

PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZ UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Irma Siti Maliyah^{1*}, Masripah², Iman Saifullah³, Nenden Munawaroh⁴

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut

²Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut

³Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut

⁴Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut

Irmasitimaliyah65@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 1 September, 2025

Revised 12 September, 2025

Accepted 25 September, 2025

Available online 30 September, 2025

Kata Kunci:

Media Interaktif Quiziz, Pemahaman Siswa

Keywords:

Interactive Media, Quizizz, Student Understanding

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Garut.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PAI di kelas X SMKS Fauzaniyyah, di mana banyak siswa belum mencapai KKM. Penelitian bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design, menggunakan pretest dan posttest. Sampel terdiri dari dua kelas: satu sebagai kontrol (36 siswa) dan satu eksperimen (35 siswa).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, terbukti dari peningkatan nilai rata-rata posttest di kelas eksperimen (dari 57 ke 83), dibandingkan kelas kontrol (dari 59 ke 69). Nilai N-Gain sebesar 0,62 menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang hingga tinggi. Quizizz juga dinilai baik oleh siswa (76%) dan guru (88%).

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of student understanding of Islamic Religious Education (PAI) subjects in Grade X at SMKS Fauzaniyyah, where many students have not met the Minimum Competency Criteria (KKM). The study aims to measure the effectiveness of the Quizizz learning media in improving student comprehension. The method used is an experimental approach with a Nonequivalent Control Group Design, utilizing both pretests

and posttests. The sample consists of two classes: one control group (36 students) and one experimental group (35 students). The results show that the use of Quizizz significantly improved student understanding, as evidenced by the increase in the average posttest score in the experimental class (from 57 to 83), compared to the control class (from 59 to 69). The N-Gain score of 0.62 indicates a moderate to high level of improvement. Quizizz was also positively evaluated by students (76%) and teachers (88%).

PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Pada era modern ini, Pendidikan merupakan satu hal yang paling di butuhkan dalam kehidupan manusia baik di dalam lingkungan, keluarga, Masyarakat, bangsa dan negara. Karena dengan adanya Pendidikan seseorang bisa meningkatkan daya citra, keterampilan, mengubah karakter seseorang dan dapat menimbulkan dampak yang positif. Seperti pernyataan menurut Ahmad D. Marimba Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan Rohani terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama (Rahma et al., 2022).

Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya Pendidikan budi pekerti (kuatan batin atau karakter) pikiran serta tubuh anak. Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa perlunya pemberian Pendidikan kultural dan sosial dengan cara didiklah anak anak kita sesuai dengan tuntutan alam dan zamannya sendiri. Hal ini terutama berlaku pada masa perubahan yang memerlukan inovasi teknologi yang lebih cepat. Seiring berkembangnya teknologi, pemikiran manusia pun ikut berkembang. Berbagai teknologi baru bermunculan dan mengisi berbagai bidang

kehidupan (Fuad, 2022). Dalam Al-Qur'an terdapat surah yang berhubungan dengan adanya nilai Pendidikan, yaitu Qur'an surah An Najm ayat 29-30 :

فَاعْرِضْ عَنْ مَنْ تَوَلَّىٰ عَنْ ذِكْرِنَا وَلَمْ يُرِدْ إِلَّا الْحَيَاةَ الدُّنْيَا ۚ ذَٰلِكَ مَبْلَعُهُمْ ۖ مِّنَ الْعِلْمِ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّٰ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِمَنِ اهْتَدَىٰ

"Maka tinggalkanlah (Muhammad) orang yang berpaling dari peringatan kami, dan dia hanya mengingini kehidupan dunia. Itulah kadar ilmu mereka. Sungguh, Tuhanmu. Dia lebih mengetahui siapa yang tersesat di jalan-Nya dan dia pula yang mengetahui siapa yang mendapat petunjuk"

Ayat di atas menjelaskan bahwa ilmu merupakan hal yang sangat penting untuk di miliki oleh manusia, karena segala sesuatu yang di inginkan akan bisa tercapai dengan adanya ilmu. Menurut Al-Gazali Menekankan bahwa pendidikan bertujuan membentuk insan kamil (manusia Paripurna) baik di dunia maupun di akhirat. Penerapan Quiziz yang membentuk pemahaman ahlak dan nilai nilai spiritual siswa sangat sejalan dengan pendidikan islam ini. Dalam sebuah proses pembelajaran pendidik menjadi jembatan dan petunjuk jalan untuk menggali potensi peserta didik, dan peserta didik sebagai objek yang di arahkan dan digali potensinya. Masalah dalam renah Pendidikan khususnya dalam pengajaran di kelas merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang mempengaruhi. Salah satu factor tersebut di antaranya adalah pendidik (Masrifah,2023).

Menurut Anderson dan rusell media pembelajaran adalah perantara dalam proses pembelajaran Quiziz sebagai media interaktif terbukti efektif karena memotifasi belajar siswa, menyampaikan materi menarik dan jelas, dan memfalitasi pengalaman belajar aktif.

Aplikasi Quiziz merupakan media online yang dapat digunakan sebagai alat pembelajara dan pemberian kuis interaktif yang dapat di gunakan oleh guru dan peserta didikdalam proses pembelajaran (Yusrini,2023). Media pembelajaran berbasis teknologi bertujuan untuk memungkinkan terjalannya kerjasama yang lebih tinggi antara siswa dan guru, mernungkinan guru dalam melaksanakan tugas, dan siswa bisa memahami materi pembelajaran, untuk mengembangkan minat dan rasa ingin tahu dalam mempelajari materi pembelajaran dapat meningkat (Yustina et al., 2023).

Pemahaman menurut KBBI adalah proses, cara perbuatan memahami atau memahamkan. Pemahaman menurut Bloom menyatakan bahwa pemahaman itu mengacu pada kemampuan untuk memahami dan memahami sesuatu sesuatu diketahui atau diingat terlebih dahulu dan menafsirkan makna dari materi tersebut Pemahaman juga dapat di artikan sebagai proses penting dalam mencapai hasil belajar. Tanpa pemahaman, hasil belajar hanya bersifat hafalan dan cepat dilupakan. Pemahaman juga bentuk konsep yang baik sangat menentukan kualitas.

Selain itu, Pemahaman Siswa juga dapat di pengaruhi oleh Media Pembelajaran konvesional seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktik langsung akan meningkatkan pemahaman siswa. Begitupun dengan proses pembelajaran di SMK Fauzaniyyah berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan. Pada tanggal 9 Desember tahu 2024 Ibu eva Spd sebagai guru PAI Beliau juga mengatakan ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap mata Pelajaran pai di SMK antara lain adalah kurangnya minat siswa terhadap Pelajaran yang di anggap tidak relevan dengan bidang kejuruan, media pembelajara yang bersifat konvesional dan kurang interaktif serta terbatasnya waktu pembelajaran PAI di Tengah padatnya jadwal Pelajaran kejuruan. Sebagaimna beliau juga mengatakan PAI merupakan mata Pelajaran wajib yang memiliki kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman tersebut adalah media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga menjadi strategi penting untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran yang menggabungkan teknologi perlu diterapkan, khususnya dalam mata pelajaran PAI Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman belajar,melibatkan siswa secara aktif serta memanfaatkan teknologi. Salah satunya adalah media interaktif quiziz yang menekankan suasana belajar yang aktif,nyaman,menyenangkan dan sesuaiui karakteristik peserta didik. Berdasarkan latar belakang ini, peneliti tertarik mengkaji "penerapan media interaktif quiziz untuk meningkatkan

pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam” di kelas X SMK Fauzaniyyah, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pemahaman belajar sekaligus efektivitas proses pembelajaran.

METODE/METHOD

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode utama, yaitu: observasi, wawancara dan dokumentasi. observasi dengan memperhatikan kondisi sekolah serta pelaksanaan proses pembelajaran mata pelajaran PAI di kelas X SMK Fauzaniyyah, Wawancara dilakukan kepada beberapa pihak sekolah, antara lain kepala sekolah dan beberapa guru mata pelajaran PAI, sebagai upaya untuk mendukung dan melengkapi jawaban dari soal *Pretest dan Posttest* yang telah diberikan kepada masing-masing peserta didik, dokumentasi mencakup perangkat pembelajaran serta foto-foto yang merekam aktivitas proses belajar mengajar. Unsur-unsur yang terdokumentasi meliputi guru, peserta didik, kondisi ruang kelas, fasilitas dan infrastruktur sekolah, serta lingkungan sekitar sekolah (Thalib, 2022).

Sumber data dalam penelitian ini yaitu menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber asli atau objek yang menjadi fokus penelitian. Pada penelitian ini, data primer diperoleh secara langsung dari siswa kelas X SMK Fauzaniyyah melalui pelaksanaan tes *pretest/posttest*. Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dalam proses penelitian, umumnya melalui pihak lain yang memiliki keterkaitan dengan objek yang diteliti. Data ini dapat bersumber dari studi pustaka, seperti buku, referensi, dokumen, dan sumber tertulis lainnya, atau berasal dari hasil observasi maupun penelitian sebelumnya. Fungsi utama data sekunder adalah melengkapi data primer, yang dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik studi dokumentasi (Hidayah, 2023)

Dalam penelitian ini digunakan yaitu penelitian quasi eksperimen desain yang mengambil dua kelas secara langsung dari populasi salahsatu kelas yang di jadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Quasi eksperimen desain merupakan satu jenis eksperimen yang jenis penelitian ilmiahnya di mana satu atau lebih variabel independen atau variabel bebas, dimanipulasi dan dikontrol, dan pengamatan dilakukan pada variabel dependen atau variabel terikat untuk mengidentifikasi variasi yang disebabkan oleh manipulasi variabel independen. Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* untuk desain kuasi eksperimennya. Desain ini hampir sama dengan dengan *pretest and posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan namun sampel diambil secara tidak acak. Dua kelompok yang ada diberi pretest kemudian diberi perlakuan dan terakhir diberi posttest (sugiono, 2022).

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan metode analisis eksperimen, yaitu proses mengolah dan memeriksa data numerik yang diperoleh dari kegiatan eksperimen untuk menguji hipotesis, menjawab rumusan masalah, dan menarik kesimpulan. Dalam eksperimen ini, variabel independen yang dikendalikan adalah penggunaan aplikasi quiziz, sedangkan variabel dependen yang diamati adalah pemahaman siswa. Tujuan dari analisis data ini adalah untuk mengetahui apakah perubahan yang terjadi pada [emahaman siswa bersifat signifikan atau tidak. Adapun uji korelasi yang digunakan pada penelitian ini Adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, uji normalitas, uji homogenitas, uji T dan uji N-Gain (Aida, Hermina, & Norlaila, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

Media Interaktif Quiziz Pada Pembelajaran PAI di Kelas X SMK Fauzaniyyah

Hal pertama yang dilakukan sebelum instrumen soal *pretest* dan *posttest* diberikan kepada kedua kelas yang akan diteliti yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen di SMK Fauzan, diberikan kepada kedua kelas yang akan diteliti yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, diberikan terlebih dahulu soal uji coba kepada kelas lain. Penerapan media interaktif quiziz dikelas X SMK Fauzaniyyah menunjukkan hasil positif. Berdasarkan observasi, aktifitas guru memperoleh skor 88% dan siswa 76% yang menurut krateria sugiono (2019) termasuk kategori *sangat baik*. Hal ini memunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung optimal. Guru mampu mengelola kelas dengan efektif. Sementara siswa menunjukkan keterlibaran aktif dan antusiasme tinggi.sehingga dapat di simpulkan bahwa media pembelahan ailikasi quiziz sangat mempengaruhi pemahaman belajar peserta didik dimana pembelajaran lebih menyenangkan serta minat peserta didik lebih meningkat.

Menurut teori yang menjelaskan media pembelajaran *quizizz* pada dasarnya merupakan aplikasi yang digunakan dalam dunia pendidikan, untuk membuat latihan disebuah kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta dapat meningkatkan dan memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga diharapkan pemahaman peserta didik meningkat (Rahmawati, 2021).

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman belajar peserta didik. Pemahaman ini ditunjukkan melalui kenaikan rata-rata nilai dari 57,83 pada saat pretest menjadi 59,69 pada posttest. Dengan adanya perbedaan nilai yang cukup mencolok antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran tersebut, maka secara statistik dapat dinyatakan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 69,70 mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik berada dalam kategori cukup efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa secara praktis, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot mampu membantu siswa dalam memahami materi secara lebih optimal. Efektivitas tersebut diperkuat oleh peran Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, membangun aspek emosional positif, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Kahoot tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga efisien dan aplikatif dalam konteks pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMK Fauzaniyyah

Pemahaman siswa diukur melalui empat indikator (Ramadani Sagala, 2019): pemahaman bacaan (reading comprehension), pemahaman lisan (oral comprehension), pemahaman konsep (understanding of concepts), dan pemahaman visual (visual understanding).

Peningkatan ini sesuai dengan firman Allah dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

Ayat ini menekankan bahwa orang yang memiliki pemahaman (ilmu) akan mendapatkan kedudukan tinggi di sisi Allah, sehingga proses pembelajaran yang meningkatkan pemahaman menjadi sangat penting.

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan media interaktif *Quizizz* mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebelum penggunaan *Quizizz*, nilai rata-rata siswa hanya 65, dengan banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Setelah penerapan *Quizizz*, terjadi peningkatan pemahaman yang ditunjukkan oleh meningkatnya keterlibatan, antusiasme, dan skor ulangan siswa. Pembelajaran dengan *Quizizz* memiliki lima keunggulan utama: Keterlibatan siswa meningkat melalui elemen game (poin, skor, leaderboard). Umpan balik langsung yang membantu siswa memahami kesalahan mereka. Kontrol pengguna, memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan masing-masing. Interaktivitas materi yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Kolaborasi dan disk antar siswa, memperkuat pemahaman. Tanyakan apa saja

Ketika media interaktif *quizizz* ini diterapkan di kelas eksperimen, aspek religius, kefokuskan, dan cara komunikasi siswa menjadi berkembang, dimana pada aspek religius, siswa memiliki kesadaran untuk senantiasa tenang saat guru menjelaskan materi sehingga tidak mengganggu konsentrasi rekannya yang lain. Dalam aspek kefokuskan siswa sudah mengerti akan materi yang sedang diberikan oleh guru setelah pembelajaran atau setelah menyampaikan materi selesai. Kemudian, didalam aspek komunikasi siswa mudah menyerap suatu informasi dalam dirinya rasa ingin tahu terhadap materi yang akan disampaikan, disiplin, cinta damai, mandiri, dan gemar membaca. Dari semua perhitungan yang dilakukan di atas menunjukkan bahwa media interaktif *quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran yang baik untuk diterapkan di sekolah pada jenjang SMK. Dengan penerapan Media *quizizz* pada mata

pelajaran PAI memberikan pengaruh yang baik dalam peningkatan kecerdasan pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI.

Penerapan Media Interaktif Quizizz terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa

Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terjadi peningkatan signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz dibandingkan dengan kelas kontrol. Uji statistik (uji-t) menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media interaktif Quizizz terhadap pemahaman siswa

Peningkatan ini sejalan dengan QS. Az-Zumar ayat 9:

أَمَّنْ هُوَ قَانِثٌ أَنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْأَجْرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۚ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۚ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ

“Apakah kamu, hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah di waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: 'Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?' Sesungguhnya hanyalah orang-orang yang berakal yang dapat menerima pelajaran".

Ayat ini membandingkan dua golongan manusia: orang yang beribadah secara taat dan khusyuk di malam hari dengan rasa takut akan akhirat dan harapan akan rahmat Tuhan, dengan orang yang tidak berilmu dan lalai. Ayat ini menegaskan bahwa kedua golongan tersebut tidak sama, dan hanya orang-orang yang berakal sehat (ulul albab) yang dapat memahami pelajaran tentang keutamaan ilmu dan ibadah ini..

Dapat diketahui Juga bahwa uji gain yang dilakukan di kelas eksperimen mendapati nilai 62,88%, Adapun klasifikasi dari pengujian Ngain ini yaitu sebesar 62% dengan kategori sedang. Untuk klasifikasi ini dapat dilihat di tabel point 3.7 dan untuk pengukuran seberapa tinggi peningkatan pemahaman yang diperoleh dari penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz sebesar 62% klasifikasi yang didapatkan termasuk kedalam kategori sedang, dapat dilihat dari tabel pada tabel 3.8. kemudian, untuk keefektifan dari media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dengan nilai 62% menandakan bahwa media pembelajaran quizizz ini cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran di SMK khususnya pada siswa kelas X MM2 Fauzaniyyah dapat dilihat pada tabel 3.9. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas yang digunakan treatment dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz ada peningkatan atau terdapat perbedaan dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN/CONCLUSION

Berisi Berdasarkan temuan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X SMK Fauzan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media ini terlaksana dengan sangat optimal

Dengan demikian penerapan Media Interaktif Quizizz pada Mata Pelajaran PAI di SMK Fauzaniyyah dengan materi bahaya dampak negatif pergaulan bebas dan zina menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil dari observasi kegiatan guru di peroleh hasil 88% dan observasi kegiatan siswa pada kelas eksperimen X MM2 yaitu sebesar 76%.

Pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAI pada materi dampak negative pergaulan bebas dan zina pada kelas eksperimen di peroleh nilai rata-rata *Pretestt* sebesar 57 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata rata hasil *Pretestt* sebesar 59. Yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa kelas X masih tergolong rendah dan berada di bawah kriteria ketuntasan maksimal (KKM). Hasil uji normalitas dengan signifikansi 0,05 ($p \geq 0,05$) menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Perolehan Peningkatan nilai pemahaman siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan penerapan Media Quizizz yaitu mendapatkan nilai rata rata *posttest* 83 sedangkan dengan kelas kontrol mendapatkan nilai rata rata *posttest* sebesar 69, Jadi secara umum dapat dikatakan bahwa hasil penelitian ini menjawab rumusan masalah yang melatar belakangi penelitian yang dilakukan. hasil data

menunjukkan bahwa terdapat perbedaan Pemahaman peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran PAI.

Selain itu, Media Interaktif Quiziz juga dari hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,62 yang berada dalam kategori “ Sedang”. Ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif Quiziz tersebut cukup berhasil dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam

Secara keseluruhan dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Quiziz efektif di terapkan di kelas X baik dari segi peningkatan kualitas hasil pemahaman belajar siswa pada mata Pelajaran PAI

REFERENCES

- ABIDIN, A. M. (2019). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika*, 11(2), 225. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>
- Aida, A., Hermina, D., & Norlaila, N. (2025). JENIS DATA PENELITIAN KUANTITATIF (Korelasional, Komparatif, Dan Eksperimen). *Al-Manba Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 10(1), 31–40. <https://doi.org/10.69782/almanba.v10i1.48>
- Anwar, (2022). *Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah Probolinggo Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)* melalui kajian kitab salaf di SMK raudlatul Malikiyyah Probolinggo
- Dicky (2019). *Rancangan Eksperimen Quasi Quasi -Eksperimental Desaign* 27(2)187-203, <http://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.3869>
- Dicky Gea, (2024). *Buku Genderang Pembelajaran Sains Berbasis Motifasi*.
- Hidayah, H. H. (2023). Pengertian , Sumber, Dan Dasar Pendidikan Islam. *Jurnal As-Said*, 3(1), 21–33. Retrieved from <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/141>
- Masripah. (2023). Isu-isu Konteporer Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan agama Islam*. 96-103.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., & Astuti, D. (2022). *Pengertian pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara* 2(1), 55–66.
- Rahma, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022) Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al UrwatulWutsqa : Kajian PendidikanIslam*, 2(1), 1-8
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Sarah, M. M., Munawaroh, N., & Usman, A. T. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN APLIKASI QUIZIZZ DI ERA NEW NORMAL (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas XI MAN 1 Garut). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 129. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.8886>
- Suheri, S., & Nurrahmawati, Y. T. (2022). *Moderasi Beragama di Era Disrupsi Digital. Proceedings of Annual Conference for Muslim Scholars* (Vol. 6). <https://doi.org/10.36835/ancoms.v6i1.453>
- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan Teknik Pengumpulan Data Dalam Metode Kualitatif Untuk Riset Akuntansi Budaya. *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 44–50. <https://doi.org/10.23960/seandanan.v2i1.29>