WASĪLAH: JOURNAL OF SHARIA SCIENCES
E-ISSN: XXXX-XXXX https://ojssulthan.com/wasilah/index

THE EFFECT OF QUIZIZZ LEARNING MEDIA ON GRADE VII STUDENTS' COGNITIVE LEARNING OUTCOMES IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION: A QUASI-EXPERIMENTAL STUDY AT UPTD SMPN 2 SEPULU BANGKALAN

Ana Kinanah[1], Agustina Istiqomah[2], Junaidi[3]

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Hikmah, Bangkalan

Corresponding Author : *202293011041@darul-hikmah.com*

Abstract :
This study examined the effect of Quizizz learning media on Grade VII students' cognitive learning outcomes in Islamic Religious Education (IRE) at UPTD SMPN 2 Sepulu Bangkalan. The study was prompted by the continued use of teacher-led explanations and written exercises in IRE lessons, alongside relatively low baseline scores in the two participating classes. A quantitative approach was employed through a quasi-experimental Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 48 students: 24 students from Class VII-A in the experimental group and 24 students from Class VII-B in the control group. The experimental group learned with Quizizz support, whereas the control group received instruction without the platform. Data were collected through pre-tests, post-tests, a student-response questionnaire, observations, and documentation. The primary analyses comprised descriptive statistics and an independent-samples t-test. The experimental and control groups obtained mean pre-test scores of 48.96 and 49.21, respectively. At post-test, the experimental group mean was 81.13, compared with 69.21 in the control group. The post-test difference was statistically significant, $t(46) = 2.961$, $p = .005$, with a mean difference of 11.92 points and Cohen's $d = 0.85$. An additional exploratory comparison of gain scores indicated a 12.17-point difference in mean improvement; however, this result should be interpreted cautiously until the correspondence of individual pre-test and post-test records is confirmed. The findings suggest that Quizizz use was associated with higher cognitive IRE outcomes in the classes studied. Generalization should remain limited because the study involved only two intact classes in one school and did not use individual random assignment.

Keywords : *Quizizz; digital learning media; cognitive learning outcomes; Islamic Religious Education; quasi-experiment.*

Abstrak :
Penelitian ini menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar kognitif Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas VII di UPTD SMPN 2 Sepulu Bangkalan. Penelitian dilatarbelakangi oleh pembelajaran PAI yang masih banyak berlangsung melalui penjelasan guru dan latihan tertulis, sementara nilai awal siswa pada dua kelas yang diteliti relatif rendah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen Nonequivalent Control Group Design. Sampel terdiri atas 48 siswa, masing-masing 24 siswa kelas VII-A sebagai kelompok eksperimen dan 24 siswa kelas VII-B sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran dengan dukungan Quizizz, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa media tersebut. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test, angket respons, observasi, dan dokumentasi. Analisis utama menggunakan statistik deskriptif dan Independent Samples t-test. Rata-rata pre-test kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing sebesar 48,96 dan 49,21. Setelah perlakuan, rata-rata post-test kelompok eksperimen mencapai

81,13, sedangkan kelompok kontrol 69,21. Perbedaan post-test signifikan secara statistik, t(46) = 2,961, p = 0,005, dengan selisih rerata 11,92 poin dan Cohen's d = 0,85. Analisis tambahan terhadap skor peningkatan menunjukkan selisih kenaikan rerata 12,17 poin, tetapi hasil ini perlu ditafsirkan dengan memperhatikan verifikasi pasangan data individual. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berkaitan dengan hasil belajar kognitif PAI yang lebih tinggi pada konteks kelas yang diteliti. Temuan ini belum dapat digeneralisasikan secara luas karena penelitian hanya melibatkan dua kelas pada satu sekolah dan tidak menggunakan randomisasi individual.

Kata kunci: *Quizizz; media pembelajaran digital; hasil belajar kognitif; Pendidikan Agama Islam; kuasi-eksperimen*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah menengah pertama tidak hanya berorientasi pada penguasaan informasi keagamaan. Pembelajaran PAI juga mengarahkan siswa untuk memahami ajaran, menimbang konsekuensi tindakan, dan menghubungkan pengetahuan agama dengan perilaku sehari-hari. Karena itu, pengalaman belajar perlu memberi ruang bagi siswa untuk mengolah materi, menguji pemahaman, dan menerima umpan balik yang membantu mereka mengenali bagian yang belum dikuasai. Mahmudi dan Zulfah (2021) menempatkan PAI dan budi pekerti sebagai bagian dari proses pendidikan yang menghubungkan pemahaman keagamaan dengan pembentukan perilaku. Pada saat yang sama, pemanfaatan teknologi digital membuka pilihan bagi guru untuk menyajikan latihan dan evaluasi secara lebih interaktif. Batubara (2021) menjelaskan bahwa media digital dapat membantu penyajian informasi pembelajaran melalui bentuk yang lebih variatif, sementara pemilihannya tetap perlu disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik peserta didik. Munir (2022) juga menempatkan digitalisasi pendidikan agama Islam sebagai peluang yang perlu dikelola dengan memperhatikan tantangan penerapannya di lingkungan pendidikan.

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih partisipatif tampak pada konteks UPTD SMPN 2 Sepulu Bangkalan. Uraian observasi awal dalam skripsi menunjukkan bahwa pembelajaran PAI pada kelas VII-A masih banyak mengandalkan penjelasan guru, pencatatan materi, dan latihan soal. Pola yang cenderung satu arah berpotensi membuat siswa kurang terlibat, terutama ketika kegiatan belajar tidak memberi kesempatan yang cukup untuk merespons materi secara langsung. Kondisi awal tersebut tercermin pada nilai pre-test: rata-rata kelas VII-A sebagai kelompok eksperimen adalah 48,96, sedangkan kelas VII-B sebagai kelompok kontrol adalah 49,21. Kedua nilai itu menunjukkan bahwa penguasaan awal terhadap materi yang diujikan masih perlu diperkuat. Selisih rerata awal yang kecil juga memberi konteks penting untuk membaca hasil setelah perlakuan, meskipun kesamaan rerata awal tidak dengan sendirinya memastikan bahwa seluruh karakteristik kedua kelas identik.

Salah satu alternatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quizizz, sebuah platform kuis digital yang menggabungkan latihan soal dengan unsur permainan. Fitur seperti kuis langsung (live quiz), batas waktu

pengerjaan, skor otomatis, umpan balik setelah jawaban, dan papan peringkat dapat membuat proses menjawab soal terasa lebih responsif. Unsur gamifikasi tersebut dapat membantu guru menjaga ritme latihan dan memberi siswa informasi tentang ketepatan jawaban mereka. Humairoh (2023) membahas pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan ketertarikan siswa, sedangkan Widayanti dan Purrohman (2021) menemukan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berkaitan dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V. Temuan tersebut relevan sebagai pijakan, tetapi motivasi atau ketertarikan tidak boleh disamakan dengan hasil belajar kognitif. Dalam penelitian ini, variabel hasil tetap diukur melalui tes pengetahuan, bukan melalui skor motivasi.

Bukti empiris tentang Quizizz dalam pembelajaran PAI telah berkembang, tetapi hasil dan konteks penelitian terdahulu tidak sepenuhnya seragam. Lazuardi dan Botifar (2024) membahas penerapan Quizizz untuk hasil belajar PAI kelas VII di SMP Negeri 2 Batu Hampar. Fatimah (2024) meneliti penggunaan aplikasi yang sama pada pembelajaran PAI dan budi pekerti kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok melalui pendekatan kuantitatif deskriptif dengan 22 siswa; peneliti melaporkan kenaikan nilai rata-rata dari 65 menjadi 85 setelah penerapan selama enam minggu. Listiyani dan Muhammad (2023) menguji gamifikasi Quizizz dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar PAI di SD Muhammadiyah Mlangi melalui regresi linear berganda. Sementara itu, Pramesti et al. (2025) menggunakan desain kuasi-eksperimen pada siswa kelas X di SMAN 6 Karawang Barat dan melaporkan rata-rata post-test lebih tinggi pada kelompok yang menggunakan Quizizz daripada kelompok kontrol. Pada konteks yang berbeda, Mile et al. (2025) meneliti siswa kelas XI SMA Negeri 2 Limboto dengan regresi linear berganda dan melaporkan hubungan negatif signifikan antara variabel media Quizizz dan hasil belajar, sedangkan minat belajar berhubungan positif. Perbedaan ini memperlihatkan bahwa hubungan Quizizz dan hasil belajar layak diuji dalam konteks pembelajaran tertentu, bukan diasumsikan selalu sama di setiap sekolah.

Penelitian terdahulu tersebut memberikan dasar bagi kajian ini sekaligus menunjukkan ruang yang masih dapat diperjelas. Beberapa studi menggunakan pendekatan deskriptif, survei, atau regresi dengan variabel lain seperti keaktifan dan minat. Studi kuasi-eksperimental pada jenjang SMA juga telah dilakukan, sehingga kebaruan penelitian ini bukan klaim bahwa Quizizz belum pernah diteliti dalam PAI. Kontribusi yang lebih terukur terletak pada pengujian perbedaan hasil kognitif melalui kelompok eksperimen dan kontrol yang berasal dari dua kelas VII di UPTD SMPN 2 Sepulu Bangkalan. Dengan pengukuran pre-test dan post-test, penelitian ini berupaya memberi gambaran apakah hasil belajar setelah penggunaan Quizizz berbeda dari hasil belajar pada kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa Quizizz.

Secara konseptual, Quizizz diposisikan sebagai variabel perlakuan, sedangkan hasil belajar kognitif PAI menjadi variabel terikat. Unsur

kompetisi dan papan peringkat dipandang sebagai karakteristik situasi belajar, bukan sebagai variabel mediasi yang diukur secara terpisah. Demikian pula, respons siswa terhadap kemudahan, ketertarikan, motivasi, dan keaktifan dikumpulkan sebagai data pendukung, bukan sebagai konstruk yang diuji dalam model kausal. Batas ini penting agar interpretasi tetap sesuai dengan rancangan dan instrumen penelitian.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar kognitif PAI siswa kelas VII di UPTD SMPN 2 Sepulu Bangkalan melalui perbandingan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis alternatif menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif PAI yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan Quizizz dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa Quizizz. Hipotesis nol menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen, khususnya Nonequivalent Control Group Design. Desain ini membandingkan dua kelompok kelas yang telah terbentuk sebelum penelitian. Kedua kelompok mengikuti pre-test, kemudian memperoleh pengalaman pembelajaran yang berbeda, dan selanjutnya mengikuti post-test. Kelas VII-A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz, sedangkan kelas VII-B menjadi kelompok kontrol yang menjalani pembelajaran tanpa Quizizz. Karena penentuan kelompok tidak dilakukan melalui randomisasi individual, rancangan ini tidak setara dengan eksperimen acak penuh.

Tabel 1. *Desain kuasi-eksperimen Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (VII-A)	O_1	Pembelajaran PAI dengan Quizizz	O_2
Kontrol (VII-B)	O_3	Pembelajaran PAI tanpa Quizizz	O_4

Penelitian dilaksanakan di UPTD SMPN 2 Sepulu, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur. Populasi yang ditetapkan dalam skripsi adalah seluruh siswa kelas VII pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Sampel berjumlah 48 siswa, yaitu 24 siswa kelas VII-A dan 24 siswa kelas VII-B. Teknik pengambilan sampel dinyatakan sebagai sampling jenuh atau total sampling terhadap dua kelas yang menjadi populasi terjangkau penelitian. Kelas VII-A berperan sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII-B sebagai kelompok kontrol. Dokumen izin sekolah mencantumkan

rentang pelaksanaan penelitian 5–20 Juni 2026; tanggal dan jumlah sesi pembelajaran yang benar-benar terlaksana masih perlu dipastikan dari catatan lapangan peneliti.

Kedua kelompok mempelajari materi PAI tentang iman kepada malaikat Allah Swt. dan refleksi penerapannya dalam kehidupan. Materi tersebut tampak pada kisi-kisi dan lembar tes, antara lain pengenalan nama serta tugas malaikat, makna beriman kepada malaikat, dan contoh perilaku seperti kejujuran serta tanggung jawab. Modul ajar untuk kelas eksperimen mencantumkan alokasi 3 × 40 menit yang terbagi atas kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kelompok eksperimen, Quizizz digunakan sebagai media kuis langsung untuk menjawab soal secara individual melalui perangkat siswa. Guru menyiapkan kuis dan membagikan kode atau tautan akses; fitur permainan seperti batas waktu, skor otomatis, umpan balik, dan papan peringkat digunakan untuk menampilkan hasil respons siswa. Pada kelompok kontrol, pembelajaran dilakukan tanpa Quizizz dengan pendekatan pembelajaran yang dijelaskan dalam modul kelas kontrol, termasuk penjelasan materi, tanya jawab, dan latihan tertulis.

Informasi yang tersedia belum menunjukkan secara tegas berapa kali perlakuan dilaksanakan pada masing-masing kelas dan apakah alokasi 3 × 40 menit pada modul merupakan satu pertemuan atau representasi seluruh rangkaian perlakuan. Oleh sebab itu, artikel ini tidak menetapkan jumlah pertemuan atau total paparan Quizizz di luar informasi yang tercantum dalam dokumen. Perincian tersebut perlu dikonfirmasi dari jadwal mengajar, jurnal kegiatan, atau catatan lapangan sebelum naskah diserahkan ke jurnal.

Instrumen utama untuk mengukur hasil belajar kognitif berupa tes yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Jawaban benar untuk pilihan ganda diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Esai dinilai menggunakan rentang skor 0–4. Skor maksimum 30 kemudian dikonversi ke skala 0–100. Kisi-kisi tes mencakup lima aspek kognitif, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. Soal menilai pemahaman siswa tentang iman kepada malaikat beserta implikasinya terhadap tindakan sehari-hari.

Angket respons siswa terdiri atas 10 pernyataan dengan skala Likert lima kategori, dari sangat tidak setuju (1) sampai sangat setuju (5). Angket diberikan kepada kelompok eksperimen setelah pembelajaran dan mencakup aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, semangat atau motivasi belajar, keaktifan, kepuasan, serta kesediaan menggunakan kembali Quizizz. Angket digunakan untuk menggambarkan respons siswa, bukan untuk menguji pengaruh mediasi. Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran; dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi profil sekolah, data siswa, nilai tes, modul ajar, serta foto pelaksanaan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, kedua kelompok diberikan pre-test untuk memperoleh gambaran kemampuan awal pada materi yang diukur. Kedua, kelas VII-A mengikuti

pembelajaran dengan dukungan Quizizz, sementara kelas VII-B mengikuti pembelajaran tanpa media tersebut. Ketiga, setelah kegiatan pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan post-test dengan instrumen tes hasil belajar kognitif. Keempat, siswa kelas eksperimen mengisi angket respons terhadap Quizizz. Selama proses pembelajaran, peneliti juga melakukan observasi dan mengumpulkan dokumentasi pendukung. Skripsi tidak menjelaskan apakah bentuk soal pre-test dan post-test identik atau paralel; apabila soal yang sama digunakan dua kali, kemungkinan efek latihan perlu diperhatikan dalam penafsiran hasil.

Pengolahan data asli dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Uji validitas instrumen menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan membandingkan r-hitung dan r-tabel sebesar 0,404. Konsistensi internal dinilai menggunakan Cronbach's Alpha dengan batas penerimaan 0,60 sebagaimana digunakan dalam skripsi. Distribusi skor diperiksa melalui uji Shapiro–Wilk, sedangkan kesamaan varians kelompok diperiksa menggunakan Levene's Test. Statistik deskriptif meliputi jumlah sampel, nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Pengujian hipotesis utama menggunakan Independent Samples t-test pada taraf signifikansi 0,05. Nilai p dua arah kurang dari 0,05 diperlakukan sebagai bukti adanya perbedaan rerata yang signifikan.

Sebagai pemeriksaan tambahan, skor gain dihitung dari selisih post-test dan pre-test berdasarkan urutan baris pada tabel nilai individual di skripsi. Uji t independen terhadap gain digunakan untuk mengeksplorasi perbedaan peningkatan kedua kelompok. Analisis tambahan ini bukan bagian dari output uji asli yang dilaporkan peneliti. Karena tabel hanya menampilkan nomor urut, bukan kode peserta yang dapat diverifikasi, analisis gain mensyaratkan bahwa urutan siswa pada tabel pre-test dan post-test tetap sama. Hasilnya dilaporkan secara transparan sebagai analisis eksploratif dan perlu dikonfirmasi melalui data mentah berkode anonim sebelum dijadikan dasar utama kesimpulan. Besaran efek perbedaan post-test dihitung menggunakan Cohen's d dari simpangan baku gabungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian melibatkan 48 siswa dari dua kelas yang telah tersedia di sekolah. Kelompok eksperimen terdiri atas 24 siswa kelas VII-A dan kelompok kontrol terdiri atas 24 siswa kelas VII-B. Jumlah peserta pada kedua kelompok sama. Tidak ada data karakteristik demografis individual yang digunakan dalam analisis artikel ini. Hasil pengujian validitas pada tabel skripsi menunjukkan bahwa seluruh 15 butir tes pada masing-masing set pengujian pre-test dan post-test kelompok eksperimen maupun kontrol memiliki r-hitung lebih besar daripada r-tabel 0,404. Seluruh 10 butir angket juga melampaui nilai pembanding tersebut. Dengan kriteria yang digunakan peneliti, butir-butir instrumen dinyatakan valid. Uji reliabilitas menghasilkan Cronbach's Alpha antara 0,724 dan 0,800, seluruhnya lebih tinggi daripada batas 0,60 yang digunakan dalam skripsi.

Tabel 2. *Hasil uji reliabilitas instrumen*

Instrumen	Jumlah butir	Cronbach's Alpha	Keterangan
Pre-test kelompok eksperimen	15	0,760	Memenuhi kriteria skripsi
Pre-test kelompok kontrol	15	0,747	Memenuhi kriteria skripsi
Post-test kelompok eksperimen	15	0,800	Memenuhi kriteria skripsi
Post-test kelompok kontrol	15	0,776	Memenuhi kriteria skripsi
Angket respons siswa	10	0,724	Memenuhi kriteria skripsi

Nilai tersebut merupakan hasil pengujian sebagaimana disajikan dalam Tabel 4.16 skripsi. Pelaporan validitas dan reliabilitas ini perlu dibaca sesuai unit analisis yang digunakan pada pengujian instrumen. Untuk artikel jurnal, penulis sebaiknya menyertakan informasi apakah butir tes dan angket diuji pada responden uji coba yang terpisah atau pada sampel penelitian yang sama, karena hal tersebut memengaruhi interpretasi bukti validitas dan reliabilitas. Kedua kelompok menunjukkan kenaikan nilai dari pre-test ke post-test. Rata-rata pre-test kelompok eksperimen adalah 48,96 dan meningkat menjadi 81,13 pada post-test. Pada kelompok kontrol, rata-rata meningkat dari 49,21 menjadi 69,21. Dengan demikian, kenaikan rerata secara deskriptif sebesar 32,17 poin pada kelompok eksperimen dan 20,00 poin pada kelompok kontrol.

Tabel 3. *Statistik deskriptif hasil belajar kognitif PAI*

Kelompok	Waktu pengukuran	n	Mean	SD	Min–Maks
Eksperimen (VII-A)	Pre-test	24	48,96	16,31	26–83
Eksperimen (VII-A)	Post-test	24	81,13	14,15	56–100
Kontrol (VII-B)	Pre-test	24	49,21	14,12	30–80
Kontrol (VII-B)	Post-test	24	69,21	13,72	50–100

Uji Shapiro–Wilk menghasilkan nilai signifikansi 0,316 untuk pre-test kelompok eksperimen, 0,151 untuk pre-test kelompok kontrol, 0,059 untuk post-test kelompok eksperimen, dan 0,312 untuk post-test kelompok kontrol. Seluruh nilai berada di atas 0,05. Hasil Levene's Test untuk kesamaan varians post-test menunjukkan F = 0,262 dengan p = 0,611. Berdasarkan batas pengujian yang digunakan, data tidak menunjukkan penyimpangan dari asumsi normalitas dan homogenitas varians.

Tabel 4. *Ringkasan Uji Asumsi Statistik*

Pengujian	**Variabel/kelompok**	**Statistik uji**	**p**	**Keputusan pada α = 0,05**
Shapiro–Wilk	Pre-test eksperimen	Tidak dicantumkan	0,316	Tidak menolak normalitas
Shapiro–Wilk	Pre-test kontrol	Tidak dicantumkan	0,151	Tidak menolak normalitas
Shapiro–Wilk	Post-test eksperimen	Tidak dicantumkan	0,059	Tidak menolak normalitas
Shapiro–Wilk	Post-test kontrol	Tidak dicantumkan	0,312	Tidak menolak normalitas
Levene	Post-test kedua kelompok	F = 0,262	0,611	Varians homogen

Pada pre-test, hasil Independent Samples t-test menunjukkan t(46) = −0,057, p = 0,955. Selisih rerata kelompok eksperimen dan kontrol sebesar −0,25 poin, dengan interval kepercayaan 95% dari −9,11 hingga 8,61. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian tidak menemukan perbedaan rerata awal yang signifikan secara statistik. Temuan ini bukan bukti bahwa kedua kelas identik dalam seluruh karakteristik, melainkan hanya bahwa perbedaan rerata pre-test tidak signifikan pada sampel yang dianalisis. Pada post-test, terdapat perbedaan rerata yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, t(46) = 2,961, p = 0,005. Kelompok eksperimen memperoleh rerata 11,92 poin lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Interval kepercayaan 95% atas selisih rerata berada pada rentang 3,82 sampai 20,02 poin. Berdasarkan simpangan baku gabungan post-test, Cohen's d dihitung sebesar 0,85, yang menunjukkan perbedaan terstandar cukup besar pada sampel ini. Besaran efek tersebut tidak menghapus keterbatasan desain kuasi-eksperimen dan tidak boleh dimaknai sebagai ukuran dampak universal Quizizz.

Tabel 5. *Hasil uji Independent Samples t-test*

Perbandingan	t	df	p (dua arah)	Selisih rerata	IK 95% selisih
Pre-test: VII-A vs VII-B	−0,057	46	0,955	−0,25	−9,11 s.d. 8,61
Post-test: VII-A vs VII-B	2,961	46	0,005	11,92	3,82 s.d. 20,02

Analisis tambahan yang dihitung ulang dari nilai individual menghasilkan rerata gain sebesar 32,17 poin pada kelompok eksperimen dan 20,00 poin pada kelompok kontrol. Selisih gain adalah 12,17 poin, t(46) = 2,339, p = 0,024, dengan IK 95% sekitar 1,69–22,64 dan Cohen's d sekitar 0,68. Hasil ini bersifat eksploratif karena pemadanan pre-test dan post-test masih didasarkan pada kesesuaian urutan baris, bukan pengenal siswa yang dapat diaudit. Hasil gain tidak menggantikan uji post-test asli dan tidak boleh diperlakukan sebagai temuan final sebelum pasangan data individual diverifikasi.

Temuan utama penelitian memperlihatkan bahwa nilai post-test kelompok yang belajar menggunakan Quizizz lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Perbedaan rerata sebesar 11,92 poin juga signifikan pada taraf 5 persen. Hasil ini sejalan dengan pola deskriptif bahwa kedua kelas sama-sama mengalami kenaikan, tetapi kenaikan rerata kelas VII-A lebih besar. Dengan demikian, pada konteks materi dan kelas yang diteliti, penggunaan Quizizz sebagai bagian dari pembelajaran PAI berkaitan dengan hasil kognitif yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa platform tersebut.

Interpretasi perlu mempertimbangkan kemampuan awal kedua kelas. Rerata pre-test yang hampir sama dan hasil uji t pre-test yang tidak signifikan menunjukkan bahwa tidak ditemukan perbedaan rerata awal secara statistik. Namun, desain penelitian menggunakan kelas utuh tanpa randomisasi individual. Oleh sebab itu, kesamaan nilai awal tidak menjamin bahwa kedua kelompok setara dalam hal kemampuan digital, kebiasaan belajar, dukungan keluarga, dinamika kelas, atau faktor guru. Hasil lebih tepat dipahami sebagai bukti kontekstual dari dua kelas di satu sekolah, bukan estimasi kausal yang sepenuhnya bebas dari pengaruh faktor perancu.

Nilai Cohen's d sebesar 0,85 menunjukkan bahwa selisih post-test juga terlihat ketika dinyatakan dalam satuan simpangan baku gabungan. Walaupun nilai tersebut membantu pembaca menilai besar perbedaan dalam sampel, ukuran efek tidak serta-merta menyatakan bahwa seluruh siswa memperoleh manfaat yang sama. Rentang skor post-test kelompok eksperimen tetap lebar, yakni 56–100. Artinya, capaian siswa bervariasi dan penggunaan media digital tidak menghilangkan kebutuhan guru untuk memperhatikan siswa yang masih mengalami kesulitan memahami materi.

Ada beberapa karakteristik Quizizz yang secara masuk akal dapat membantu menjelaskan pola hasil penelitian. Pertama, format kuis digital

memberi kesempatan kepada siswa untuk merespons pertanyaan selama pembelajaran, bukan hanya menerima penjelasan. Aktivitas menjawab dapat membuat guru memperoleh gambaran lebih cepat tentang bagian materi yang telah atau belum dipahami. Kedua, umpan balik dan skor otomatis dapat membantu siswa mengenali jawaban yang benar atau keliru sehingga latihan tidak berhenti pada pemberian nilai akhir. Ketiga, batas waktu dan papan peringkat dapat menambahkan unsur tantangan yang menjaga perhatian siswa selama kuis berlangsung. Keempat, latihan berulang pada konsep yang sama dapat mendukung penguatan ingatan dan pemahaman.

Catatan observasi menyebutkan bahwa siswa kelompok eksperimen lebih aktif menjawab dan mengikuti kegiatan ketika Quizizz digunakan, sedangkan partisipasi pada kelas kontrol dinilai tidak sebanyak kelompok eksperimen. Respons siswa juga dihimpun melalui angket yang mencakup kemudahan, ketertarikan, motivasi, keaktifan, dan kepuasan. Namun, hasil observasi tidak disertai skor atau rubrik kuantitatif dan angket tidak diposisikan sebagai variabel mediator. Karena itu, data tersebut hanya dapat digunakan sebagai petunjuk pendukung mengenai pengalaman belajar, bukan sebagai bukti bahwa peningkatan hasil kognitif terjadi karena motivasi atau keaktifan menjadi perantara pengaruh Quizizz. Papan peringkat dan kompetisi juga perlu digunakan dengan pertimbangan pedagogis. Bagi sebagian siswa, perbandingan skor dapat menambah semangat; bagi siswa lain, kompetisi yang terlalu menonjol dapat menimbulkan tekanan atau mengurangi keberanian mencoba. Guru PAI perlu memastikan bahwa tujuan kuis tetap pada pemahaman nilai dan konsep keagamaan, bukan sekadar kecepatan menjawab atau posisi peringkat. Umpan balik yang menjelaskan alasan jawaban benar lebih bermakna daripada tampilan skor semata. Oleh sebab itu, efektivitas Quizizz kemungkinan bergantung pula pada kualitas soal, pengelolaan kelas, dan tindak lanjut guru setelah kuis selesai.

Secara teoretis, penelitian ini memberi dukungan kontekstual bagi kajian media pembelajaran digital yang memadukan latihan pengetahuan dengan unsur gamifikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa perbedaan pengalaman belajar yang memasukkan kuis interaktif dapat berjalan beriringan dengan perbedaan hasil tes kognitif. Namun, penelitian belum menguji mekanisme psikologis secara terpisah. Karena itu, temuan ini lebih tepat menambah bukti mengenai hasil pembelajaran daripada menetapkan mekanisme khusus tentang motivasi, keterlibatan, atau retensi jangka panjang.

Bagi guru PAI, Quizizz dapat dipertimbangkan sebagai salah satu pilihan untuk latihan formatif atau evaluasi singkat, khususnya ketika tujuan pembelajaran memungkinkan pengujian pemahaman melalui pertanyaan singkat dan skenario penerapan. Guru dapat menyusun soal yang bergerak dari pengenalan konsep menuju penerapan nilai, lalu menindaklanjuti kesalahan jawaban dengan penjelasan. Pada materi iman kepada malaikat, misalnya, pertanyaan tidak hanya menuntut siswa

menyebutkan nama dan tugas malaikat, tetapi juga menilai bagaimana keyakinan tersebut berkaitan dengan kejujuran, tanggung jawab, serta kehati-hatian dalam bertindak. Penggunaan Quizizz sebaiknya melengkapi diskusi, refleksi, dan pembiasaan, bukan menggantikan seluruh proses pembelajaran PAI.

Sekolah perlu memperhatikan akses perangkat, kestabilan jaringan, dan kesiapan guru sebelum menjadikan kuis digital sebagai kegiatan rutin. Guru juga perlu menyediakan alternatif bagi siswa yang mengalami kendala perangkat atau koneksi. Skor dan peringkat dapat dipakai sebagai informasi formatif, tetapi tidak seharusnya menjadi satu-satunya dasar penilaian kemampuan siswa. Pada pembelajaran agama, kualitas alasan, sikap, dan pengamalan nilai perlu ditangani melalui bentuk asesmen lain yang sesuai.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sampel hanya terdiri atas 48 siswa dari satu sekolah. Kedua, kelompok eksperimen dan kontrol merupakan kelas yang telah terbentuk dan tidak dipilih melalui randomisasi individual. Ketiga, hanya satu kelas mewakili setiap kondisi perlakuan. Konsekuensinya, karakteristik kelas atau pengaruh guru dapat bercampur dengan efek perlakuan, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan ke sekolah atau jenjang lain. Keempat, hasil belajar yang diukur hanya mencakup ranah kognitif melalui tes, bukan perubahan sikap keagamaan, praktik ibadah, atau perilaku siswa dalam jangka panjang.

Kelima, dokumentasi belum memberikan kepastian tentang jumlah pertemuan aktual dan total durasi intervensi, sementara modul ajar mencantumkan alokasi 3 × 40 menit. Keenam, skripsi belum menjelaskan secara tegas apakah soal pre-test dan post-test identik. Ketujuh, pengujian validitas dan reliabilitas perlu dijelaskan lebih lengkap, khususnya mengenai sumber sampel uji instrumen. Kedelapan, analisis gain yang ditambahkan dalam artikel ini bergantung pada asumsi bahwa baris pre-test dan post-test mewakili siswa yang sama. Tanpa pengenal anonim yang konsisten, hasil tersebut hanya bersifat eksploratif. Keterbatasan-keterbatasan ini perlu diatasi pada penelitian lanjutan melalui beberapa kelas per kondisi, sampel lebih luas, dokumentasi dosis perlakuan, instrumen paralel, dan analisis yang mempertimbangkan skor awal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan perbedaan hasil belajar kognitif PAI yang signifikan antara siswa kelas VII-A yang mengikuti pembelajaran dengan Quizizz dan siswa kelas VII-B yang mengikuti pembelajaran tanpa Quizizz di UPTD SMPN 2 Sepulu Bangkalan. Rerata post-test kelompok eksperimen sebesar 81,13, lebih tinggi daripada kelompok kontrol sebesar 69,21. Uji Independent Samples t-test menghasilkan $t(46) = 2{,}961$ dan $p = 0{,}005$, dengan selisih rerata 11,92 poin serta Cohen's d sebesar 0,85. Dalam batas konteks penelitian ini, penggunaan Quizizz berkaitan dengan capaian tes kognitif PAI yang lebih tinggi.

Hasil tersebut mendukung pemanfaatan Quizizz sebagai alternatif media latihan dan evaluasi formatif yang dapat membantu pembelajaran

PAI menjadi lebih interaktif. Penggunaannya tetap perlu dipadukan dengan penjelasan, diskusi, refleksi, dan asesmen yang menilai pemahaman secara lebih mendalam. Karena penelitian hanya melibatkan dua kelas pada satu sekolah tanpa randomisasi individual, temuan tidak dapat dianggap sebagai bukti bahwa Quizizz selalu efektif pada seluruh materi atau populasi siswa. Penelitian berikutnya disarankan melibatkan beberapa kelas pada masing-masing kondisi, mencatat jumlah dan durasi pertemuan secara rinci, menggunakan instrumen paralel yang teruji, serta mempertimbangkan analisis yang mengontrol skor awal.

DAFTAR PUSTAKA

Batubara, H. H. (2021). Media pembelajaran digital. Remaja Rosdakarya.

Fatimah, S. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok. Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah, 2(5), 206–215. https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i5.1923

Humairoh. (2023). Analisis pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam, 1(1), 1–12.

Lazuardi, E., & Botifar, M. (2024). Penerapan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP. Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, 5(2), 373–381. https://doi.org/10.37985/hq.v5i2.226

Listiyani, I., & Muhammad, N. Y. (2023). Pengaruh gamifikasi Quizizz dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi tahun pelajaran 2022/2023. G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 7(3), 773–786. https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.5029

Mahmudi, A., & Zulfah, M. A. (2021). Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.

Mile, N., Solong, N. P., & Pratama, A. R. (2025). Pengaruh media Quizizz dan minat terhadap hasil blajar pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Limboto Kabupaten Gorontalo. An Najah: Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan, 4(4). https://journal.nabest.id/index.php/annajah/article/view/549

Munir. (2022). Digitalisasi pendidikan agama Islam: Peluang dan tantangan. Alfabeta.

Pramesti, A. N., Astuti, A. P., Andriana, Syahla Nazihah, & Luthfiani, S. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa PAI di kelas X SMAN 6 Karawang Barat. Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 23(4), 552–571. https://doi.org/10.36835/jipi.v23i4.58

Widayanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh media aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V. Jurnal

Educatio FKIP UNMA, 7(3), 810–817.
https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253