

Penerapan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits

Royani Fitriawati^{1*}, Abdul Mun'im Amaly², E. Aris Somantri³

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; fitriawatiroyani@gmail.com

² Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; abdulmunimamaly@staidaf.ac.id

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; arisoma@staidaf.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 Kabupaten Bandung Barat, yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif serta minimnya pemanfaatan media digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *quasi eksperiment* dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*, uji *N-Gain*, dan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan kategori efektivitas berada pada tingkat efektif dan cukup efektif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz terbukti efektif dan berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadits di madrasah.

Kata Kunci: Al-Qur'an Hadits, hasil belajar, Quizizz

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the Al-Qur'an Hadith subject at MTsN 1 West Bandung Regency, which is caused by the use of conventional learning methods that are less interactive and the minimal use of digital media. This study aims to determine the effectiveness of using the Quizizz application as an interactive learning medium on student learning outcomes. The method used is a quasi-experimental with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class that used the Quizizz learning media and the control class that used the lecture method. Data were collected through pretest and posttest tests, then analyzed using paired sample t-test, N-Gain test, and independent sample t-test. The results showed that the use of the Quizizz application had a significant effect on improving student learning outcomes with a significance value of 0.000 (<0.05). The improvement in learning outcomes in the experimental class was also higher than the control class, with the effectiveness category being at the effective and quite effective levels. Thus, the use of Quizizz-based learning media has proven

effective and contributes to improving the quality of Quranic and Hadith learning in madrasas.

Keywords: *Al-Qur'an Hadith, learning outcomes, Quizizz*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam sistem pendidikan di Indonesia karena berperan dalam membentuk kepribadian, akhlak, dan karakter peserta didik sesuai ajaran Islam (Diana et al., 2023). Menurut Zakiyah Daradjat, pendidikan agama Islam bertujuan untuk membangun dan mendidik siswa agar memahami ajaran Islam secara menyeluruh serta menjadikannya sebagai pedoman hidup dalam keseharian (Hamim et al., 2022). Di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), PAI mencakup beberapa bidang, yaitu Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), Fikih, Akidah Akhlak, dan Al-Qur'an Hadits. Di antara mata pelajaran tersebut, Al-Qur'an Hadits memiliki peranan penting dalam menanamkan nilai-nilai keislaman, memperkuat keimanan, serta membentuk karakter siswa agar mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Nurhamsalim & Sofa, 2025).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits masih belum optimal. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Azizah, 2022), rata-rata capaian hasil belajar PAI masih di bawah standar yang diharapkan. Hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI di MTsN 1 Kabupaten Bandung Barat menunjukkan bahwa sebagian guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, yang bersifat satu arah dan kurang interaktif. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya, pemahaman terhadap materi Al-Qur'an Hadits masih rendah, dan banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terutama pada aspek pengetahuan murni.

Selain itu, tantangan pembelajaran di era digital semakin kompleks. Minat siswa terhadap pelajaran agama cenderung menurun karena mereka lebih tertarik pada media hiburan dan teknologi. Hal ini mengharuskan guru untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman melalui inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (Kholilah, 2024). Salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah pemanfaatan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep-konsep Al-Qur'an Hadits secara lebih mendalam, menjadikan proses belajar lebih interaktif, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta aktif dalam kegiatan pembelajaran (Khasanah, 2022).

Salah satu media pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan teknologi adalah *Quizizz*, sebuah aplikasi berbasis kuis interaktif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Menurut (Arrozaq & Trisnawati, 2022), penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa karena fitur-fiturnya yang menarik serta memberikan umpan balik langsung. Namun, penerapan media ini dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits masih terbatas, dan sebagian guru

belum memanfaatkannya secara maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penerapan penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 Kabupaten Bandung Barat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran interaktif berbasis teknologi guna meningkatkan hasil belajar dan minat siswa terhadap pelajaran Al-Qur'an Hadits.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperiment* dan desain *pretest-posttest control group design*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta antara kelompok eksperimen dan kontrol (Sugiyono, 2020). Penelitian dilaksanakan di MTsN 1 Kabupaten Bandung Barat, yang dipilih karena telah memiliki fasilitas teknologi pendukung pembelajaran digital. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII MTsN 1 KBB yang terdiri dari delapan kelas, sedangkan sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling* (Sugiyono, dalam Wulandari & Astuti, 2023). Dua kelas dipilih sebagai subjek penelitian, yaitu kelas VII-2 sebagai kelompok eksperimen dengan 20 siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, dan kelas VII-1 sebagai kelompok kontrol dengan 20 siswa yang belajar menggunakan metode konvensional atau ceramah.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang dikembangkan berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 3.4 mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Bab 3 berjudul "*Membiasakan Sifat Pemurah dan Menjauhi Sifat Kikir.*" Tes disusun dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang sebelumnya diuji validitas dan reliabilitas menggunakan program SPSS versi 25. Hasil uji menunjukkan 20 soal valid dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,898, yang mengindikasikan tingkat reliabilitas sangat tinggi. Tes diberikan dua kali, yaitu *pretest* sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *posttest* setelah pembelajaran untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah penerapan media Quizizz pada kelompok eksperimen dan metode ceramah pada kelompok kontrol.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata, standar deviasi, dan peningkatan skor hasil belajar melalui perhitungan N-Gain. Sementara itu, analisis inferensial dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk melihat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* dalam masing-masing kelompok, serta uji *Independent Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Seluruh proses penelitian dilaksanakan secara sistematis dan etis, sehingga hasilnya dapat direplikasi dan dipertanggungjawabkan sebagai kontribusi ilmiah dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di madrasah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* di kelas eksperimen, dilakukan analisis peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan uji N-Gain. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 KBB. Data diperoleh dari nilai pretest dan posttest yang kemudian dihitung nilai gain yang dinormalisasi (N-Gain).

Hasil perhitungan N-Gain ini disajikan dalam bentuk tabel berikut untuk memberikan gambaran peningkatan hasil belajar secara individual pada setiap siswa di kelas eksperimen.

Tabel 1. Hasil N-Gain Kelas Eksperimen

No	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain Score	Presentase (%)	Keterangan
1.	Azaria	75	95	0.8	80 %	Efektif
2.	Elsa	85	80	-0.33	-33.33 %	Tidak Efektif
3.	Fahmi	30	80	0.71	71.43 %	Cukup Efektif
4.	Fazila	95	100	1	100 %	Efektif
5.	Ghefira	95	100	1	100 %	Efektif
6.	Hairul	75	90	0.6	60 %	Cukup Efektif
7.	Hardian	40	70	0.5	50 %	Kurang Efektif
8.	M Alpan	85	90	0.33	33.33 %	Tidak Efektif
9.	M. Agung	30	95	0.93	92.86 %	Efektif
10.	M. Aksal	80	90	0.5	50 %	Kurang Efektif
11.	M. Arthas	65	85	0.57	57.14 %	Cukup Efektif
12.	M. Rizky	50	85	0.7	70 %	Cukup Efektif
13.	M. Fariz	60	85	0.63	62.5 %	Cukup Efektif
14.	Nazwa	70	90	0.67	66.67 %	Cukup Efektif
15.	Nursyifa	90	100	1	100 %	Efektif
16.	Reza	50	85	0.7	70 %	Cukup Efektif
17.	Risman	85	90	0.33	33.33 %	Tidak Efektif
18.	Rizki	45	85	0.73	72.73 %	Cukup Efektif
19.	Sapira	75	90	0.6	60 %	Cukup Efektif
20.	Zidan	70	95	0.83	83.33 %	Efektif

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diterapkannya media pembelajaran aplikasi *Quizizz*. Dari 20 siswa yang mengikuti pembelajaran, terdapat:

- 1) 6 siswa (30%) yang masuk dalam kategori efektif ($N\text{-Gain} \geq 0,7$),
- 2) 9 siswa (45%) dalam kategori cukup efektif ($0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$),
- 3) 2 siswa (10%) dalam kategori kurang efektif, dan
- 4) 3 siswa (15%) yang tergolong tidak efektif, bahkan terdapat 1 siswa yang memperoleh skor N-Gain negatif.

Rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen berada pada kategori cukup efektif, yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan penggunaan media aplikasi Quizizz mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis kuis interaktif seperti Quizizz dapat memotivasi siswa, meningkatkan keterlibatan belajar, serta membantu mereka memahami materi Al-Qur'an Hadits dengan lebih baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 KBB.

Tabel 2. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	20	-.33	1.00	.6400	.30252
NGain_persen	20	-33.33	100.00	63.9995	30.25237
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan tabel 2 di atas, hasil uji statistik deskriptif terhadap skor N-Gain kelas eksperimen, diperoleh bahwa jumlah peserta (N) sebanyak 20 siswa. Skor N-Gain minimum yang diperoleh adalah -0,33, sedangkan skor maksimum mencapai 1,00, yang menunjukkan adanya siswa yang mengalami penurunan hasil belajar dan juga siswa yang memperoleh peningkatan hasil belajar secara maksimal.

Rata-rata (mean) skor N-Gain siswa adalah 0,64 dengan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 0,30252. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, nilai rata-rata N-Gain mencapai 63,9995%, yang termasuk dalam kategori "cukup efektif" menurut klasifikasi efektivitas N-Gain.

Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media aplikasi Quizizz. Meskipun terdapat variasi peningkatan antar individu, sebagian besar siswa menunjukkan adanya efektivitas dalam pembelajaran, yang menandakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 KBB.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran aplikasi Quizizz, dilakukan uji Paired Sample t-Test terhadap nilai pretest dan posttest siswa kelas eksperimen.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-Test Kelas Eksperimen

		Paired Samples Test										
		Paired Differences						T	df	Sig. (2-tailed)		
		95% Confidence Interval of the Difference				Mean	Std. Error				Lower	Upper
Pair		Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error							
1	Pretest – Posttest	-21.5000	17.25200	3.85766	29.57419	13.42581	-5.573	19	.000			

Berdasarkan tabel 3 di atas, diperoleh nilai rata-rata perbedaan (mean difference) antara pretest dan posttest sebesar 21,50 poin. Nilai t hitung sebesar 5,573 dengan derajat kebebasan (df = 19), dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000.

Karena nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran aplikasi *Quizizz*. Dengan kata lain, penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas eksperimen MTsN 1 KBB.

Hasil ini memperkuat temuan sebelumnya yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata posttest serta skor N-Gain yang secara umum berada pada kategori cukup hingga sangat efektif.

Berdasarkan perhitungan, diperoleh skor rata-rata N-Gain sebesar 0,64 atau 63,99%, yang termasuk dalam kategori "cukup efektif". Dari 20 siswa, sebanyak 6 siswa (30%) mengalami peningkatan yang termasuk kategori efektif (N-Gain \geq 0,7), 9 siswa (45%) cukup efektif ($0,3 \leq$ N-Gain < 0,7), 2 siswa (10%) kurang efektif, dan 3 siswa (15%) tidak efektif, termasuk 1 siswa yang mengalami penurunan nilai (skor N-Gain negatif). Meskipun terdapat variasi, secara umum hasil belajar mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah penggunaan media *Quizizz*. Temuan ini didukung oleh klasifikasi efektivitas N-Gain menurut Hake dalam (Supriadi, 2021), yang menyatakan bahwa skor N-Gain antara 0,3 hingga 0,7 termasuk dalam kategori "cukup efektif".

Meskipun ada beberapa siswa yang tidak menunjukkan peningkatan signifikan, hal ini dapat dikaitkan dengan faktor internal dan eksternal seperti tingkat motivasi yang rendah, kendala teknis, atau gangguan saat pelaksanaan kuis daring. Namun secara keseluruhan, hasil N-Gain menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* membawa pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Efektivitas ini semakin diperkuat oleh hasil uji statistik *Paired Sample t-Test*, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 21,50 poin, dengan nilai t-hitung = 5,573 dan signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa secara statistik adalah signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran *Quizizz*. Artinya, penggunaan *Quizizz* tidak

hanya memberikan dampak secara praktis (melalui skor N-Gain), tetapi juga terbukti signifikan secara statistik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *Quizizz* mampu memberikan peningkatan pemahaman yang moderat dan berarti. Peningkatan ini selaras dengan pandangan (Saleh & Syahrudin, 2023) yang menekankan pentingnya penggunaan media yang sesuai dengan konteks pembelajaran agar dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas penyampaian materi.

Temuan ini menegaskan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang bermakna. Menurut teori konstruktivisme (Piaget & Vygotsky), pembelajaran yang bersifat aktif dan melibatkan keterlibatan siswa dalam membangun pengetahuan akan meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam (Lathifah et al., 2024). *Quizizz* mendukung pendekatan ini melalui fitur-fiturnya yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara mandiri dan reflektif.

Dari sudut pandang hasil belajar, temuan ini juga mencerminkan pendapat (Putra et al., 2024) bahwa peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi pada domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam hal ini, *Quizizz* tidak hanya mengukur kemampuan kognitif siswa melalui soal-soal, tetapi juga menstimulasi aspek afektif seperti semangat dan motivasi belajar, serta psikomotorik dalam hal interaksi langsung melalui perangkat digital.

Adapun berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan, seperti penelitian oleh Khusnul Mawaddah (Amsul et al., 2022) dan Nur Asikin (Asikin, 2022), hasilnya juga menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Penelitian-penelitian tersebut memperkuat temuan dalam penelitian ini bahwa *Quizizz* adalah media yang efektif, termasuk dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang sebelumnya jarang dikaitkan dengan pembelajaran berbasis teknologi.

Peneliti menyimpulkan bahwa meskipun efektivitas media *Quizizz* tidak merata bagi seluruh siswa, secara umum aplikasi ini memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar. Peneliti juga mencatat bahwa efektivitas sangat dipengaruhi oleh kesiapan siswa dalam menggunakan perangkat, konsentrasi saat kuis berlangsung, serta kemampuan memahami pertanyaan yang diberikan. Pengamatan langsung menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi dan terbiasa dengan teknologi lebih mudah beradaptasi dengan media *Quizizz*, sedangkan yang belum terbiasa membutuhkan pendampingan lebih lanjut.

Dengan demikian, hasil uji statistik dan temuan lapangan secara konsisten menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 KBB. Keberhasilan ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan siswa menggunakan teknologi, motivasi belajar, serta dukungan guru dalam mengelola media pembelajaran secara optimal.

KESIMPULAN

Peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan uji N-Gain berada pada kategori cukup efektif. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,64 (63,99%) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* mampu memberikan peningkatan hasil belajar secara umum. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang bermakna, meskipun terdapat beberapa individu yang menunjukkan peningkatan kurang optimal karena faktor internal (motivasi rendah, kurang terbiasa dengan teknologi) maupun faktor eksternal (koneksi internet, gangguan saat pelaksanaan kuis). Meskipun demikian, penggunaan *Quizizz* tetap terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* efektif digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan agama di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Penggunaan *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami materi Al-Qur'an Hadits. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian lanjutan mengenai efektivitas *Quizizz* dalam konteks pembelajaran yang berbeda, baik pada mata pelajaran lain, jenjang pendidikan lain, maupun dengan pendekatan kombinasif seperti integrasi *reward and punishment* atau penerapan *Quizizz* secara kolaboratif. Selain itu, penelitian mendatang juga dapat memperluas fokus pada evaluasi aspek afektif dan psikomotorik siswa untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh pembelajaran berbasis *Quizizz* terhadap perkembangan belajar peserta didik secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10-17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Arrozaq, H. A. P., & Trisnawati, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X OTKP SMK Ipiems Surabaya pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1964-1973.
- Asikin, N. (2022). Efektifitas Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Ddi Kaluppang. In *New Phytologist* (Vol. 51, Issue 1). https://doi.org/10.20935/AL189%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttp
- Azizah. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI dengan Menerapkan Pembelajaran *Discovery Learning* (DL) pada Siswa Kelas V SD Negeri 12 Cot Girek. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(2), 57-61.

Royani Fitriawati, Abdul Mun'im Amaly, E. Aris Somantri
Penerapan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits

<https://doi.org/10.57251/tem.v1i2.490>

- Diana, S. R., Afendi, A. R., & Sudadi. (2023). Urgensi Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pada Peserta Didik di SMPN 6 Tenggara Seberang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1897–1903.
- Hamim, A. H., Muhidin, M., & Ruswandi, U. (2022). Pengertian, Landasan, Tujuan dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 220–231. <https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.899>
- Khasanah, U. uswatun. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pai Siswa Kelas V Sd N 01 Batangharjo. 9, 356–363.
- Kholilah, F. (2024). Volume 14 Nomor 2 2017. *Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id*, 14(1), 49–50.
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3487268&val=30485&title=Dinamika Pengembangan Ilmu Falak di Pesantren](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3487268&val=30485&title=Dinamika%20Pengembangan%20Ilmu%20Falak%20di%20Pesantren)
- Lathifah, A. S., Khoirunisa Hardaningtyas, Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Nurhamsalim, M., & Sofa, A. R. (2025). Implementasi Nilai-Nilai Al-Qur'an Dan Hadits Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di SMK Negeri 1 Probolinggo (Studi Tentang Pengembangan Karakter Islami Siswa). *Reflection: Islamic Education Journal*, 2(1), 127–143.
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam : *Jurnal Of Islamic And Education Research*, 2(1), 149–158.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Supriadi, G. (2021). *Penelitian Pendidikan* (Vol. 10, Issue 2).
- Wulandari, R., & Astuti, I. (2023). *Analisis Habits of Mind pada Pelajaran Matematika Siswa SMA di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat*. 6, 4944–4951.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open-access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).