37	

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh komponen instrumen yang dilakukan oleh dua ahli tersebut mendapatkan nilai rata-rata 3,8 dan 3,7. Hal ini berarti bahwa instrumen layak digunakan dalam penelitian.

b) Rekap Nilai *Expert Judgment* RPP.

Tabel 3. 4 RPP I

No	Aspek Penilaian	Expert Judgment		Jumlah
		Guru I	Guru II	
1	Identifikasi Sekolah			
	a. Satuan Pendidikan	4	4	8
	b. Mata Pelajaran	4	4	8
	c. Kelas/semester	4	4	8
	d. Alokasi Waktu	4	4	8
2	Isi RPP			
	a. Tujuan pembelajaran	4	4	8
	b. Kompetensi dasar	4	4	8
	c. Indikator pencapaian	4	4	8
	d. Kegiatan pembelajaran	4	4	8
	e. Metode dan Media	4	4	8
	f. Penilaian	3	4	7
g. Bahan ajar	3	4	7	
3	RPP telah mengakomodasi KI, KD, Indikator, tujuan dan alokasi waktu			
	a. Kesesuaian dengan kompetensi.			
	b. Indikator mengacu pada KD	4	3	7
	c. Kesesuaian indikator dengan alokasi waktu.	4	3	7
		4	3	7

	d. Indikator menggunakan kata kerja operasional	3	3	6
	e. Indikator sesuai dengan tujuan	3	3	6
4	Materi Ajar a. Kesesuaian dengan pembelajaran dan materi pembelajaran	4	4	8
5	Sumber Belajar a. Keseuaian bahan ajar dengan tujuan dan materi pembelajaran	4	4	8
6	Media Pembelajaran a. Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pembelajaran b. Kesesuaian media dengan perkembangan zaman c. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	3 4 3	3 3 3	6 7 6
7	RPP Sudah Mencerminkan a. Langkah-langkah penggunaan Quizizz b. Mengakomodasi variabel yang diteliti	4 3	4 3	8 6
8	Skenario Pembelajaran a. Kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. b. Kesesuaian metode dan media Quizizz c. Kesesuaian alokasi waktu	4 3 4	4 4 4	8 7 8
	Jumlah			191
	Rata-rata			3,67

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek yang dinilai oleh dua ahli tersebut mendapatkan nilai rata-rata 3,67. Hal ini berarti bahwa instrumen RPP yang digunakan dalam pertemuan pertama telah valid dan layak digunakan.

Tabel 3. 5 RPP II

No	Aspek Penilaian	Expert Judgment		Jumlah
		Guru I	Guru II	
1	Identifikasi Sekolah			
	a. Satuan Pendidikan	4	4	8
	b. Mata Pelajaran	4	4	8
	c. Kelas/semester	4	4	8
	d. Alokasi Waktu	4	4	8
2	Isi RPP			
	a. Tujuan pembelajaran	4	4	8
	b. Kompetensi dasar	4	4	8
	c. Indikator pencapaian	4	4	8
	d. Kegiatan pembelajaran	4	4	8
	e. Metode dan Media	3	4	7
	f. Penilaian	3	3	6
	g. Bahan ajar	3	4	7
3	RPP telah mengakomodasi KI, KD, Indikator, tujuan dan alokasi waktu			
	a. Kesesuaian dengan kompetensi.			
	b. Indikator mengacu pada KD	4	4	8
	c. Kesesuaian indikator dengan alokasi waktu.	4	4	8
		4	4	8

	d. Indikator menggunakan kata kerja operasional	4	3	7
	e. Indikator sesuai dengan tujuan	3	3	6
4	Materi Ajar a. Kesesuaian dengan pembelajaran dan materi pembelajaran	3	4	7
5	Sumber Belajar a. Keseuaian bahan ajar dengan tujuan dan materi pembelajaran	4	4	8
6	Media Pembelajaran a. Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pembelajaran b. Kesesuaian media dengan perkembangan zaman c. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	4 4 4	4 4 4	8 8 8
7	RPP Sudah Mencerminkan a. Langkah-langkah penggunaan Quizizz b. Mengakomodasi variabel yang diteliti	4 3	4 3	8 6
8	Skenario Pembelajaran a. Kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. b. Kesesuaian metode dan media Quizizz c. Kesesuaian alokasi waktu	4 3 3	4 3 4	8 6 7
	Jumlah			195
	Rata-rata			3.75

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek yang dinilai oleh dua ahli tersebut mendapatkan nilai rata-rata 3,75. Hal ini berarti bahwa instrumen RPP yang digunakan dalam pertemuan kedua telah valid dan layak digunakan.

b. Validitas Konstruk (Construct Validity)

Validitas konstruk merupakan validitas yang memper-masalahkan seberapa jauh item-item tes/instrumen mengukur apa yang benar-benar hendak diukur sesuai dengan konsep khusus atau definisi konseptual yang telah ditetapkan.⁵⁷ Validitas konstruk dilakukan di kelas XI IPS 2 dengan jumlah 20 siswa tiap variabel. Instrumen yang diuji cobakan adalah kuisioner penggunaan *Quizizz* dan hasil belajar dengan jumlah 15 soal. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2021 di MA Khozinatul Ulum Blora.

Peneliti menghitung validitas dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS for windows* versi 16. Untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah butir instrumen, maka hasil koefisien korelasi tiap butir dikorelasikan pada r tabel *product moment* pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah subjek (N). Apabila $R_{hitung} > R_{tabel}$, maka butir soal dianggap valid. Namun jika $R_{hitung} < R_{tabel}$, maka tidak valid. Berikut ini merupakan hasil uji validitas variabel X :

Tabel 3. 6

Hasil Perhitungan Nilai Validitas Instrumen Variabel X

Item	Korelasi	Status
1	0,247	Tidak valid
2	0,628	Valid
3	0,547	Valid
4	-0,404	Tidak valid

⁵⁷ Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, hlm.51.

5	0,687	Valid
6	0,652	Valid
7	-0,404	Tidak valid
8	0,269	Tidak valid
9	0,667	Valid
10	0,501	Valid
11	0,412	Tidak valid
12	0,493	Valid
13	0,757	Valid
14	0,625	Valid
15	-0,296	Tidak valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen variabel X melalui *SPSS for Windows Release 16.0* maka terdapat 6 item yang tidak valid, yakni item nomor 1, 4, 7, 8, 11, 15 dan 9 soal yang valid, yakni item nomor 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 12, 13, 14, 15.. Adapun item yang tidak valid maka diganti dengan item lainnya dengan indikator yang sama.

Tabel 3. 7

Hasil Perhitungan Nilai Validitas Instrumen Variabel Y

Item	Korelasi	Status
1	0,858	Valid
2	0,497	Valid
3	0,343	Tidak valid
4	0,776	Valid
5	0,956	Valid
6	0,920	Valid
7	0,908	Valid
8	0,851	Valid
9	0,834	Valid

10	0,791	Valid
11	0,891	Valid
12	0,405	Tidak valid
13	0,433	Tidak valid
14	0,698	Valid
15	0,235	Tidak valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen X melalui *SPSS for Windows Release 16.0* maka terdapat 4 item yang tidak valid, yakni item nomor 3, 12, 13, 15 dan 11 item yang valid, yakni item nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 14. Adapun item yang tidak valid maka diganti dengan item lainnya dengan indikator yang sama.

Tabel 3. 8

Blue Print Instrumen setelah Uji Coba

Variabel	Indikator	Item Favorabel	Item Unfavorabel	Jumlah
Hasil Belajar Akidah Akhlak	Mampu menyebutkan dan menjelaskan pengertian dari masing-masing perilaku menghindari dosa besar.	1,5	6	3
	Mampu menunjukkan sikap taqwa, tanggung jawab dan beramal ma'ruf nahi munkar sebagai cermin menghindari perbuatan dosa besar. m	15		1
	Mampu menyebutkan dalil, contoh, hikmah dan cara menghindari perilaku dosa besar.	3,4,8,9,10	2, 7, 11	8

	mengikuti pembelajaran dengan baik	12, 13	14	3
--	------------------------------------	--------	-----------	---

Keterangan: Angka yang dicetak tebal merupakan item yang tidak valid dan diganti dengan item lainnya dengan indikator yang sama.

c. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana alat pengukur dapat dipercaya. Reliabilitas dilakukan terhadap butir-butir soal yang dianggap valid dengan menggunakan *Alpha Cronbach* pada *SPSS for windows 16.0*. Variabel dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* $> 0,6$.⁵⁸ Hasil uji reliabilitas dari masing-masing instrumen sebagai berikut:

Tabel 3. 9

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.821	9

Berdasarkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,821. Hal ini berarti bahwa $0,821 > 0,6$, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen X dalam penelitian ini dapat digunakan.

Tabel 3. 10

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.953	10

⁵⁸ Sufren dan Yonathan Natanael, *Mahir Menggunakan SPSS Secara Otodidak*, (Jakarta: PT Gramedia, 2013), hlm. 55.

Berdasarkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,953. Hal ini berarti bahwa $0,953 > 0,6$, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen Y dalam penelitian ini dapat digunakan.

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh respondes terkumpul. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis seluruh data kuantitatif yang sudah diperoleh. Yaitu data mengenai penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas XI MA Khozinatul 'Ulum Blora. Skala likert instrumen variabel X dan Y mempunyai gradasi dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu dan tidak setuju. Jawaban dari gradasi sangat setuju diberi skor 4, setuju = 3, ragu-ragu = 2, dan tidak setuju = 1. Termasuk dalam analisis deskriptif antara lain adalah penyajian data tabel, grafik, diagram, perhitungan modus, mean, median, standar deviasi dan persentase.⁵⁹

Adapun langkah-langkah analisis yang dilakukan yaitu:

a. Rentang nilai

$$R = \text{data tertinggi} - \text{data terendah}$$

b. Banyak kelas interval

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

c. Panjang kelas.⁶⁰

$$P = \frac{R}{K}$$

d. Rata-rata

Rata-rata/ mean merupakan suatu nilai yang mewakili suatu kelompok data.

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 148.

⁶⁰ Ivan Fanani Qomusuddin, *Statistik Pendidikan (Lengkap dengan Aplikasi IBM SPSS Statistic 20.0)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 10-11.

f_i = frekuensi untuk kelas interval ke-i

x_i = nilai tengah untuk kelas interval ke-i

e. Standar deviasi (SD).⁶¹

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

2. Analisis Inferensial

Analisis statistik inferensial sering disebut dengan statistik induktif atau statistik probabilitas, yaitu teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.⁶²

Adapun langkah-langkah dalam analisis ini adalah:

Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian digunakan untuk mengetahui apakah data skor hasil tes terdistribusi normal atau tidak. Apabila terdistribusi normal, maka data siap diambil lebih lanjut dan simpulan akhir sudah dapat dipertanggung jawabkan. Adapun hipotesis statistik yang diuji yaitu:

H_0 : sampel berdistribusi normal.

H_a : sampel berdistribusi tidak normal.

Untuk menghitung normalitas instrumen, digunakan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Dalam pengambilan keputusan, maka berpedoman pada:

1) Jika $sig > 0,05$, maka data berdistribusi normal.

2) Jika $sig < 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal.⁶³

b. Uji Heteroskedastisitas

⁶¹ Qomusuddin, *Statistik Pendidikan*, hlm 12-15.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 148.

⁶³ Ce Gunawan, *Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 58.

Heteroskedastisitas terjadi pada saat residual dan nilai prediksi memiliki korelasi atau pola hubungan. Pola hubungan ini tidak hanya sebatas hubungan yang linear, tetapi dalam pola yang berbeda juga dimungkinkan. Sehingga tujuan dari uji heteroskedastisitas adalah untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Penelitian ini menggunakan uji *Glejser*, yaitu dilakukan dengan meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel bebas.⁶⁴ Adapun dasar pengambilan keputusan uji heteroskedastisitas adalah:

- Jika nilai $\text{sig} > 0,05$. Maka tidak terjadi heteroskedastisitas.
- Jika nilai $\text{sig} < 0,05$. Maka terjadi heteroskedastisitas.

c. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk melihat apakah model yang dibangun mempunyai hubungan linear atau tidak. Dalam penelitian ini, yang diselidiki adalah variabel penggunaan *Quizizz* dengan hasil belajar. Adapun hipotesis yang digunakan yaitu:

H_0 : tidak terdapat hubungan linier antara variabel penggunaan *Quizizz* dengan hasil belajar siswa.

H_a : terdapat hubungan linier antara variabel penggunaan *Quizizz* dengan hasil belajar siswa.⁶⁵

Dasar pengambilan keputusan uji linearitas yaitu:

- Jika nilai $\text{sig.deviation from linerity} > 0,05$. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak. (Terdapat pengaruh yang linear antara variabel X dengan Y).
- Jika nilai $\text{sig.deviation from linerity} < 0,05$. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak. (Tidak terdapat pengaruh yang linear antara variabel X dengan Y).

d. Uji Hipotesis

⁶⁴ Hadi Ismanto dan Silviana Pebruary, *Aplikasi SPSS dan Eviews dalam Analisis Data Penelitian*, (Yogyakarta: DeeePublish, 2021), hlm. 129.

⁶⁵ Agustina Marzuki dkk, *Praktikum Statistik*, (Malang: Ahlimedia Press, 2020), hlm. 106.

Pengujian hipotesis disebut sebagai uji F, yaitu pengujian untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. adapun kriterianya sebagai berikut:

1. $H_0 = t_{hitung} < t_{tabel}$. Pada taraf signifikansi 5% maka H_0 diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.
2. $H_a = t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Penggunaan Media Quizizz di Kelas XI MA Khozinatul 'Ulum Blora

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MA Khozinatul 'Ulum Blora, maka didapat data mengenai penggunaan media *Quizizz* melalui metode angket dari 34 responden sebagai berikut:

Tabel 4. 1

Hasil Angket Variabel X (Penggunaan Media Quizizz)

NAMA SISWA	ITEM SOAL															TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Karin S	3	4	3	3	2	4	2	4	3	2	4	4	3	2	3	46
Salwa Q	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	54
St. N.Mutya	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	47
St. Fitrotun	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	55
Sofiyah	3	3	2	4	3	4	3	2	2	2	2	4	2	2	2	40
Nuril Mali	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	51
Shifa N. I	3	2	2	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	43
Alfiyatut	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	58
Yasinta	4	4	4	4	2	4	2	3	4	3	3	3	3	2	4	49
Uswatun H	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	43
Nia Nurun	3	4	3	4	4	3	2	2	3	4	4	3	4	3	3	49
Fajrina	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	2	3	46
Neila S	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	4	2	2	2	3	45
S.Khoiriyatin	3	4	3	4	3	4	4	4	2	2	4	4	3	3	4	51
St Arifatus	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	38
Nur Fadhila	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	2	3	4	48
Zahrotun N	3	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	53
Ro'ifatul	4	3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	53

Riris K	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	49
St Aminatul	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	2	45
Zairotu	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	50
Hanik N. K	3	4	2	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	48
Nur Fadhillah	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	57
Hilma N.M	3	4	2	3	2	2	2	2	4	4	4	4	3	1	3	43
Robiatul	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	50
Zulfa K	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	46
Dwi M	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	48
Shofi Dian	3	3	2	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	48
Annisa N. F	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	41
Umi Anis	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	38
Nuriya	3	4	3	3	3	4	1	2	3	3	4	3	4	3	3	46
Shinta H	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	1	4	50
Ulfa FS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	44
Devia	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	2	3	48

Dari data tabel diatas, maka dianalisis sebagai berikut:

1. Menghitung rentang nilai

$$R = \text{data tertinggi} - \text{data terendah}$$

$$R = 58 - 38$$

$$= 20$$

2. Banyak kelas interval

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 34$$

$$= 1 + 3,3 \cdot 1,53$$

$$= 1 + 5,04$$

$$= 6,04 = 6$$

3. Panjang kelas interval

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{20}{6} = 3,3 = 3$$

4. Membuat tabel distribusi frekuensi skor penggunaan Quizizz di kelas XI MA Khozinatul 'Ulum Blora.

Tabel 4. 2

Daftar Distribusi Frekuensi

Interval	Frekuensi	Persentase
38-40	3	9%
41-43	4	12%
44-46	7	20%
47-49	9	26%
50-52	5	15%
53-58	6	18%
Jumlah	34	100%

5. Rata-rata/ mean

Tabel 4. 3

Daftar nilai Mean

Interval	F_i	X_1	$F_i \cdot X_1$
38-40	3	39	117
41-43	4	42	168
44-46	7	45	315
47-49	9	48	432
50-52	5	51	255
53-58	6	56	336
Jumlah	34	281	1623

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{X} = \frac{1623}{34} = 47,7 = 48$$

6. Standar deviasi (SD)

Tabel 4. 4

Daftar Standar Deviasi

Interval	F_i	X_1	$X_1 - X$	$(X_1 - X)^2$	$F_i(X_1 - X)^2$
38-40	3	39	-9	81	243
41-43	4	42	-6	36	144
44-46	7	45	-3	9	63
47-49	9	48	0	0	0
50-52	5	51	3	9	45
53-58	6	56	8	64	384
Total	34	281			879

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f(x_i - x)^2}{n-1}}$$

$$\sqrt{\frac{879}{33}} = \sqrt{26,6} = 5,1 = 5$$

B. Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas XI MA Khozinatul 'Ulum Blora

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MA Khozinatul 'Ulum Blora, maka didapat data mengenai hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI melalui metode angket dari 34 responden sebagai berikut:

Tabel 4. 5

Hasil Angket Variabel Y (Hasil Belajar)

NAMA SISWA	ITEM SOAL															TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Karin S	4	2	2	4	3	3	3	2	3	1	4	2	2	4	4	43

Salwa Q	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4	43
St. N.Mutya	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	45
St. Fitrotun	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	56
Sofiyah	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	40
Nuril Mali	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
Shifa N. I	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Alfiyatut	4	2	2	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	1	49
Yasinta	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	46
Uswatun H	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	41
Nia Nurun	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	55
Fajrina	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	55
Neila S	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	55
S.Khoiriyatin	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	43
St Arifatus	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	42
Nur Fadhila	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	50
Zahrotun N	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	49
Ro'ifatul	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	49
Riris K	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	47
St Aminatul	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	43
Zairotu	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	43
Hanik N. K	2	3	2	3	2	1	1	2	1	1	2	3	4	3	1	31
Nur Fadhilah	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	56
Hilma N.M	3	2	2	2	3	3	2	3	3	1	3	2	3	4	4	40
Robiatul	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	41
Zulfa K	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	54
Dwi M	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	1	40
Shofi Dian	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	1	40
Annisa N. F	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	48
Umi Anis	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	41
Nuriya	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	1	48

Shinta H	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	58
Ulfa FS	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	45
Devia	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	41

Dari data tabel diatas, maka dianalisis sebagai berikut:

A. Menghitung rentang nilai

$$\begin{aligned}
 R &= \text{data tertinggi} - \text{data terendah} \\
 &= 58 - 31 \\
 &= 27
 \end{aligned}$$

B. Banyak kelas interval

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 34 \\
 &= 1 + 5,04 \\
 &= 6,04 = 6
 \end{aligned}$$

C. Panjang kelas.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{27}{6} \\
 &= 4,5 = 5
 \end{aligned}$$

D. Membuat tabel distribusi frekuensi skor hasil belajar Akidah Akhlak di kelas XI MA Khozinatul 'Ulum Blora.

Tabel 4. 6

Daftar Distribusi Frekuensi

Interval	Frekuensi	Persentase
31-35	1	3%
36-40	4	12%
41-45	14	41%
46-50	8	23%
51-55	4	12%

56-58	3	9%
Jumlah	34	100%

E. Rata-rata/ *mean*

Tabel 4. 7

Daftar nilai Mean

Interval	F_i	X_1	$F_i \cdot X_1$
31-35	1	33	33
36-40	4	38	152
41-45	14	43	602
46-50	8	48	384
51-55	4	53	212
56-60	3	58	174
Jumlah	34	273	1557

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{1557}{34} \\ &= 45,79 = 46\end{aligned}$$

F. Standar deviasi (SD).

Tabel 4. 8

Daftar Standar Deviasi

Interval	F_i	X_1	$X_1 - \bar{X}$	$(X_1 - \bar{X})^2$	$F_i(X_1 - \bar{X})^2$
31-35	1	33	-13	169	169
36-40	4	38	-8	64	256
41-45	14	43	-3	9	126
46-50	8	48	2	4	32
51-55	4	53	7	49	196
56-60	3	58	12	144	432

Jumlah	34	273			1211
---------------	-----------	------------	--	--	-------------

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{\sum f(x_i - x)^2}{n-1}} \\
 &= \sqrt{\frac{1211}{33}} \\
 &= \sqrt{36,69} = 6,05 = 6 \\
 &= 5,8 = 6
 \end{aligned}$$

C. Pengaruh Penggunaan Quizizz Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MA Khozinatul 'Ulum Blora

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MA Khozinatul 'Ulum Blora dengan teknik pengumpulan data melalui angket yang terdiri dari 15 item soal untuk penggunaan *Quizizz* pembelajaran (X) dan 15 item soal untuk hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak (Y), maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 9

Perhitungan Variabel X dan Variabel Y

No	Nama Siswa	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	Karin S	46	43	1978	2116	1849
2	Salwa Q	54	43	2322	2916	1849
3	St. N.Mutya	47	45	2115	2209	2025
4	St. Fitrotun	55	56	3080	3025	3136
5	Sofiyah	40	40	1600	1600	1600
6	Nuril Mali	51	43	2193	2601	1849
7	Shifa N. I	43	42	1806	1849	1764
8	Alfiyatut	58	49	2842	3364	2401
9	Yasinta	49	46	2254	2401	2116
10	Uswatun H	43	41	1763	1849	1681
11	Nia Nurun	49	55	2695	2401	3025
12	Fajrina	46	55	2530	2116	3025

13	Neila S	45	55	2475	2025	3025
14	S.Khoiriyatin	51	43	2193	2601	1849
15	St Arifatus	38	42	1596	1444	1764
16	Nur Fadhila	48	50	2400	2304	2500
17	Zahrotun N	53	49	2597	2809	2401
18	Ro'ifatul	53	49	2597	2809	2401
19	Riris K	49	47	2303	2401	2209
20	St Aminatul	45	43	1935	2025	1849
21	Zairotu	50	43	2150	2500	1849
22	Hanik N. K	48	31	1488	2304	961
23	Nur Fadhilah	57	56	3192	3249	3136
24	Hilma N.M	43	40	1720	1849	1600
25	Robiatul	50	41	2050	2500	1681
26	Zulfa K	46	54	2484	2116	2916
27	Dwi M	48	40	1920	2304	1600
28	Shofi Dian	48	40	1920	2304	1600
29	Annisa N. F	41	48	1968	1681	2304
30	Umi Anis	38	41	1558	1444	1681
31	Nuriya	46	48	2208	2116	2304
32	Shinta H	50	58	2900	2500	3364
33	Ulfa FS	44	45	1980	1936	2025
34	Devia	48	41	1968	2304	1681
	Jumlah	1620	1562	74780	77972	73020

Sumber data: hasil analisis angket

a. Analisis Deskriptif

Data yang digunakan penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari sampel yaitu kelas XI IPA 2 sebanyak 34 siswa. Dengan menggunakan 2 variabel, yaitu penggunaan *Quizizz* dan hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MA Khozinatul 'Ulum Blora. Sebelum melangkah ke tahap analisis regresi, perlu

diketahui dahulu mengenai karakteristik dari masing-masing variabel. Berikut ini adalah hasil analisis deskriptif berdasarkan output SPSS 16.0.

Tabel 4. 10
Analisis Deskriptif Variabel X dan Y

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
QUIZIZZ	34	38.00	58.00	47.6471	4.87344
HASIL BELAJAR	34	31.00	58.00	45.9412	6.17886
Valid N (listwise)	34				

a) Variabel Penggunaan Quizizz

Variabel penggunaan *Quizizz* adalah variabel bebas yang meliputi *Quizizz* mudah diakses, manfaat dalam pembelajaran, dan kenyamanan serta ketertarikan dalam menggunakan media *Quizizz*. Maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata/ *mean* untuk skor penggunaan media *Quizizz* sebesar 48 dengan standar deviasi 5. Sedangkan skor maksimum yang diperoleh adalah 58 dan skor minimum sebesar 38. Adapun kategori variabel X adalah:

0 – 15 = sangat buruk

16 – 30 = buruk

31 – 45 = baik

46 – 60 = sangat baik

Berdasarkan kategori nilai variabel X, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata variabel X (penggunaan *Quizizz*) berada pada kategori sangat baik, yaitu dengan skor 48.

b) Variabel Hasil Belajar Akidah Akhlak

Variabel hasil belajar merupakan bentuk dari penggunaan *Quizizz* dari peserta didik dimana indikasi penilaian dilihat dari kemampuan menjelaskan bentuk-bentuk perilaku dosa besar, menyebutkan contoh, hikmah, cara menghindari serta

dalil larangan melakukan dosa besar. Maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata/ *mean* untuk skor hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebesar 46 dengan standar deviasi 6. Sedangkan skor maksimum yang diperoleh adalah 58 dan skor minimum sebesar 31. Adapun kategori variabel Y adalah:

0 – 15 = sangat buruk

16 – 30 = buruk

31 – 45 = baik

46 – 60 = sangat baik

Berdasarkan kategori nilai variabel Y, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata variabel Y (hasil belajar) berada pada kategori sangat baik, yaitu dengan skor 46.

b. Uji Asumsi Klasik

a) Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk melihat apakah model yang dibangun mempunyai hubungan linear atau tidak. Dalam penelitian ini, yang diselidiki adalah variabel penggunaan *Quizizz* dengan hasil belajar. Adapun hipotesis yang digunakan yaitu:

H_0 : tidak terdapat hubungan linier antara variabel penggunaan *Quizizz* dengan hasil belajar siswa.

H_a : terdapat hubungan linier antara variabel penggunaan *Quizizz* dengan hasil belajar siswa.

Dasar pengambilan keputusan uji linearitas yaitu:

- Jika nilai *sig.deviation from linerity* > 0,05. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak. (Terdapat pengaruh yang linear antara variabel X dengan Y).
- Jika nilai *sig.deviation from linerity* < 0,05. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak. (Tidak terdapat pengaruh yang linear antara variabel X dengan Y).

Adapun pengujian linieritas menggunakan output *SPSS 16.0* sebagai berikut:

Tabel 4. 11

Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
HASIL BELAJAR * QUIZIZZ	Between Groups	(Combined)	688.849	16	43.053	1.282	.308
		Linearity	161.061	1	161.061	4.795	.043
		Deviation from Linearity	527.788	15	35.186	1.048	.459
	Within Groups		571.033	17	33.590		
	Total		1259.882	33			

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui bahwa nilai *sig. deviation from linearity* sebesar 0,459. Hal ini berarti bahwa $0,459 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu terdapat hubungan yang linear antara variabel X (penggunaan *Quizizz*) dengan variabel Y (hasil belajar).

b) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data skor hasil tes terdistribusi normal atau tidak. Apabila terdistribusi normal, maka data siap diambil lebih lanjut dan simpulan akhir sudah dapat dipertanggung jawabkan.

Untuk menghitung normalitas instrumen, digunakan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Dalam pengambilan keputusan, maka berpedoman pada:

- 1) Jika $sig > 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika $sig < 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 4. 12

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.77040877
Most Extreme Differences	Absolute	.157
	Positive	.157
	Negative	-.116
Kolmogorov-Smirnov Z		.914
Asymp. Sig. (2-tailed)		.373

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi adalah $0,373 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

c) Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas terjadi pada saat residual dan nilai prediksi memiliki korelasi atau pola hubungan. Pola hubungan ini tidak hanya sebatas hubungan yang linear, tetapi dalam pola yang berbeda juga dimungkinkan. Penelitian ini menggunakan uji *Glejser*, yaitu dilakukan dengan meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel bebas. Adapun dasar pengambilan keputusan berdasarkan pada:

- Jika nilai sig $> 0,05$. Maka tidak terjadi heteroskedastisitas.
- Jika nilai sig $< 0,05$. Maka terjadi heteroskedastisitas.

Berikut ini adalah data hasil uji heteroskedastisitas menggunakan alat bantu SPSS 16:

Tabel 4. 13

Hasil Heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1.275	6.177		-.206	.838
	X	.120	.129	.162	.930	.359

a. Dependent Variable: RES2

Berdasarkan output SPSS, dapat disimpulkan bahwa nilai sig variabel X sebesar $0,359 > 0,05$, maka tidak terjadi heteroskedastisitas atau kesamaan.

c. Analisis Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektif/pengaruh penggunaan media *Quizizz* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Koefisien determinasi R^2 untuk mengukur proporsi keragaman Y (variabel dependen). Sebelum menguji regresi linier sederhana, data harus memenuhi syarat terlebih dahulu, yaitu harus valid, reliabel, normal, dan linear. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Quizizz pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MA Khozinatul 'Ulum Blora.
- H_a : terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Quizizz pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MA Khozinatul 'Ulum Blora.

Model regresi linier sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = variabel kriterium

X = variabel prediktor (independen)

a = koefisien regresi X (bilangan konstan)

b = koefisien arah regresi linear (koefisien regresi Y)

Adapun hasil uji regresi linier sederhana dengan menggunakan SPSS 16 adalah:

Tabel 4. 14
Hasil Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.342	10.024		2.428	.021
	QUIZIZZ	.453	.209	.358	2.166	.038

a. Dependent Variable: HASIL BELAJAR

Pada output SPSS di atas diperoleh nilai:

$$a = 24,34$$

$$b = 0,453.$$

$$\text{Sehingga } \hat{Y} = 24,34 + 0,453X.$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan:

- Konstanta sebesar 24,34 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel hasil belajar adalah sebesar 24,34.
- Konstanta regresi X sebesar 0,453 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *Quizizz* maka nilai hasil belajar bertambah sebesar 0,453. Koefisien regresi tersebut bernilai positif. Sehingga dapat diartikan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Setelah diketahui arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif, maka langkah selanjutnya adalah pengambilan keputusan uji regresi linear sederhana:

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.

Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,038 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.

d. Uji Hipotesis (Uji F)

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel X (penggunaan Quizizz) terhadap variabel Y (hasil belajar siswa) pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Adapun hasil uji hipotesis melalui uji F dengan alat bantu SPSS 16 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 15

Hasil Uji F

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	161.061	1	161.061	4.690	.038 ^a
	Residual	1098.821	32	34.338		
	Total	1259.882	33			

a. Predictors: (Constant), QUIZIZZ

b. Dependent Variable: HASIL BELAJAR

Berdasarkan tabel Anova diatas, diperoleh nilai $F_{hitung} = 4,690$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,038 < 0,05$, maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel penggunaan *Quizizz*. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Quizizz* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

e. Uji Determinasi (R Square)

Koefisien determinasi (R square) dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI. Adapun hasil output dari SPSS 16 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 16
Hasil Uji Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.358 ^a	.128	.101	5.85988

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai R square sebesar 0,128. Hal ini berarti bahwa dengan menggunakan model regresi, diketahui pengaruh variabel penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebesar 12,8%. Sedangkan sisa lainnya (87,2%) dipengaruhi oleh variabel lain atau faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

D. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di MA Khozinatul ‘Ulum Blora ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XI dan pengaruh dari penggunaan media pembelajaran digital berbasis game (*Quizizz*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Khozinatul ‘Ulum dilakukan dengan terstruktur oleh guru. Yakni dengan pemberian soal atau latihan-latihan kepada siswa setelah menyampaikan materi. Baik dimuat dalam media konvensional ataupun menggunakan alat bantu komputer.

Penggunaan *Quizizz* pembelajaran dalam mata pelajaran Akidah Akhlak dilaksanakan sebanyak 2 kali yaitu pada tanggal 15 Agustus dan 22 Agustus 2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan sampel sebanyak 34 siswa yang diambil secara random. Setelah mengetahui permasalahan yang ada, peneliti melakukan uji coba (*try out*) dengan jumlah 15 butir soal setiap variabel. Butir soal yang tidak valid diganti dengan soal yang indikatornya sama.

Hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai $F_{hitung} = 4,690$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,038 < 0,05$, maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel penggunaan *Quizizz*. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Quizizz* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Dari hasil analisis data menggunakan regresi linier sederhana yaitu uji determinasi diperoleh bahwa R square sebesar 12,8%. Dapat diketahui bahwa penggunaan *Quizizz* pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 12,8%. Sedangkan sisa lainnya (87,2%) dipengaruhi oleh variabel lain atau faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

Menurut Muhibbin Syah (2008), salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah faktor psikologis yang meliputi intelegensi, minat, bakat dan motivasi. Keempatnya bergantung pada penyampaian materi yang menarik sehingga mudah diterima oleh siswa. Salah satu cara penyampaian yang menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan selaras dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil penelitian, dikatakan bahwa kemampuan siswa untuk menerima pelajaran dan mengingat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik. Siswa terlihat antusias dalam mengerjakan soal-soal latihan yang dimuat dalam *Quizizz*. Waktu pengerjaan yang dimuat dalam *Quizizz* juga merupakan salah satu faktor yang mendorong semangat siswa, siswa antusias untuk mendapatkan skor dan ranking terbaik sehingga dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembelajaran Akidah Akhlak di MA Khozinatul ‘Ulum dilakukan secara terstruktur oleh guru. Yakni dengan pemberian tugas/ latihan kepada siswa, baik dijadikan pekerjaan rumah ataupun langsung dikumpulkan dan baik dikerjakan secara berkelompok atau individu.

Hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai $F_{hitung} = 4,690$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,038 < 0,05$, maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel penggunaan *Quizizz*. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Quizizz* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Dari hasil analisis data menggunakan regresi linier sederhana yaitu uji determinasi diperoleh bahwa R square sebesar 12,8%. Dapat diketahui bahwa penggunaan *Quizizz* pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 12,8%. Sedangkan sisa lainnya (87,2%) dipengaruhi oleh variabel lain atau faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
Menerapkan pembelajaran Akidah Akhlak yang telah disampaikan guru di kelas supaya menjadi anak yang mempunyai akhlak mulia.
2. Bagi Guru Pembimbing
Guru pembimbing yang merupakan guru mata pelajaran Akidah Akhlak dapat menerapkan media pembelajaran interaktif lainnya agar siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar.
3. Bagi Kepala Sekolah
Kepala sekolah memberikan perhatian, memfasilitasi media digital yang selaras dengan perkembangan zaman dan meningkatkan mutu pembelajaran baik dari segi

media, model atau strategi dalam pembelajaran Akidah Akhlak. agar siswa memahami manfaat dari pembelajaran Akidah Akhlak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengadakan penelitian ini agar dapat meneliti lebih dalam lagi terkait penggunaan *Quizizz* pembelajaran terhadap hasil belajar Akidah Akhlak.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

Keterbatasan penelitian dalam penggunaan *Quizizz* pembelajaran yaitu tingkat keefektifan *Quizizz* pembelajaran hanya sebesar 12,8% sehingga kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dikarenakan kurangnya pengetahuan siswa mengenai teknologi. Hal ini didasarkan karena siswa bermuqim di pesantren dan tidak diperbolehkan membawa *smartphone*. Sedangkan jam pelajaran komputer hanya sebentar dan mayoritas yang disampaikan hanya teori. Sehingga ketika siswa mengerjakan soal-soal di *Quizizz* terlihat kebingungan dalam mengoperasikan komputer. Maka dari itu, untuk peneliti selanjutnya jika menggunakan *Quizizz* pembelajaran diharapkan untuk memberikan pengetahuan mengenai teknologi lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia Isratul. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan* Vol.2. No. 25.
- Ali, Mohammad Daud. 2011. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ali, Mudzakkir. 2012. *Ilmu Pendidikan Islam*. Semarang: PKPI2 Universitas Wahid Hasyim.
- Annisa, Rahma dan Erwin. 2021. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5. No. 5.
- Annurrohman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabet.
- Arifin, Muhammad. 2019. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Guepedia.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Basuki. 2021. *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Citra, Cahyani Amildah. 2019. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Pendidikan Administrasi Perkantoran* Vol.8, No.2.
- Danim, Sudarwan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djaali dan Pudji Muljono. 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Gunawan, Ce. 2020. *Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hadi, Asep Saepul dan E. Baharuddin. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hakim, Thursan. 2000. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Ismanto, Hadi dan Silviana Pebruary. 2021. *Aplikasi SPSS dan Eviews dalam Analisis Data Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Isti'adah, Feida Noorlaila. 2020. *Teori-teori Belajar Dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisier.
- Jaya, I Made Laut Mertha. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.

- Jelantik, AA Ketut. 2019. *Dinamika Pendidikan dan Era Revolusi 4.0*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Junaedi, Mahfud. 2019. *Paradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenadamediaa Group.
- Kutsiyah. 2019. *Pembelajaran Akidah Akhlak*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Marbun, Stefanus M. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Marzuki, Agustina dkk. 2020. *Praktikum Statistik*. Malang: Ahlimedia Press.
- Mirdanda, Arsyi. 2018. *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Pontianak: Yudha English Gallery.
- Nur Hadi Waryanto, Nur Hadi. 2006. Online Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran. *Pythagoras*. Vol. 2. No.1.
- Parnawi, Afi. 2019. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Qomusuddin, Ivan Fanani. 2019. *Statistik Pendidikan (Lengkap dengan Aplikasi IBM SPSS Statistic 20.0)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rukajat, Ajat. 2012. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach)*. Yogyakarta: Deepublishing.
- Rusli, Muhammad, dkk. 2020. *Memahami E-Learning, Konsep, Teknologi dan Arah Perkembangan*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Salsabila, Unik Hanifah, dkk. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. Vol. 4. No. 2.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sufren dan Yonathan Natanael. 2013. *Mahir Menggunakan SPSS Secara Otodidak*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, Edy. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura.

Yusuf, Munir. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Tempat Penelitian : MA Khozinatul ‘Ulum Blora

Guru Pembimbing : Muh. Nanang Kosim, S. Fil. I

Peneliti : Yuliana Rohmah

Asal Instansi : UIN Walisongo Semarang

No	Waktu	Kegiatan
1	Senin, 09 Agustus 2021	Observasi dan wawancara
2	Rabu, 12 Agustus 2021	<i>Try Out</i>
3	Minggu, 15 Agustus 2021	<i>Treatment pertama</i>
4	Minggu, 22 Agustus 2021	<i>Treatment kedua</i>
5	Minggu, 29 Agustus 2021	<i>Post test (Pengisian Angket)</i>

Lampiran 2 Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Dalam tahap observasi yang dilakukan adalah mengamati siswa kelas XI IPA 2 MA Khozinatul 'Ulum Blora.

- A. Tema : “Menghindari Perilaku Dosa Besar”
- B. Tujuan : Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan *Quizizz* pembelajaran.
- C. Aspek-aspek yang diamati

No	Aspek pengamatan	Skor			Keterangan
		1	2	3	
1	Siswa menjawab salam dengan semangat dan antusias			√	
2	Siswa merespon panggilan absensi dari guru dengan baik			√	
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru			√	
4	Siswa mencatat penjelasan materi		√		
5	Siswa menanyakan hal-hal yang belum jelas	√			Siswa yang menanyakan hal-hal yang belum jelas masih sedikit
6	Siswa antusias menjawab pertanyaan yang diajukan guru		√		
7	Siswa memberi feedback dari penjelasan guru		√		
8	Siswa sungguh-sungguh dalam mengerjakan soal yang dimuat dalam aplikasi Quizizz			√	

9	Siswa terlihat antusias dalam mengerjakan soal di Quizizz			√	
10	Siswa dapat mengoperasikan komputer dengan lancar	√			Siswa terlihat masih kebingungan dalam mengoperasikan komputer
11	Siswa mampu mengerjakan soal sesuai waktu yang ditentukan			√	
12	Siswa dengan baik mengikuti guru mengambil kesimpulan			√	
Jumlah		2	6	21	
Total		29			
Keterangan		Sangat Baik			

Blora, Agustus 2021

Peneliti



Yuliana Rohmah

NIM. 1803016158

KESIMPULAN

Dalam observasi ini peneliti menggunakan jenis observasi partisipasi, yaitu peneliti mengambil bagian secara langsung dalam situasi bukan sekedar menjadi penonton. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa dengan aktif mengerjakan soal-soal latihan yang dimuat dalam aplikasi *Quizizz*. Namun terdapat beberapa siswa yang masih kebingungan dalam mengoperasikan komputer.

Lampiran 3 Wawancara Guru Akidah Akhlak

WAWANCARA GURU AKIDAH AKHLAK MA KHOZINATUL 'ULUM BLORA

KISI-KISI PANDUAN WAWANCARA

NO	PROSEDUR	KONSEP/SUB VARIABEL
1	Tujuan	Mengetahui hasil belajar siswa dan faktor yang mempengaruhi hasil belajar
2	Fokus	Hasil belajar siswa
3	Penjelasan dari studi pustaka	<p>Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan aspek, yang meliputi pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keetrampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial jasmani, etis/budi pekerti, dan sikap.</p> <p>Menurut Muhibbin Syah (2008) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu faktor internal dan eksternal. Dalam faktor eksternal terdapat faktor dari lingkungan sekolah. Faktor yang dapat menunjang keberhasilan dalam belajar adalah metode mengajar guru, media yang digunakan, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, sarana prasarana, dan kedisiplinan waktu yang diterapkan.</p>
4	Daftar Pustaka	<p>Mirdanda, Arsyi. 2018. <i>Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik serta Hubungannya dengan Hasil Belajar</i>. Pontianak: Yudha English Gallery.</p> <p>Marbun, M Stefanus. 2018. <i>Psikologi Pendidikan</i>. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.</p>

PEDOMAN WAWANCARA

NO	ASPEK	PERTANYAAN
1	Hasil Belajar	Bagaimana hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI MA Khozinatul 'Ulum Blora?
2	Peran guru Akidah Akhlak	Apa yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

HASIL WAWANCARA

<i>Interviewer</i>	Assalamualaikum pak nanang (melipat tangan sambil menundukkan kepala)
Guru Akidah Akhlak	Waalaikumsalam mbak
<i>Interviewer</i>	Mohon maaf mengganggu waktunya pak, kedatangan saya kemari sebenarnya ingin mengetahui mengenai proses pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI IPA 2 pak? Kados pripun nggih pak? Apakah pembelajaran terlaksana dengan terstruktur?
Guru Akidah Akhlak	Baik, proses pembelajaran Akidah Akhlak MA Khozinatul Ulum, Alhamdulillah sudah terlaksana secara terstruktur. Dengan pemberian tugas-tugas kepada siswa.
<i>Interviewer</i>	Untuk pemberian tugas nya dalam lingkup seperti apa nggih pak?
Guru Akidah Akhlak	Tidak tentu mbak, terkadang saya berikan tugas untuk dikerjaka di luar jam pelajaran, terkadang juga diselesaikan di separoh waktu dari jam pelajaran.
<i>Interviewer</i>	Baik pak. Apakah tugas-tugas tersebut dikerjakan siswa secara individu atau berkelompok?
Guru Akidah Akhlak	Tergantung dengan materi pelajarannya mbak, untuk tugas berkelompok maka jenis tugas yang disampaikan harus

	sesuai dengan jumlah anggota kelompok. Sehingga tugas benar-benar dapat dikerjakan secara berkelompok.
<i>Interviewer</i>	Bagaimana dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI IPA 2, kalau boleh tau apakah semua siswa kelas XI IPA 2 mengalami ketuntasan belajar?
Guru Akidah Akhlak	Ooo iya mbak, tidak apa-apa. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas IPA 2 Alhamdulillah selalu tuntas mbak, meskipun terdapat beberapa anak yang mendapatkan nilai mepet.
<i>Interviewer</i>	Mohon maaf pak, apakah bapak pernah menggunakan metode atau media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
Guru Akidah Akhlak	Pernah, seperti metode diskusi dan sebagainya. Dalam pengamatan saya, jika siswa diberikan model pembelajaran maka akan lebih mudah menerima materi. Dibanding dengan hanya mendengarkan penjelasan guru.
<i>Interviewer</i>	Baik pak, untuk penggunaan media digital berbasis game yang selaras dengan perkembangan zaman apakah pernah diterapkan pak? Karena kita ketahui bahwa era sekarang ini adalah era digital yang mana pendidikan lebih bersifat terbuka, kreatif dan inovatif.
Guru Akidah Akhlak	Untuk penggunaan media digital saya belum pernah mbak, karena memang disini sekolahnya basis pondok sehingga siswa tidak diperbolehkan membawa hp atau gadget. Kalau menggunakan lab komputer sekolah sebenarnya bisa, namun memakan waktu yang lumayan lama karena di masa pandemi ini jam pelajarannya berubah mbak, menjadi lebih sedikit.
<i>Interviewer</i>	Oo nggih pak, menurut bapak bagaimana mengenai media <i>Quizizz</i> yang saya diterapkan kemarin ? apakah siswa terlihat aktif daripada biasanya?

Guru Akidah Akhlak	<p><i>Quizizz</i> kemarin sangat bagus mbak, saya amati anak-anak sangat aktif dan antusias meskipun di awal agak kebingungan dalam mengoperasikan komputer. Anak-anak sebelum mengerjakan soal kedua juga belajar terlebih dahulu karena ingin mendapatkan ranking dan skor yang baik. katanya setelah mengerjakan soal di <i>quizizz</i> nilainya langsung keluar ya mbak? Untuk hasilnya kemaren saya lihat ada yang hanya salah 3 4, namun juga ada yang masih salah lumayan. Bahkan ada siswa yang heboh karena takut kehabisan waktu. Dan menurut saya media itu cocok diterapkan di pendidikan era sekarang ini. Karena setelah lulus dari pondok pesantren, ketika akan mendaftar kuliah juga harus bisa mengoperasikan gadget, sehingga dengan penggunaan media digital dapat membantu membiasakan dalam menggunakan teknologi.</p>
<i>Interviewer</i>	<p>Baik terimakasih pak nanang, semoga anak-anak menjadi termotivasi dengan adanya pembelajaran menggunakan media <i>Quizizz</i> dan menambah semangat belajarnya. Ngapunten pak sampun nyuwun waktuipun pak nanang.</p>
Guru Akidah Akhlak	<p>Hehe aamiin. Mboten nopo-nopo mbak. Semoga skripsinya segera selesai. Dan informasi yang saya sampaikan bermanfaat.</p>
<i>Interviewer</i>	<p>Aamiin. Terimakasih pak wassalamualaikum wr wb (sambil meipat tangan dan pamit keluar)</p>

KESIMPULAN WAWANCARA

- A. Tujuan Wawancara : Untuk mengetahui hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI IPA 2
- B. Topik Wawancara : Hasil belajar Akidah Akhlak dan penggunaan media *Quizizz*.

C. Narasumber : Muh. Nanang Kosim, S. Fil. I (Guru Akidah Akhlak)

D. *Interviewer* : Yuliana Rohmah

E. Kesimpulan Wawancara

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru Akidah Akhlak, peneliti memperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran Akidah Akhlak, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Setelah guru mengamati kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, guru menyimpulkan bahwa siswa terlihat aktif dan antusias dalam mengerjakan soal-soal di *Quizizz*. Mereka bersaing untuk mendapatkan ranking dan skor yang bagus di *Quizizz*.

Lampiran 4 Wawancara Siswa

WAWANCARA KELAS XI IPA 2 MA KHOZINATUL 'ULUM BLORA

KISI-KISI PANDUAN WAWANCARA

NO	PROSEDUR	KONSEP/SUB VARIABEL
1	Tujuan	Mengetahui pengaruh penggunaan <i>Quizizz</i> pembelajaran terhadap hasil yang didapatkan
2	Fokus	Pengoperasian <i>Quizizz</i> pembelajaran dan hasil yang didapatkan
3	Penjelasan dari studi pustaka	Menurut Purba (2019), <i>Quizizz</i> adalah suatu aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan interaktif.
4	Daftar Pustaka	Citra, Amildah Cahyani. 2019. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya". <i>Pendidikan Administrasi Perkantoran</i> Vol.8. No.2.

PEDOMAN WAWANCARA

- A. Identitas Narasumber : Sinta Hidayatus
 Alamat Narasumber : Blora
 Tempat : Masjid Sekolah
- B. Tema : Penggunaan *Quizizz* pembelajaran dalam mata pelajaran Akidah Akhlak

C. Tujuan : Mengetahui kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *Quizizz* dan hasil belajar yang didapat.

D. Pedoman Wawancara

- Pertanyaan bebas untuk menjalin keakraban

- Pertanyaan inti:

1. Apa pendapat anda mengenai penggunaan media pembelajaran *Quizizz*?
2. Apakah dengan *Quizizz* terdapat perubahan dalam hasil belajar?
3. Pertanyaan mengalir

HASIL WAWANCARA

Interviewer : Assalamualaikum dekk

S : Waalaikumsalam mbak

Interviewer : baru selesai pelajaran apa tadi?

S : Jamnya pak tasrib mbak, SKI

Interviewer : owalah, sekarang udah selesai ya. Kamu mau sholat dzuhur dulu atau gimana?

S : Nanti saja kak sekalian mau beli makan, biar ga masuk pondok dulu

Interviewer : ooo nggih, jadi begini dek, kan kemaren kita sudah mengerjakan soal-soal menggunakan *Quizizz* di lab komputer. Apa pendapat dek kamu mengenai pembelajaran dengan *Quizizz*? Apakah sulit atau mudah, lebih suka menggunakan *Quizizz* atau enggak? Coba jelaskan

S : heheheeh,, kalau saya senang pake *Quizizz* kak. Soalnya kalau biasanya boring malah. Belajarnya kalau mau ujian saja. Tapi kalau pake *Quizizz* setiap mau pelajaran

pasti belajar, karena nilainya langsung keluar. Terus pakai komputer jadi enggak ngantuk, ada lagunya juga ketika mengerjakan soal. Jadi mengerjakan soal lebih santai dan nyaman.

Interviewer : alhamdulillah. Kamu merasa kesulitan enggak dalam mengoperasikannya?

S : kalau saya sendiri enggak mbak, karena kalau di rumah ada laptop bapak, jadi kadang dipakai facebook.an hehe

Interviewer : wah Alhamdulillah, pastinya lancar dong dalam mengerjakan soalnya. Hasilnya gimana?

S : untuk yang pertama saya salah 7 mbak, soalnya belum tau kalau ternyata waktunya habis soalnya langsung hilang dan gak bisa diulang lagi. Tapi pas kedua saya salah 3.

Interviewer : jadi sebenarnya lebih mudah menggunakan *Quizizz* dek, karena data sudah terinput otomatis dan valid. Serta tampilannya lebih menarik. Baiklah, terimakasih atas waktunya yaa, semoga kamu sukses , tetap semangat belajarnya.

S : iya mbak sama-sama. semoga mbak yuli juga sukses, skripsinya segera selesai.

Interviewer : aamiin. Assalamualaikum wr wb

S : Waalaikumsalam mbak, hati-hati mbak

KESIMPULAN WAWANCARA

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XI IPA 2, menyatakan bahwa mereka senang dengan adanya pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Karena lebih menarik dan tidak booring serta mengantuk. Hasil yang didapat juga bagus dan meningkat.

PEDOMAN WAWANCARA

- A. Identitas Narasumber : Siti Fitrotun
 Alamat Narasumber : Blora
 Tempat : Depan Laboratorium Komputer
- B. Tema : Penggunaan *Quizizz* pembelajaran dalam mata pelajaran Akidah Akhlak
- C. Tujuan : Mengetahui kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *Quizizz* dan hasil belajar yang didapat.
- D. Pedoman Wawancara
- Pertanyaan bebas untuk menjalin keakraban
 - Pertanyaan inti:
 1. Apa pendapat anda mengenai penggunaan media pembelajaran *Quizizz*?
 2. Apakah anda ingin belajar dengan *Quizizz* pada mata pelajaran lainnya?
 3. Pertanyaan mengalir

HASIL WAWANCARA

- Interviewer* : Assalamualaikum dekk
- F : Waalaikumsalam kak
- Interviewer* : dek Fitrotun yaa,? Anak pondok apa anak luar dek?
- F : iya kak, anak luar kak
- Interviewer* : owalah, rumahnya mana?
- F : Banjarejo kak

Interviewer : deket dari sini dong hehe, berarti ini santai ya pulangny. Kakak mau wawancara dekk

F : iya kak, gimana kak?

Interviewer : jadi gini dek, kemaren kan kita sudah belajar mengenai menghindari perilaku dosa, kemudian mengerjakan soal-soal di *Quizizz*. Menurut kamu bagaimana dengan penggunaan *Quizizz*? Apakah mudah atau sulit?

F : oo iya kak, menurutku si enak kak daripada pembelajaran di kelas saja. Apalagi pakai komputer hehe. Terus ada musiknya juga ketika mengerjakan soal, jadi lebih rileks.

Interviewer : alhamdulillah, apakah kamu ingin *Quizizz* diterapkan di mata pelajaran lainnya?

F : Iya kak, terutama mata pelajaran membosankan.

Interviewer : biar tidak booring ya hehe, kemudian apakah kamu kesulitan mengakses *Quizizz*?

F : Waktu pertama kalinya agak bingung kak, tapi yang kedua sudah bisa

Interviewer : baiklah, apakah waktu di *Quizizz* dapat memengaruhi semangat dalam belajar?

F : iya kak, ada waktunya menjadikan terburu-terburu mengerjakan agar waktunya tidak habis. Jadi di pertemuan kedua harus belajar dulu

Interviewer : sip-sip. Apakah hasil belajar yang kamu dapatkan memuaskan?

F : Alhamdulillah meningkat dari petremuan pertama kak

Interviewer : baiklah dek, terimakasih ya atas waktunya. Mohon maaf kakak telah mengganggu waktunya . assalamualaikum

F : iya kak sama-sama.. waalaikumsalam

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa diperoleh hasil bahwa mereka senang dengan penggunaan *Quizizz* karena tidak membosankan. Terlebih terdapat waktu dan musik dalam *Quizizz*. Mereka juga menginginkan penggunaan *Quizizz* pada mata pelajaran lainnya.

Lampiran 5 Blue Print Instrumen Setelah Uji Coba

Variabel	Indikator	Item Favorabel	Item Unfavorabel	Jumlah
----------	-----------	----------------	------------------	--------

Hasil Belajar Akidah Akhlak	Mampu menyebutkan dan menjelaskan pengertian dari masing-masing perilaku menghindari dosa besar.	1,5	6	3
	Mampu menunjukkan sikap taqwa, tanggung jawab dan beramal ma'ruf nahi munkar sebagai cermin menghindari perbuatan dosa besar. m	15		1
	Mampu menyebutkan dalil, contoh, hikmah dan cara menghindari perilaku dosa besar.	3,4,8,9,10	2, 7, 11	8
	mengikuti pembelajaran dengan baik	12, 13	14	3

Lampiran 6 Angket

ANGKET PENGGUNAAN QUIZIZZ PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak Kelas/Semester :
 Hari, Tanggal : Nama :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri dari 15 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pelajaran Akidah Akhlak, berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai jawabanmu.
 SS : Sangat Setuju R : Ragu-ragu
 S : Setuju TS : Tidak Setuju

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	R	TS
1	Saya dapat memahami materi menghindari dosa besar melalui <i>quizizz</i>				
2	Saya senang jika guru menggunakan <i>quizizz</i> dalam ulangan				
3	Saya termotivasi setelah menggunakan <i>quizizz</i>				
4	Saya merasa <i>quizizz</i> yang digunakan terlalu rumit dan membingungkan				
5	Saya merasa media <i>quizizz</i> merupakan media yang tepat untuk akidah akhlak				
6	Dengan menggunakan <i>quizizz</i> saya dapat memperoleh pengalaman baru pada proses pembelajaran				

7	Tanda baca dan keterangan yang ditampilkan media <i>quizizz</i> kurang tepat				
8	Tampilan warna, huruf, dan waktu tiap soal di <i>quizizz</i> sangat serasi				
9	Memperoleh nilai tinggi saat menggunakan media <i>quizizz</i> membuat saya lebih semangat belajar				
10	Hasil belajar Akidah Akhlak meningkat				
11	<i>Quizizz</i> menjadikan tidak bosan dalam mengerjakan soal				
12	Saya ingin belajar dengan <i>Quizizz</i> pada mata pelajaran lain				
13	saya mudah memahami soal-soal dan keterangan yang ada pada media <i>Quizizz</i>				
14	Saya memusatkan perhatian saat belajar Akidah Akhlak menggunakan <i>Quizizz</i>				
15	<i>Quizizz</i> sulit diakses				

Periksa kembali jawaban Anda! Dan pastikan tidak ada pertanyaan yang terlewat!!

ANGKET HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK MELALUI MEDIA QUIZZZ

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak Kelas/Semester :

Hari, Tanggal : Nama :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri dari 15 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pelajaran Akidah Akhlak, berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai jawabanmu.

SS : Sangat Setuju

R : Ragu-ragu

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	R	TS
1	Saya dapat membedakan bentuk-bentuk perilaku dosa besar				
2	Saya kesulitan dalam menghafal dalil dari perilaku dosa besar				
3	Saya dapat menulis dalil yang saya hafal				
4	Saya dapat menunjukkan contoh dari perilaku menghindari dosa besar				
5	Saya dapat menyebutkan jenis-jenis perilaku dosa besar				
6	Saya kebingungan dalam menjelaskan perilaku dosa besar				
7	Dalam menyebutkan hikmah dari larangan perilaku dosa besar sering terbalik				
8	Saya mengetahui cara menghindari perilaku dosa besar				

9	Saya dapat menyebutkan dampak dari perilaku dosa besar				
10	Saya dapat menjelaskan sanksi dari perilaku dosa besar				
11	Saya merasa kebingungan dalam mendefinisikan sanksi dari tiap perilaku dosa besar				
12	Saya selalu bertanya kepada guru				
13	Saya melaporkan hasil belajar kepada orang tua				
14	Saya merasa bosan dalam pembelajaran				
15	Saya mampu menunjukkan sikap tanggung jawab dan amal ma'ruf nahi munkar				

Periksa kembali jawaban Anda! Dan pastikan tidak ada pertanyaan yang terlewat!!

Lampiran 7 Hasil Angket

ANGKET HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK MELALUI MEDIA QUIZZ

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak Kelas/Semester : XI IPA²/I
 Hari, Tanggal : Rabu, 20-09-2021 Nama : Salwa Athiyah Noda

Penunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri dari 15 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pelajaran Akidah Akhlak, berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pemahamanmu.
 2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai jawabannya.
 SS : Sangat Setuju R : Ragu-ragu
 S : Setuju TS : Tidak Setuju

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	R	TS
1	Saya dapat membedakan bentuk-bentuk perilaku dosa besar		✓		
2	Saya kesulitan dalam menghafal dari perilaku dosa besar			✓	
3	Saya dapat menulis dari yang saya hafal		✓		
4	Saya dapat menunjukkan contoh dari perilaku menghindari dosa besar		✓		
5	Saya dapat menyebutkan jenis-jenis perilaku dosa besar		✓		
6	Saya kebingungan dalam menjelaskan perilaku dosa besar			✓	
7	Dalam menyebutkan hikmah dari larangan perilaku dosa besar sering terhalak			✓	
8	Saya mengetahui cara menghindari perilaku dosa besar		✓		
9	Saya dapat menyebutkan dampak dari perilaku dosa besar		✓		
10	Saya dapat menjelaskan sanksi dari perilaku dosa besar		✓		
11	Saya merasa kebingungan dalam mendefinisikan sanksi dari tiap perilaku dosa besar			✓	
12	Saya selalu bertanya kepada guru			✓	
13	Saya merasa bosan dalam pembelajaran			✓	
14	Saya mampu menunjukkan sikap tanggung jawab dan amal ma'rif nahi munkar		✓		

ANGKET PENGLUHAN MEDIA QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak Kelas/Semester : XI IPA²/I
 Hari, Tanggal : Rabu, 20-09-2021 Nama : Devia Tri Setyowati

Pencjuk Pengisian Angket

- Angket terdiri dari 15 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pelajaran Akidah Akhlak, berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pemahamanmu.
- Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai jawabannya
 SS : Sangat Setuju R : Ragu-ragu
 S : Setuju TS : Tidak Setuju

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	R	TS
1	Saya dapat memahami materi menghindar dosa besar melalui <i>quizz</i>		✓		
2	Saya senang jika guru menggunakan <i>quizz</i> dalam ulangan		✓		
3	Saya termotivasi setelah menggunakan <i>quizz</i>		✓		
4	Saya merasa <i>quizz</i> yang digunakan terlalu rumit dan membingungkan			✓	
5	Saya merasa media <i>quizz</i> merupakan media yang tepat untuk akidah akhlak		✓		
6	Dengan menggunakan <i>quizz</i> saya dapat memperoleh pengalaman baru pada proses pembelajaran		✓		
7	Tanda baca dan keterangan yang ditampilkan media <i>quizz</i> kurang tepat			✓	
8	Tampilan warna, huruf, dan waktu tiap soal di <i>quizz</i> sangat serasi		✓		

9	Memperoleh nilai tinggi saat menggunakan media <i>quizz</i> membuat saya lebih semangat belajar		✓		
10	Hasil belajar Akidah Akhlak meningkat		✓		
11	<i>Quizz</i> menjadikan tidak bosan dalam mengerjakan soal		✓		
12	Saya ingin belajar dengan <i>Quizz</i> pada mata pelajaran lain		✓		
13	saya mudah memahami soal-soal dan keterangan yang ada pada media <i>Quizz</i>		✓		
14	Saya memusatkan perhatian saat belajar Akidah Akhlak menggunakan <i>Quizz</i>		✓		
15	<i>Quizz</i> sulit diakses			✓	

ANGKET PENGGUNAAN MEDIA QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak Kelas/Semester : XI IPA 2 / I
 Hari/Tanggal : Rabu, 29 Sept 2021 Nama : Ulfa Sulistiana

Petunjuk Pengisian Angket

- Angket terdiri dari 15 pertanyaan. Pertimbangan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pelajaran Akidah Akhlak, berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihannya.
- Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai jawabannya.
 SS : Sangat Setuju R : Ragu-ragu
 S : Setuju TS : Tidak Setuju

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	R	TS
1	Saya dapat memahami materi menghindari dosa besar melalui quizz		✓		
2	Saya senang jika guru menggunakan quizz dalam ulangan		✓		
3	Saya termotivasi setelah menggunakan quizz		✓		
4	Saya merasa quizz yang digunakan terlalu rumit dan membosankan			✓	
5	Saya merasa media quizz merupakan media yang tepat untuk akidah akhlak		✓		
6	Dengan menggunakan quizz saya dapat memperoleh pengalaman baru pada proses pembelajaran		✓		
7	Tanda baca dan keterangan yang ditampilkan media quizz kurang tepat			✓	
8	Tampilan warna, huruf, dan waktu tiap soal di quizz sangat serasi		✓		

9	Memperoleh nilai tinggi saat menggunakan media quizz membuat saya lebih semangat belajar		✓		
10	Hasil belajar Akidah Akhlak meningkat		✓		
11	Quizz menjadikan tidak bosan dalam mengerjakan soal		✓		
12	Saya ingin belajar dengan Quizz pada mata pelajaran lain		✓		
13	saya mudah memahami soal-soal dan keterangan yang ada pada media Quizz		✓		
14	Saya memusatkan perhatian saat belajar Akidah Akhlak menggunakan Quizz		✓		
15	Quizz sulit diakses				✓

ANGKET HASIL BELAJAR ANINDAH AKHLAK MELALUI MEDIA QUIZZ

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
 Hari, Tanggal : 29/09/21
 Kelas/Semester : X/ IPA 2
 Nama : Amalia Nur Firdausy

Petunjuk Pengisian Angket

- Angket terdiri dari 15 pertanyaan, Peribandingkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pelajaran Akidah Akhlak, berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
- Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai jawabannya.
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 R : Ragu-ragu
 TS : Tidak Setuju

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	R	TS
1	Saya dapat membedakan bentuk-bentuk perilaku dosa besar	✓			
2	Saya kesulitan dalam menghafal dalil dari perilaku dosa besar			✓	
3	Saya dapat menulis dalil yang saya hafal	✓			
4	Saya dapat menunjukkan contoh dari perilaku menghindari dosa besar	✓			
5	Saya dapat menyebutkan jenis-jenis perilaku dosa besar	✓			
6	Saya kebingungan dalam menjelaskan perilaku dosa besar			✓	
7	Dalam menyebutkan hikmah dari larangan perilaku dosa besar sering terbalik	✓			
8	Saya mengetahui cara menghindari perilaku dosa besar	✓			

9	Saya dapat menyebutkan dampak dari perilaku dosa besar	✓			
10	Saya dapat menjelaskan sanksi dari perilaku dosa besar	✓			
11	Saya merasa kebingungan dalam mendefinisikan sanksi dari tiap perilaku dosa besar	✓			
12	Saya selalu bertanya kepada guru	✓			
13	Saya melaporkan hasil belajar kepada orang tua	✓			
14	Saya merasa bosan dalam pembelajaran				
15	Saya mampu menunjukkan sikap tangguh, jawab dan amal ma'ruf nahi munkar				✓

Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MA Khozinatul Ulum Tema : Menghindari Dosa Besar
 Mata Pelajaran : Akidah Akhlak Sub Tema : Membunuh, liwat, LGBT, Minum Khamr, Judi.
 Kelas/Semester : XI/1 Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran akidah akhlak ini, diharapkan siswa mampu memahami materi mengenai menghindari perilaku Membunuh, liwat, LGBT, Minum Khamr, Judi.

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN
1.1 Menghayati dampak buruk dan pentingnya menghindari peebuatan dosa besar (Membunuh, liwat, LGBT, Minum Khamr, Judi)	1.1.1 Menjelaskan pengertian perilaku dosa besar (Membunuh, liwat, LGBT, Minum Khamr, Judi)
2.1 Mengamalkan sikap takwa, tanggung jawab dan beramal ma'ruf nahi munkar sebagai cermin menghindari perbuatan dosa besar (Membunuh, liwat, LGBT, Minum Khamr, Judi)	2.1.2 Menunjukkan sikap taqwa, tanggung jawab dan beramal ma'ruf nahi munkar sebagai cermin menghindari perbuatan dosa besar (Membunuh, liwat, LGBT, Minum Khamr, Judi)
3.1 Menganalisis perilaku dan dampak negatif serta upaya menghindari dosa besar (Membunuh, liwat, LGBT, Minum Khamr, Judi)	3.1.3 Mengkritik perilaku dosa besar (Membunuh, liwat, LGBT, Minum Khamr, Judi)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan 10 menit	<ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam sebelum memulai pelajaran Guru mengajak berdoa bersama Guru menyampaikan motivasi, materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
Kegiatan Inti 30 menit	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan materi Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya Guru membagi satu kelas menjadi dua kelompok Kelompok 1 mengutarakan pertanyaannya Kelompok 2 menjawab pertanyaan kelompok 1 dan sebaliknya Jika sudah tidak ada pertanyaan, guru mengajak siswa ke lab komputer untuk mengerjakan latihan di <i>Quizizz</i> Siswa mengerjakan soal di <i>Quizizz</i> dengan komputernya masing-masing

Kegiatan Penutup 5 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan refleksi singkat mengenai materi • Guru memberikan pekerjaan rumah • Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan diiringi dengan do'a.
-----------------------------	--

C. METODE DAN MEDIA

Metode: Ceramah, Diskusi	Media : <i>Quizizz</i>
--------------------------	------------------------

D. PENILAIAN

Sikap: Lembar Pengamatan	Pengetahuan: LK Peserta Didik	Keterampilan: Kinerja
--------------------------	-------------------------------	-----------------------

Mengetahui
Guru Pembimbing Lapangan

Peneliti

Muh. Nanang Kosim, S. Fil. I

Yuliana Rohmah
NIM. 1803016158

	<ul style="list-style-type: none"> • Jika sudah selesai semua dan dirasa sudah faham, siswa menuju lab komputer untuk mengerjakan ulangan harian • Siswa mengerjakan soal-soal di <i>Quizizz</i>
Kegiatan Penutup 5 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan refleksi singkat mengenai materi • Guru memberikan pekerjaan rumah • Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan diiringi dengan do'a.

C. METODE DAN MEDIA

Metode: Ceramah, Diskusi	Media: <i>Quizizz</i>
--------------------------	-----------------------

D. PENILAIAN

Sikap: Lembar Pengamatan	Pengetahuan: LK Peserta Didik	Keterampilan: Kinerja
--------------------------	-------------------------------	-----------------------

Mengetahui
Guru Pembimbing

Peneliti

Muh. Nanang Kosim, S. Fil. I

Yuliana Rohmah
NIM. 1803016158

Lampiran 9 Rekapitulasi Variabel X Dan Y

REKAPITULASI VARIABEL X

NAMA SISWA	ITEM SOAL															TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Karin S	3	4	3	3	2	4	2	4	3	2	4	4	3	2	3	46
Salwa Q	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	54
St. N.Mutya	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	47
St. Fitrotun	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	55
Sofiyah	3	3	2	4	3	4	3	2	2	2	2	4	2	2	2	40
Nuril Mali	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	51
Shifa N. I	3	2	2	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	43
Alfiyatut	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	58
Yasinta	4	4	4	4	2	4	2	3	4	3	3	3	3	2	4	49
Uswatun H	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	43
Nia Nurun	3	4	3	4	4	3	2	2	3	4	4	3	4	3	3	49
Fajrina	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	2	3	46
Neila S	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	4	2	2	2	3	45
S.Khoiriyatin	3	4	3	4	3	4	4	4	2	2	4	4	3	3	4	51
St Arifatus	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	38
Nur Fadhila	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	2	3	4	48
Zahrotun N	3	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	53
Ro'ifatul	4	3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	53
Riris K	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	49
St Aminatul	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	2	45
Zairotu	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	50
Hanik N. K	3	4	2	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	48
Nur Fadhilah	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	57
Hilma N.M	3	4	2	3	2	2	2	2	4	4	4	4	3	1	3	43

Robiatul	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	50
Zulfa K	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	46
Dwi M	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	48
Shofi Dian	3	3	2	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	48
Annisa N. F	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	41
Umi Anis	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	38
Nuriya	3	4	3	3	3	4	1	2	3	3	4	3	4	3	3	46
Shinta H	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	1	4	50
Ulfa FS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	44
Devia	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	2	3	48

REKAPITULASI VARIABEL Y

NAMA SISWA	ITEM SOAL															TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Karin S	4	2	2	4	3	3	3	2	3	1	4	2	2	4	4	43
Salwa Q	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4	43
St. N.Mutya	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	45
St. Fitrotun	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	56
Sofiyah	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	40
Nuril Mali	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
Shifa N. I	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Alfiyatut	4	2	2	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	1	49
Yasinta	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	46
Uswatun H	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	41
Nia Nurun	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	55
Fajrina	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	55
Neila S	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	55
S.Khoiriyatin	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	43
St Arifatus	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	42
Nur Fadhila	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	50
Zahrotun N	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	49
Ro'ifatul	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	49
Riris K	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	47
St Aminatul	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	43
Zairotu	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	43
Hanik N. K	2	3	2	3	2	1	1	2	1	1	2	3	4	3	1	31
Nur Fadhilah	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	56
Hilma N.M	3	2	2	2	3	3	2	3	3	1	3	2	3	4	4	40
Robiatul	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	41
Zulfa K	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	54

Dwi M	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	1	40
Shofi Dian	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	1	40
Annisa N. F	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	48
Umi Anis	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	41
Nuriya	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	1	48
Shinta H	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	58
Ulfa FS	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	45
Devia	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	41

	Sig. (2- taile d)	.848	.473		.021	.000	.572	.495	.869	.129	.039	.279	.122	.308	.329	.889	.012
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X4	Pear son Corr elati on	- .023	- .257	- .510*	1 .450*	- .256	- .219	- .179	- .677**	- -.468*	- -.768**	- -.720**	- .181	- .069	- .276	- -.405	
	Sig. (2- taile d)	.923	.274	.021	.047	.277	.354	.450	.001	.038	.000	.000	.445	.771	.238	.077	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X5	Pear son Corr elati on	- .175	.270	.754**	1 -.450*	.118	.008	-.035	.523*	.409	.224	.198	.317	.608**	-.029	.688**	
	Sig. (2- taile d)	.462	.249	.000	.047	.619	.975	.884	.018	.073	.342	.402	.173	.004	.902	.001	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X6	Pear son Corr elati on	.111	.359	.134	-.256	.118	1 -.436	.610**	.226	.000	.482*	.419	.682**	.261	-.189	.652**	
	Sig. (2- taile d)	.640	.120	.572	.277	.619	.055	.004	.338	1.000	.031	.066	.001	.266	.425	.002	

X13 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.254 .280 20	.568** .009 20	.240 .308 20	-.181 .445 20	.317 .173 20	.682** .001 20	-.569** .009 20	.132 .579 20	.404 .077 20	.516* .020 20	.424 .062 20	.221 .349 20	1 .188 20	.307 .236 20	-.277 .000 20	.758** .000 20
X14 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.097 .683 20	.479 .033 20	.230 .329 20	.069 .771 20	.608** .004 20	.261 .266 20	-.055 .819 20	.152 .523 20	.232 .324 20	.099 .678 20	-.108 .649 20	-.085 .723 20	.307 .188 20	1 .655 20	-.106 .003 20	.626** .003 20
X15 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.564** .010 20	-.473 .035 20	-.033 .889 20	.276 .238 20	-.029 .902 20	-.189 .425 20	.237 .315 20	.183 .440 20	.616** .004 20	-.179 .450 20	-.392 .087 20	-.337 .146 20	-.277 .236 20	-.106 .655 20	1 .205 20	-.296 .205 20

XT Pearson																	
OT son																	
AL Corr	.247	.629**	.548*	-.405	.688**	.652**	-.400	.269	.667**	.502*	.412	.493*	.758**	.626**	-.296		1
elati																	
on																	
Sig.																	
(2-																	
taile	.294	.003	.012	.077	.001	.002	.080	.251	.001	.024	.071	.027	.000	.003	.205		
d)																	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

YT Pearson OT son AL Corr elati on Sig. (2- taile d) N	.859**	.498*	.344	.776**	.956**	.920**	.909**	.852**	.834**	.791**	.891**	.405	.433	.699**	.235	1
	.000	.026	.138	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.076	.057	.001	.318	
	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.821	9

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.953	10

Lampiran 11 Hasil Uji Asumsi Klasik

a. Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
HASIL BELAJAR * QUIZIZZ	Between Groups	(Combined)	688.849	16	43.053	1.282	.308
		Linearity	161.061	1	161.061	4.795	.043
		Deviation from Linearity	527.788	15	35.186	1.048	.459
	Within Groups		571.033	17	33.590		
Total			1259.882	33			

b. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.77040877
Most Extreme Differences	Absolute	.157
	Positive	.157
	Negative	-.116
Kolmogorov-Smirnov Z		.914
Asymp. Sig. (2-tailed)		.373
a. Test distribution is Normal.		

c. Uji Heterokedastisitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1.275	6.177		-.206	.838
	X	.120	.129	.162	.930	.359

a. Dependent Variable: RES2

Lampiran 12 Hasil Analisis Regresi Sederhana

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X ^a		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.358 ^a	.128	.101	5.85988

a. Predictors: (Constant), X

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	161.061	1	161.061	4.690	.038 ^a
	Residual	1098.821	32	34.338		
	Total	1259.882	33			

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.342	10.024		2.428	.021
	X	.453	.209	.358	2.166	.038

a. Dependent Variable: Y

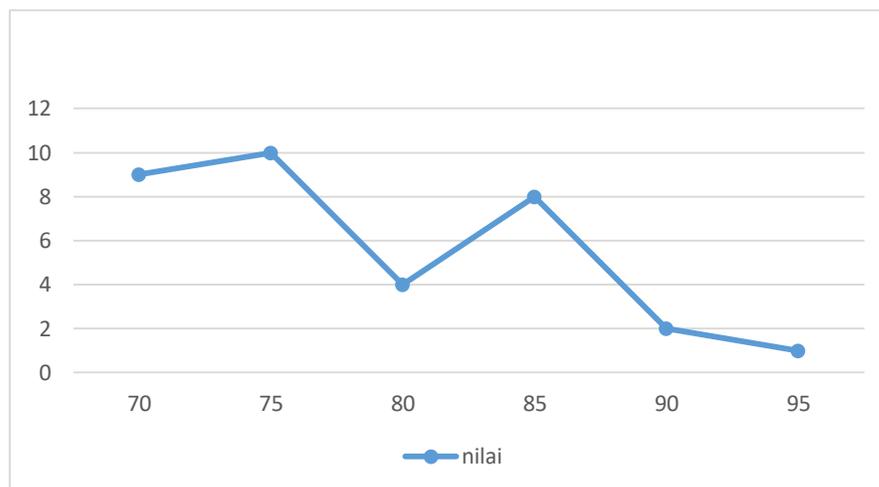
Lampiran 13 Nilai Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizizz

Materi: Membunuh, minum khamr, liwat, LGBT, dan judi

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Alfiyatut Toyyibah	75	Tuntas
2	Annisa Nur Fitri'asari	75	Tuntas
3	Devia Tri Setyowati	90	Tuntas
4	Dwi Maefasasabila	70	Belum Tuntas
5	Fajrina Rofiqoh	85	Tuntas
6	Hanik Nur Kholifah	70	Belum Tuntas
7	Hilma Nailulmuna	70	Belum Tuntas
8	Karin Sabila	85	Tuntas
9	Neila Sofiyatun Nuriyah Asyhari	70	Belum Tuntas
10	Nia Nurun Nafisah	80	Tuntas
11	Nur Fadhilah	70	Belum Tuntas
12	Nuria Kholifatun N	75	Tuntas
13	Nuril Malikhatin N	70	Belum Tuntas
14	Riris Khoifatum M	80	Tuntas
15	Robiatul Lutfiya	85	Tuntas
16	Roifatul Munawaroh	75	Tuntas
17	Salwa Qotrun Nada	75	Tuntas
18	Shinta Hidayatus S	85	Tuntas
19	Shofi Dian Ilmy	95	Tuntas
20	Siti Aminatul I	90	Tuntas
21	Siti arifatus Zulfa	85	Tuntas
22	Siti Khoiriyatin N	85	Tuntas
23	Siti Noer Mutya K	75	Tuntas
24	Siti Nur Fadhilah	75	Tuntas
25	Siti Zulfa Khoirun N	70	Belum Tuntas

26	Sofiyah	75	Tuntas
27	St. Fitrotun 'Azizah	80	Tuntas
28	Syifa Nurul Ilmi	75	Tuntas
29	Ulfa Sulistiana	80	Tuntas
30	Umi Anis Syarotun	85	Tuntas
31	Uswatun Khasanah	70	Belum Tuntas
32	Zahrotun Nadhifah	70	Belum Tuntas
33	Zairotu Nabila Nur'aini	85	Tuntas
34	Yasinta Laili Istiqomah	75	Tuntas
	Jumlah	2655	
	Mean	78,08	
	Ketuntasan Klasikal	73	

Grafik Nilai



Nilai Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizizz

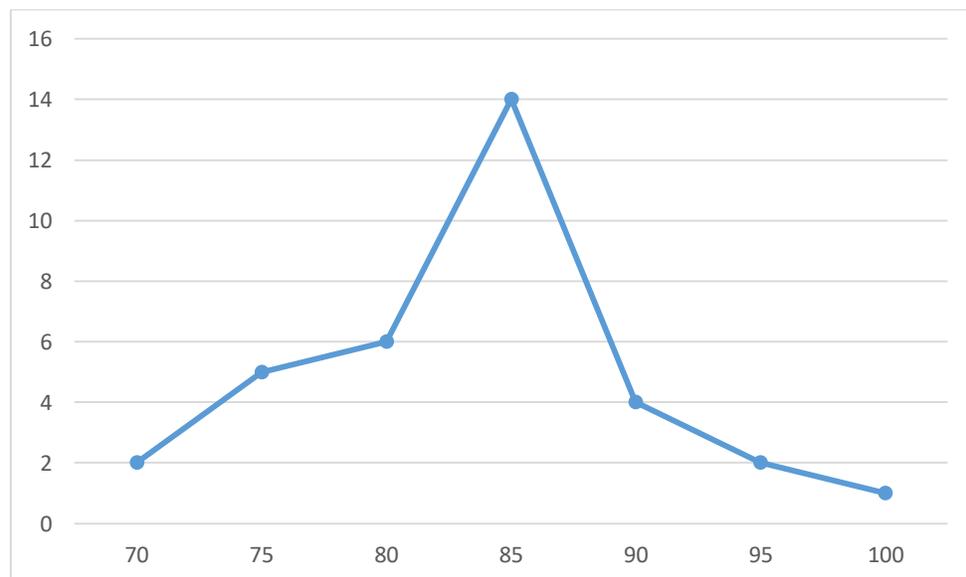
Materi : Menghindari perilaku mencuri, durhaka kepada kedua orang tua, meninggalkan sholat, memakan harta anak yatim, dan korupsi.

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
----	------	-------	------------

1	Alfiyatut Toyyibah	80	Tuntas
2	Annisa Nur Fitri'asari	80	Tuntas
3	Devia Tri Setyowati	90	Tuntas
4	Dwi Maefasasabila	75	Tuntas
5	Fajrina Rofiqoh	85	Tuntas
6	Hanik Nur Kholifah	85	Tuntas
7	Hilma Nailulmuna	75	Tuntas
8	Karin Sabila	85	Tuntas
9	Neila Sofiyatun Nuriyah Asyhari	85	Tuntas
10	Nia Nurun Nafisah	85	Tuntas
11	Nur Fadhilah	70	Belum Tuntas
12	Nuria Kholifatun N	80	Tuntas
13	Nuril Malikhatin N	75	Tuntas
14	Riris Khoifatun M	85	Tuntas
15	Robiatul Lutfiya	90	Tuntas
16	Roifatul Munawaroh	85	Tuntas
17	Salwa Qotrun Nada	90	Tuntas
18	Shinta Hidayatus S	95	Tuntas
19	Shofi Dian Ilmy	100	Tuntas
20	Siti Aminatul I	85	Tuntas
21	Siti arifatus Zulfa	85	Tuntas
22	Siti Khoiriyatin N	85	Tuntas
23	Siti Noer Mutya K	85	Tuntas
24	Siti Nur Fadhilah	80	Tuntas
25	Siti Zulfa Khoirun N	75	Tuntas
26	Sofiyah	95	Tuntas
27	St. Fitrotun 'Azizah	80	Tuntas
28	Syifa Nurul Ilmi	75	Tuntas
29	Ulfa Sulistiana	80	Tuntas

30	Umi Anis Syarotun	85	Tuntas
31	Uswatun Khasanah	70	Belum Tuntas
32	Zahrotun Nadhifah	85	Tuntas
33	Zairotu Nabila Nur'aini	85	Tuntas
34	Yasinta Laili Istiqomah	90	Tuntas
	Jumlah	2835	
	Mean	83,38	
	Ketuntasan Klasikal	94	

Grafik Nilai



Lampiran 14 Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan, Semarang 50185, Indonesia
Telp: 024-7601295, Email: fitk@walisongo.ac.id, Website: fitk.walisongo.ac.id

Nomor : B-861/Un.10.3/J.1/DA.04.09/03/2021
Lamp. :
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi.**

23 Maret 2021

Kepada

Yth. Bpk. Dr. Agus Sutiyono, M.Ag., M.Pd
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan riset skripsi di Jurusan Pendidikan Agama Islam, kami menyetujui rancangan yang akan ditulis oleh:

1. Nama lengkap : Yuliana Rohmah
2. NIM : 1803016158
3. Semester ke- : 6
4. Program Studi : Pendidikan Agama Islam
5. Judul : *Pengaruh Intensitas Penggunaan Quizizz Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Blora.*

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi dimaksud. Bapak/Ibu memiliki kewenangan untuk memberikan arahan, bimbingan, koreksi dan perubahan judul yang diperlukan untuk kesempurnaan penulisan hasil riset skripsi tersebut.

Kemudian atas perhatian dan kerja samanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Dekan
Ketua Jurusan PAI,

D. Musthofa

Lampiran 15 Surat Izin Permohonan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: B-2275/Un.10.3/D.1/DA.06.04.C/07/2021

Lamp : -

Hal : Pengantar Pra Riset

a.n. :

NIM :

Yth.

Kepala Sekolah MA Khozinatul Ulum Blora
di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Yuliana Rohmah

NIM : 1803016158

Alamat : Jl. Taman Makam Pahlawan Rt 12 Rw 02 Krangjati Blora

Judul skripsi : Pengaruh Penggunaan Quizizz Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MA Khozinatul Ulum Blora Tahun Pelajaran 2021/2022.

Pembimbing :

1. Dr. Agus Sutiyono, M. Ag., M. Pd

Mahasiswa tersebut membutuhkan data dengan tema/judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon Mahasiswa tersebut di ijinakan melaksanakan riset selama 1 bulan, mulai tanggal 24 Juli 2021 sampai dengan tanggal 24 Agustus 2021.

Demikian atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu/Sdr. disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alikum Wr.Wb.



Tembusan :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: B-2274/Un.10.3/D.1/DA.06.04.C/07/2021

23 Juli 2021

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. :

NIM :

Yth.

Kepala Sekolah MA Khozinatul Ulum Blora
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Yuliana Rohmah

NIM : 1803016158

Alamat : Jl. Taman Makam Pahlawan Rt 12 Rw 02 Karangjati Blora

Judul skripsi : Pengaruh Penggunaan Quizizz Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MA Khozinatul Ulum Blora Tahun Pelajaran 2021/2022.

Pembimbing :

1. Dr. Agus Sutiyono, M. Ag., M. Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama kurang lebih 1 bulan, mulai tanggal 24 Juli 2021 sampai dengan tanggal 24 Agustus 2021.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.



Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Mahrud Junaedi

Tembusan :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

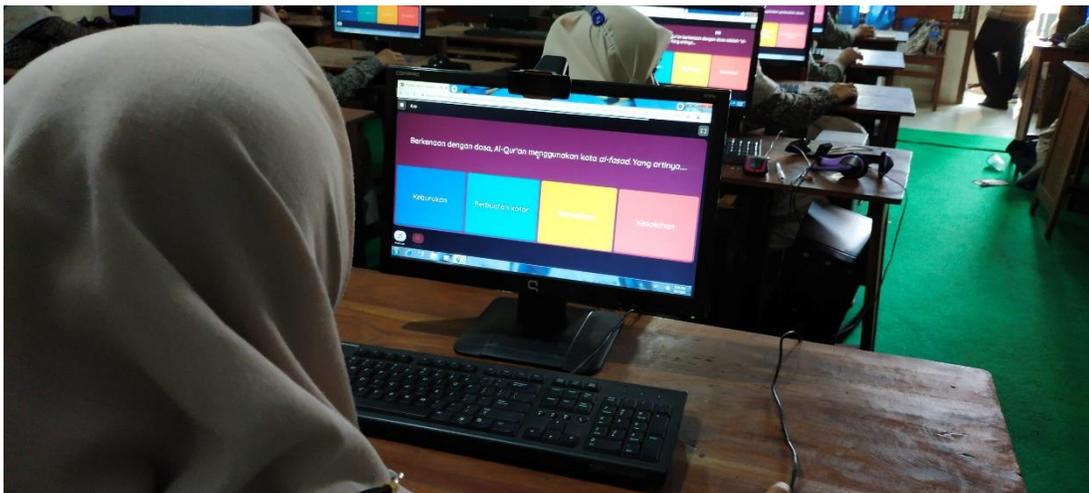
Lampiran 16 Dokumentasi



Wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak



Perkenalan dengan siswa di kelas



Proses pengerjaan soal di aplikasi *Quizizz*



Foto bersama anak-anak XI IPA 2 dan Guru Akidah Akhlak



Struktur Organisasi MA Khozinatul Ulum Blora

MADRASAH		VISI	
		<p>"Terciptanya insan yang bertaqwa kepada Allah SWT, unggul dalam prestasi dan luhur dalam budi pekerti"</p> <p>Berdasarkan visi tersebut maka Madrasah Aliyah Khozinatul Ulum Blora memiliki indikator yang terarah dan terukur sebagai berikut:</p>	
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terbentuknya insan yang bertaqwa kepada Allah SWT <ol style="list-style-type: none"> a. Terbiasa menjalankan sholat lima waktu b. Terbiasa menjalankan sholat berjamaah c. Terbiasa melakukan sholat sunnah d. Mampu membaca Al qur'an dengan baik dan benar e. Mampu menghafal surat-surat tertentu dalam Al-Qur'an f. Gemar bershodaqoh g. Mampu mengambil ibroh dalam mengikuti kegiatan keagamaan 2. Unggul dalam prestasi <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik naik kelas 100% secara normatif b. Peserta didik lulus UM 100 % dengan nilai rata-rata 7.5 c. Peserta didik lulus UN 100 %, dengan nilai rata-rata 7.0. d. Memperoleh juara dalam kompetisi/lomba akademik dan non akademik e. Minimal 20 % output diterima di Perguruan Tinggi Negeri f. Terampil dalam bidang TIK g. Terampil dalam bidang olahraga h. Terampil dalam bidang elektronik i. Terampil dalam bidang tata busana j. Terampil dalam bidang marching band k. Terampil dalam bidang kreasi seni 3. Luhur dalam Budi Pekerti <ol style="list-style-type: none"> a. Santun dalam berbicara dan bertindak b. Menghormati kepada yang lebih tua c. Menyayangi kepada yang lebih muda d. Dapat dipercaya, jujur dan bertanggung jawab e. Mentaati tata tertib madrasah f. Terbiasa menolong kepada semua orang 	
<p>AS MADRASAH</p> <p>MADRASAH ALIYAH KHOZINATUL ULUM BLORA</p> <p>131233160002</p> <p>Jl. Mr. Lakandar, No. XII/2</p> <p>58215</p> <p>JAWA TENGAH</p> <p>5101442, 533497</p> <p>makhazin@yahoo.co.id</p> <p>webmakhazin.ddns.net</p> <p>00.734.108.4-514.000</p>		<p>MISI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan pembiasaan pengamalan syari'at Islam ala ahlu sunnah wal jamaa'ah 2. Memaksimalkan proses pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan sumber daya yang dimiliki. 3. Mengembangkan sikap kreatif, dinamis, tertib, jujur, ikhlas dan kerja keras. 	

LOGO MADRASAH		"Terciptanya insan yang unggul dalam prestasi dan luhur dalam budi pekerti"																																																																													
		<p>Berdasarkan visi tersebut maka Madrasah Aliyah Khozinatul Ulum Blora memiliki indikator yang terarah dan terukur sebagai berikut:</p>																																																																													
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terbentuknya insan yang bertaqwa kepada Allah SWT <ol style="list-style-type: none"> a. Terbiasa menjalankan sholat lima waktu b. Terbiasa menjalankan sholat berjamaah c. Terbiasa melakukan sholat sunnah d. Mampu membaca Al qur'an dengan baik dan benar e. Mampu menghafal surat-surat tertentu dalam Al-Qur'an f. Gemar bershodaqoh g. Mampu mengambil ibroh dalam mengikuti kegiatan keagamaan 2. Unggul dalam prestasi <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik naik kelas 100% secara normatif b. Peserta didik lulus UM 100 % dengan nilai rata-rata 7.5 c. Peserta didik lulus UN 100 %, dengan nilai rata-rata 7.0. d. Memperoleh juara dalam kompetisi/lomba akademik dan non akademik e. Minimal 20 % output diterima di Perguruan Tinggi Negeri f. Terampil dalam bidang TIK g. Terampil dalam bidang olahraga h. Terampil dalam bidang elektronik i. Terampil dalam bidang tata busana j. Terampil dalam bidang marching band k. Terampil dalam bidang kreasi seni 3. Luhur dalam Budi Pekerti <ol style="list-style-type: none"> a. Santun dalam berbicara dan bertindak b. Menghormati kepada yang lebih tua c. Menyayangi kepada yang lebih muda d. Dapat dipercaya, jujur dan bertanggung jawab e. Mentaati tata tertib madrasah f. Terbiasa menolong kepada semua orang 																																																																													
<p>IDENTITAS MADRASAH</p> <table border="1"> <tr> <td>1. NAMA MADRASAH</td> <td colspan="3">MADRASAH ALIYAH KHOZINATUL ULUM BLORA</td> </tr> <tr> <td>2. NPSN / NSM</td> <td colspan="3">20364941 / 131233160002</td> </tr> <tr> <td>3. ALAMAT</td> <td colspan="3">Jl. Mr. Lakandar, No. XII/2</td> </tr> <tr> <td>DESA</td> <td colspan="3">MLANGSEN</td> </tr> <tr> <td>KECAMATAN</td> <td>BLORA</td> <td>KODE POS</td> <td>58215</td> </tr> <tr> <td>KABUPATEN</td> <td>BLORA</td> <td>PROVINSI</td> <td>JAWA TENGAH</td> </tr> <tr> <td>TELEPON</td> <td colspan="3">(0296)5101442, 533497</td> </tr> <tr> <td>EMAIL</td> <td colspan="3">makhazin@yahoo.co.id</td> </tr> <tr> <td>WEBSITE</td> <td colspan="3">webmakhazin.ddns.net</td> </tr> <tr> <td>4. NPWP</td> <td colspan="3">00.734.108.4-514.000</td> </tr> <tr> <td>5. STATUS MADRASAH</td> <td colspan="3">SWASTA</td> </tr> <tr> <td>6. WAKTU BELAJAR</td> <td colspan="3">PAGI</td> </tr> <tr> <td>7. TAHUN BERDIRI</td> <td colspan="3">1987</td> </tr> <tr> <td>8. AKREDITASI</td> <td colspan="3">TERAKREDITASI B</td> </tr> <tr> <td>9. PENYELENGGARA</td> <td colspan="3">YAYASAN KHOZINATUL ULUM AL-AMIN</td> </tr> <tr> <td>10. LOKASI MADRASAH</td> <td colspan="3">MILIK SENDIRI</td> </tr> <tr> <td>JARAK KE KECAMATAN</td> <td colspan="3">3 KM</td> </tr> <tr> <td>JARAK KE KABUPATEN</td> <td colspan="3">2 KM</td> </tr> <tr> <td>BANGUNAN MADRASAH</td> <td colspan="3">MILIK SENDIRI</td> </tr> </table>		1. NAMA MADRASAH	MADRASAH ALIYAH KHOZINATUL ULUM BLORA			2. NPSN / NSM	20364941 / 131233160002			3. ALAMAT	Jl. Mr. Lakandar, No. XII/2			DESA	MLANGSEN			KECAMATAN	BLORA	KODE POS	58215	KABUPATEN	BLORA	PROVINSI	JAWA TENGAH	TELEPON	(0296)5101442, 533497			EMAIL	makhazin@yahoo.co.id			WEBSITE	webmakhazin.ddns.net			4. NPWP	00.734.108.4-514.000			5. STATUS MADRASAH	SWASTA			6. WAKTU BELAJAR	PAGI			7. TAHUN BERDIRI	1987			8. AKREDITASI	TERAKREDITASI B			9. PENYELENGGARA	YAYASAN KHOZINATUL ULUM AL-AMIN			10. LOKASI MADRASAH	MILIK SENDIRI			JARAK KE KECAMATAN	3 KM			JARAK KE KABUPATEN	2 KM			BANGUNAN MADRASAH	MILIK SENDIRI			<p>MISI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan pembiasaan pengamalan syari'at Islam ala ahlu sunnah wal jamaa'ah 2. Memaksimalkan proses pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan sumber daya yang dimiliki. 3. Mengembangkan sikap kreatif, dinamis, tertib, jujur, ikhlas dan kerja keras. 	
1. NAMA MADRASAH	MADRASAH ALIYAH KHOZINATUL ULUM BLORA																																																																														
2. NPSN / NSM	20364941 / 131233160002																																																																														
3. ALAMAT	Jl. Mr. Lakandar, No. XII/2																																																																														
DESA	MLANGSEN																																																																														
KECAMATAN	BLORA	KODE POS	58215																																																																												
KABUPATEN	BLORA	PROVINSI	JAWA TENGAH																																																																												
TELEPON	(0296)5101442, 533497																																																																														
EMAIL	makhazin@yahoo.co.id																																																																														
WEBSITE	webmakhazin.ddns.net																																																																														
4. NPWP	00.734.108.4-514.000																																																																														
5. STATUS MADRASAH	SWASTA																																																																														
6. WAKTU BELAJAR	PAGI																																																																														
7. TAHUN BERDIRI	1987																																																																														
8. AKREDITASI	TERAKREDITASI B																																																																														
9. PENYELENGGARA	YAYASAN KHOZINATUL ULUM AL-AMIN																																																																														
10. LOKASI MADRASAH	MILIK SENDIRI																																																																														
JARAK KE KECAMATAN	3 KM																																																																														
JARAK KE KABUPATEN	2 KM																																																																														
BANGUNAN MADRASAH	MILIK SENDIRI																																																																														

Identitas Madrasah dan Visi Misi MA Khozinatul Ulum Blora

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Yuliana Rohmah
2. Tempat dan Tanggal Lahir : Blora, 18 Juli 2000
3. NIM : 1803016158
4. Alamat Rumah : Desa Karangjati RT 12 RW 02
Kecamatan Blora, Kabupaten Blora
5. Nomor Handphone: 088806880235
6. Email : Rohmahyuliana47@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Negeri Pembina Blora (Lulus Tahun 2007)
2. SD Negeri Tempelan 2 Blora (Lulus Tahun 2012)
3. Mts Raudlatul Ulum Guyangan, Trangkil Pati (Lulus Tahun 2015)
4. MA Raudlatul Ulum Guyangan, Trangkil Pati (Lulus Tahun 2018)

Blora, 23 November 2021



Yuliana Rohmah

1803016158