

## APLIKASI QUIZIZZ DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR ISLAM ATHIRAH KOTA MAKASSAR

Albar<sup>1\*</sup> Safei<sup>2</sup>, M. Hidayat<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>UIN Alauddin Makassar, <sup>3</sup>UIN Datokarama Palu

[albaremiuhammad09@gmail.com](mailto:albaremiuhammad09@gmail.com) <sup>(Penulis)</sup> [safei@uin-alauddin.ac.id](mailto:safei@uin-alauddin.ac.id)<sup>2</sup> [mhidayat@uindatokarama.ac.id](mailto:mhidayat@uindatokarama.ac.id)<sup>3</sup>

\*085231755317

### ABSTRAK

This research aims to describe the effect of using the Quizizz application on student learning outcomes at the Athirah Racing Center Islamic Elementary School, Makassar City. This type of research is quantitative research with an ex post facto method. The number of respondents to this research was 41 people, the data collection technique used a questionnaire instrument and documentation format which was analyzed using descriptive and inferential statistics by carrying out the F test. Based on descriptive statistical analysis carried out at the Athirah Racing Center Islamic Elementary School, Makassar City showed that the use of the Quizizz application was significant. has an influence of 66.2% on the learning outcomes of students specifically for Islamic Religious Education (PAI) subjects at the Athirah Racing Center Islamic Elementary School (SD) Makassar City. While the remaining 33.8% is influenced by other factors including; intellectual intelligence, facilities and infrastructure, methods and models used by educators, and learning atmosphere.

### Keywords:

Quizizz Application;  
Learning Results;  
Islamic Religious  
Education;

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik di SD Islam Athirah Racing Center Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Responden penelitian ini berjumlah 41 orang, teknik pengumpulan data menggunakan instrument angket dan format dokumentasi yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan melakukan uji F. Berdasarkan analisis statistik deskriptif yang dilakukan di SD Islam Athirah Racing Center Kota Makassar, menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz secara signifikan memiliki pengaruh sebesar 66,2% terhadap hasil belajar peserta didik khusus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar (SD) Islam Athirah Racing Center Kota Makassar. Sementara sisanya 33.8% dipengaruhi oleh faktor lain diantaranya; kecerdasan intelektual, sarana dan prasarana, metode dan model yang digunakan oleh pendidik, dan suasana belajar

### Kata Kunci:

Aplikasi Quizizz, Hasil  
Belajar, Pendiian  
Agama Islam;

---

**Article History**

Submitted:  
27 Januari 2023

Revised:  
19 Mei 2023

Accepted:  
29 Juni 2023

---

**Citation (APA Style) :** Albar, Safei, & M. Hidayat. (2023). APLIKASI QUIZZ DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR ISLAM ATHIRAH KOTA MAKASSAR. *ISTIQRA: Jurnal Hasil Penelitian*, 11(1), 131-146. <https://doi.org/10.24239/ist.v11i1.2140>

---

*This is an open-access article under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*



---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting dan paling dibutuhkan oleh manusia karena pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia yang memiliki pengaruh besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Oleh karena itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi seperti sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi semua sendi kehidupan manusia. Melalui dari akses berita, hingga masuk dalam ranah pendidikan. Di era globalisasi ini dunia dalam genggaman. Teknologi adalah bagian dari kemajuan zaman. Teknologi dewasa ini dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan. Tak terkecuali dalam hal pendidikan. Bukti teknologi telah masuk ke pendidikan adalah pembaharuan alat-alat bantu pembelajaran. Seperti adanya laboratorium pendidik, juga setiap guru dituntut untuk menguasai teknologi (Azzahrah, 2022). Dengan menerapkan kurikulum 2013 di berbagai instansi sekolah mulai sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, membuktikan guru dituntut untuk bisa menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran bersama peserta didiknya. Dengan adanya teknologi di kegiatan belajar mengajar membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan membuat suasana tidak monoton lagi.

Belakangan ini ketika sebagian besar orang-orang mendengar kata teknologi, mereka memikirkan dengan benda-benda seperti komputer, pemutar MP3, dan pesawat ulang alik. Kata teknologi selalu memiliki berbagai penafsiran, mulai dari sekedar piranti keras hingga cara yang sistematis dalam menyelesaikan masalah (Rohani, 2015). Oleh sebab itu, banyak pendidik beranggapan bahwa teknologi merupakan seluruh solusi pengajaran di dalam kelas. Komputer dan teknologi lainnya tidak membuat guru menjadi lebih bisa. Pada akhirnya gurulah yang harus

memiliki beragam pengalaman kaitannya dengan proses pembelajaran di kelas. Kemajuan teknologi memainkan peranan penting dalam pendidikan. Teknologi dan media yang telah dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sehingga membantunya meraih potensi tertinggi mereka, terlepas dari apapun kemampuan bawaan yang mereka bawa sejak lahir (Yuspiani & Hidayat, 2022).

Sama halnya dalam dunia pendidikan memiliki tujuan untuk mencapai efektifitas pembelajaran. Tujuan pendidikan mengarahkan semua proses pendidikan. Berdasarkan tujuan pendidikan itu, semua perencanaan pendidikan, perencanaan pengajaran, dan kegiatan pendidikan dapat diarahkan kepada pembentukan yang diharapkan oleh masyarakat (Aisyah, 2018). Secara praktis proses pencapaian tujuan itu memulai suatu proses pengajaran yang direncanakan oleh sekolah atau dengan kata lain, sekolah menyediakan suatu lingkungan pendidikan yang serasi dengan usaha pencapaian tujuan pendidikan. Fakta di lapangan tidak sedikit pendidik yang belum menguasai dan memahami perkembangan teknologi terutama penggunaan laptop. Laptop merupakan salah satu hal yang penting dalam media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Saat ini, tersedia berbagai jenis pilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, mulai dari media yang sifatnya tradisional sampai modern. Media belajar yang digunakan tidak terbatas pada huruf dan gambar melainkan dapat dikombinasikan dengan grafik, animasi, video dan audio secara bersamaan yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengembangkan pembelajaran (Yaumi, 2017).

Walaupun masih memiliki beberapa masalah terkait dengan penggunaan media elektronik dalam pembelajaran, seharusnya guru bisa menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran bagi peserta didik (Hamid et al., 2008). Pendidik yang baik haruslah mampu menerapkan dirinya sebagai komando di dalam pembelajaran. Disebut komando artinya pendidik mampu mengkondisikan kelas yang sedang gaduh atau peserta didik mulai bosan dalam pembelajaran. Bila dikaitkan dengan kontekstual, penulis juga pernah merasakan kejenuhan dan kebosanan yang dialami oleh peserta didik dalam menerima pelajaran. Kejenuhan terjadi saat peserta didik tidak menyukai pelajaran dan waktu jam pelajaran terakhir. Akibatnya materi yang disampaikan pendidik tidak mampu diserap secara optimal oleh peserta didik. Dalam hal ini efektifitas pembelajaran tidak tercapai. Untuk mengatasi hal tersebut pendidik harus mampu

mengelola kelas sehingga kondisi kelas menjadi nyaman dan menguntungkan bagi peserta didik. Selain itu, guru juga harus melakukan pendekatan kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pengkondisian kelas ini dapat dilakukan dengan cara pendidik menggunakan dan memanfaatkan aplikasi, konten dan media yang dapat menunjang pembelajaran. Untuk mendapatkan media atau alat bantu pengajaran yang baik dan tepat maka hal-hal yang harus diperhatikan adalah menentukan alat atau media yang tepat dengan materi yang diajarkan, kemudian mengetahui cara pemakaian media atau alat bantu tersebut (Komariah & Triatna, 2006). Dengan inovasi ini diharapkan peserta didik merasakan kenyamanan dan memiliki kondisi yang menguntungkan dalam pembelajaran. Belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu (Zzulfa et al., 2022). Menurut paham konstruktivistik, belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pebelajar) sebagai hasil interaksi dengan lingkungan belajarnya (Dimiyati, 2013). Berdasarkan paradigma konstruktivisme tentang belajar tersebut, maka prinsip media mediated instruction menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan proses belajar yang optimal (Kerlinger, 2006). Hasil belajar yang optimal juga merupakan cerminan hasil pendidikan yang berkualitas. Pendidikan berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat.

Setiap guru mempunyai keterbatasan dalam menyajikan materi pelajaran kepada para siswanya. Berbagai keterbatasan tersebut dapat diatasi antara lain dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Islam memandang manusia sebagai makhluk yang dilahirkan dalam keadaan fitrah atau suci, Tuhan memberi potensi yang bersifat jasmaniah dan rohaniyah yang didalamnya terdapat bakat untuk belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kemaslahatan manusia itu sendiri (Achmadi, 1992). Sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al-Baqarah ayat 31-33

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ قَالَ يَتَّادَمُ أَنْبِئُهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ الْغَيْبِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ

*Terjemahan:*

*“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman:”Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika memang kamu orang yang benar!”, Mereka menjawab:”Maha Suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami; sesungguhnya Engkaulah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana. Allah berfirman:”Hai Adam, beritahukan kepada mereka nama-nama benda ini”. Maka setelah diberitahukannya nama-nama benda itu, Allah berfirman:”Bukankah sudah Kukatakan kepadamu, bahwa sesungguhnya Aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan mengetahui apa yang kamu lahirkan dan apa yang kamu sembunyikan” (Departemen Agama, 2005).*

Ayat diatas menjelaskan bahwa guru sebagai penggiat pembelajaran memiliki peran yang penting terhadap proses optimalisasi diri siswa untuk menghasilkan perubahan perilaku yang relatif permanent, berdasarkan alasan itulah seorang guru hendaknya mampu merencanakan serta menciptakan suasana atau lingkungan belajar secara kondusif bagi siswanya (Jalal, 1988). Oleh itu, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih baik dibutuhkan media yang mampu memberikan hal yang lebih baik. Salah satu aplikasi yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran adalah aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi kuis atau permainan berbasis android atau laptop. Dimana aplikasi ini membangun visualisasi dalam proses hingga proses pembelajaran lebih efektif (Basuki, 2020). Quizizz itu sendiri merupakan aplikasi permainan mendukung visual demonstrasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran visual lebih suka informasi yang dihadirkan secara visual, yakni dalam bentuk gambar, diagram, bagan, garis waktu, film dan berbagai demonstrasi lainnya (Agustira & Rahmi, 2022) . Dibandingkan dalam kata-kata tertulis atau yang dibicarakan. Dalam hal ini penyusun melihat bahwa aplikasi Quizizz sangat efektif untuk pembelajaran agama islam di kelas. Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, mempertajam perhatian peserta didik terhadap pelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nuramanah et al., 2020). Dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan memasukkannya ke dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik diharapkan mampu bersaing dengan bangsa lain dan diharapkan mampu menciptakan output yang cerdas teknologi dan berpegang pada Islam .

Berdasarkan penjelasan di atas, untuk menghindari kesalahan dalam memahami beberapa istilah penting dalam penelitian ini, maka peneliti mencoba memberikan definisi secara operasional sehingga batasan yang dibuat dalam suatu penelitian untuk menyamakan persepsi penulis dan pembaca terkait variable yang diteliti dengan demikian definisi operasional membuat

peneliti dan pembaca sepaham dalam mendefinisikan variable dalam penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi Quizizz dan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **METODOLOGI**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif karena terdiri dari dua variabel yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar, dan yang akan diteliti adalah hubungan antara kedua variabel tersebut sehingga jenis penelitiannya termasuk penelitian kuantitatif (Narimawati, 2010). Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sujarweni, 2014). Selain itu, penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran) (Makassar, 2013). Jenis penelitian ini menggunakan metode *eks post facto* yakni peneliti tidak memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Pada penelitian ini variabel bebas (independent variabel) dan variabel terikat (dependent variabel) telah dinyatakan secara eksplisit, untuk kemudian dihubungkan sebagai penelitian pengaruh atau diprediksikan jika variabel bebas mempunyai pengaruh tertentu dengan variabel terikat. (Sujarweni, 2014). Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Athirah Racing Center Makassar yang terletak di Jalan Prof. Abdurahman Basalamah No.5 Karampuang Kec. Panakukkang Kota Makassar Sulawesi Selatan. Berdasarkan dengan hal tersebut di atas maka yang menjadi alasan pemilihan lokasi penelitian pertama Sekolah Dasar Islam (SDI) Athirah Racing Center Makassar merupakan tempat pengabdian untuk mengajar. Kedua Sekolah Dasar Islam (SDI) Athirah Racing Center Makassar merupakan sekolah dengan tingkat prestasi yang paling unggul di kota Makassar. Dan ketiga Sekolah Dasar Islam (SDI) Athirah Racing Center Makassar dikenal dan masyhur berkembang dengan pesat dibandingkan sekolah-sekolah yang lain.

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2011). Selain itu, Pengumpulan data dalam penelitian ilmiah adalah prosedur sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket (kuesioner) dengan bentuk skala *likert* dan dokumentasi hasil belajar PAI. Pertama adalah Angket (kuesioner) atau yang sering dikenal dengan kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert (*Summated rating*

*scala*) merupakan sejumlah pernyataan positif dan negatif mengenai suatu objek sikap. Dalam memberikan respon terhadap pernyataan-pernyataan dalam skala ini, subjek menunjukkan apakah ia sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, atau sangat tidak setuju terhadap tiap-tiap pernyataan itu. Nilai angka yang ditetapkan untuk setiap respon tergantung pada tingkat kesetujuan subjek kepada tiap-tiap pertanyaan. Skor seorang subjek ditetapkan dengan menjumlahkan nilai yang ditetapkan tiap-tiap respon. Kedua Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, file dokumenter, serta data yang relevan dengan penelitian (Supardi, 2013).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Penggunaan aplikasi Quizizz merupakan penerapan dari salah satu media pembelajaran dalam kegiatan mengajar dapat meningkatkan hasil belajar. Apabila media diringkas dengan menarik, dapat mengembangkan dan menarik perhatian dari dalam diri peserta didik untuk semangat belajar (Daryanto, 2013). Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat menumbuhkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik. Dalam hal ini, ada banyak media pembelajaran yang mampu menopang proses belajar sehingga lebih mudah bagi peserta didik (Masrur, 2020). Salah satu media yang digunakan yakni quizizz. Aplikasi quizizz adalah suatu platform digital yang dalam penggunaannya terasa menyenangkan sehingga dapat mempermudah siswa untuk mempelajari dan mengerti apa yang dipelajari. Selain itu, quizizz merupakan alat belajar sendiri yang membantu setiap siswa merayakan kinerja mereka (Naik, 2020). Guru menggunakan quizizz sebagai arahan, analisis dan evaluasi untuk membantu siswa di sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, quizizz dapat menjadi cara yang lebih kreatif untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran atau bisa menjadi platform online untuk memotivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Selain itu media aplikasi quizizz dapat dimaksudkan sebagai aplikasi games berbasis instruktif yang menyajikan latihan permainan multipemain dan menjadikan praktik ruang belajar menjadi cerdas serta menyenangkan (Widayanti & Purrohman, 2021) . Quizizz memiliki fitur permainan seperti avatar, tema dan hiburan dalam proses pembelajarannya. Media quizizz ini sangat bagus diterapkan pada siswa saat pembelajaran online/daring. Media ini memiliki keunggulan dan kelemahan.

Berikutnya dari defenisi operasional di atas ialah hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Audie, 2019). Indikator pengukur hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini adalah nilai ujian/test peserta didik pada mata pelajaran PAI . Adapun hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Athirah Racing Center Kota Makassar, hasil belajar tersebut diperoleh dari Ulangan Harian (UH) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti mengumpulkan data hasil belajar tersebut setelah memberikan ujian di akhir sub tema pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Istilah hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”, hasil adalah tentang pencapaian dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan baik itu secara individu maupun kelompok. Sedangkan arti dari belajar itu sendiri adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam sebuah interaksi dengan lingkungannya (Syafaruddin, 2019). Jadi hasil belajar merupakan interaksi yang mengakibatkan perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati, diukur alam bentuk perubahan yakni dari segi pengetahuan, sikap dan bahkan keterampilan (Syafaruddin, 2019). Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam proses belajar (Prastiyo, 2019). Dari penjelasan tersebut, hasil belajar dapat menjadi tolak ukur penilaian dalam proses belajar peserta didik. Hasil belajar dapat digambarkan berupa angka, huruf dan berupa kalimat yang menceritakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik itu sendiri pada periode tertentu. Selain itu, hasil belajar juga dapat dilihat melalui hasil dari kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rosyid, 2020). Kemudian hasil belajar dapat didefinisikan sebagai hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar yang dinyatakan dalam raport (Purwanti et al., 2021).

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang harus diperoleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran untuk mengetahui suatu keberhasilan yang telah dicapai, sementara untuk mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil proses belajar yang efektif



mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang menjadi suatu tolak ukur dalam evaluasi belajar.

Kelebihan dan Kekurangan Dalam proses penggunaannya quizizz mempunyai kekurangan serta kelebihan tersendiri. Aplikasi quizizz memiliki kelebihan serta kekurangannya sendiri pada pemakaiannya. Hal ini dijelaskan sebagai berikut: pertama tiap peserta didik yang memberikan jawaban benar, akan mendapatkan beberapa poin untuk satu soal yang telah dijawab dengan benar, dan siswa peringkat sementara siswa dapat terlihat setelah menjawab setiap soal yang dijawab (Widayanti & Purrohman, 2021). Kedua setelah siswa selesai mengerjakan soal, setelahnya terdapat bentuk tampilan Review Question, tampilan ini dimaksudkan untuk melihat kembali jawaban yang sudah dipilih (Suhartatik, 2020). Sedangkan kelemahannya adalah peserta didik dapat membuka pada tab baru. Kemudian peserta didik akan susah dalam mengawasi peserta didik ketika membuka tab baru selanjutnya peserta didik akan menjadi kendala jika ada beberapa peserta didik yang terlambat bergabung dan tidak adanya pengulangan soal ketika terjadi kendala pada pertengahan soal.

Sementara dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Kamridah Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan mahasiswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi perkuliahan, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka-angka (Kamridah, 2015). Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah mahasiswa mengalami proses belajar. Melalui proses belajar mengajar diharapkan mahasiswa memperoleh kepandaian dan kecakapan tertentu serta perubahan-perubahan pada dirinya. Menurut Sudjana "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil peristiwa belajar dapat muncul dalam berbagai jenis perubahan atau pembuktian tingkah laku seseorang" (Sudjana, 2010). Selanjutnya menurut Slameto menyatakan: "Hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri" (Sudjana, 2010).

Sementara Hamalik menguraikan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar tampak dari perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Hamalik menyatakan bahwa "Perubahan disini dapat

diartikan terjadinya peningkatan dan pengembanganyang lebih baik di bandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tau menjadi tahu” (Hamalik, 2006). Pendapat lain menyatakan hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar diperoleh setelah adanya evaluasi. Mulyasa menyatakan bahwa” Evaluasi hasil belajar pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi” (Mulyasa, 2007). Hasil belajar ditunjukkan dengan prestasi belajar yang merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku siswa. Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur atau patokan yang menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran dari proses pengalaman belajarnya yang diukur dengan tes.

Istilah pendidikan Islam semula berasal dari bahasa Yunani yaitu *pedagogie*, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak (Ramayulis, 2004). Istilah tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris menjadi *education* yang berarti pengembangan atau bimbingan. Sementara dalam bahasa Arab di sebut *al tarbiyah* yang berasal dari kata *rabba-yurabbi* yang berarti mengasuh, memimpin (Nata, 2012). Sementara menurut Zakiyah Darajat pendidikan Islam dengan suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup (Majid, 2005).

Pada kesempatan lain, Muhammad Athiyyan Al-Abrasyi dan Muhmud Yunus dalam Abd. Halim menyatakan bahwa istilah *tarbiyah* dan *ta’lim* dari segi makna istilah maupun aplikasinya memiliki perbedaan mendasar, mengingat dari segi makna *tarbiyah* berarti mendidik, sementara *ta’lim* berarti mengajar, dua istilah tersebut secara substansial tidak bisa disamakan (Soebahar, 2002). Penjelasan tersebut, secara tidak langsung menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam mempunyai tujuan yang luas dan dalam, seluas dan sedalam kebutuhan hidup manusia itu sendiri baik sebagai individu atau sebagai mahluk sosial. Tujuan tersebut, meliputi seluruh aspek seperti aspek tingkah laku, penampilan, kebiasaan dan pandangan (Dedi Sahputra Napitupulu et al., 2023). Menurut Abuddin Nata dalam Fauziyah Musra dkk (Musra et al., 2022) bahwa tujuan pendidikan dapat dibagi menjadi tujuh tahapan yaitu pendidikan Islam secara universal, tujuan pendidikan Islam secara nasional, tujuan pendidikan Islam secara institusional, tujuan pendidikan Islam pada tingkat program Studi (Kurikulum), tujuan pendidikan Islam pada tingkat mata pelajaran, tujuan pendidikan Islam pokok bahasan dan tujuan pendidikan Islam pada tingkat sub pokok bahasan.

Ruang lingkup pembelajaran pendidikan Agama Islam (PAI) meliputi aspek-aspek sebagai berikut: Al Qur'an dan Hadist, yang terdiri dari cara menulis, membaca, menghafal dan menerjemahkan, kemudian Aqidah atau Tauhid yang meliputi rukun Iman, Akhlak contohnya membiasakan berperilaku jujur serta menghindari perbuatan tercela, aspek selanjutnya adalah fiqh yang terdiri dari rukun Islam, thaharah, shalat, puasa, zakat dzikir dan berdoa. Aspek berikutnya adalah Tarikh atau Sejarah Kebudayaan Islam yang meliputi kisah-kisah para nabi dan sahabat terdahulu. Jadi pendidikan agama Islam menekankan pada perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya, maupun lingkungan sekitar atau dalam istilah lain biasa disebut *hablum minallah, hablum minan-nas, wa hablum minal'alam*.

Fungsi pendidikan agama Islam di sekolah atau madrasah menurut Abdul Majid dan Dian Andayani dalam Fauziah Musra dkk yaitu pengembangan, yang pada intinya mewajibkan kepada setiap individu yang beragama Islam untuk menanamkan keimanan dan ketakwaan yang dimulai dari lingkungan keluarga seperti orang tua ayah dan ibu, kakak dan adik, paman dan tante kemudian dilanjutkan ke lingkungan sekolah yang berfungsi untuk menumbuhkan kembangannya lebih lanjut pada diri peserta didik melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya. Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat, penyesuaian mental yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam, kemudian perbaikan yang berarti memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengamalan ajaran dalam kehidupan sehari-hari, pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya, pengajaran, tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum sistem dan fungsional dan penyaluran yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

Berdasarkan analisis data media pembelajaran Peserta Didik SD Islam Athirah Racing Center Kota Makassar, data menunjukkan persentasi jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 36.6% dan perempuan sebanyak 63.4%. serta nilai mean hasil pembelajaran diperoleh 89.51%. Setelah dilakukan analisis statistik deskriptif tentang kecerdasan emosional dan hasil belajar peserta didik, maka dilakukan analisis inferensial dengan melakukan uji regresi linear sederhana. Persamaan regresi diperoleh  $\hat{Y} = 5.292 + 0.002X$  Maksud dari persamaan tersebut adalah ketika media pembelajaran (X) mengalami kenaikan satu satuan, maka hasil belajar peserta didik akan bertambah 0.002 satuan, dan apabila terjadi penurunan satu satuan media pembelajaran peserta didik maka hasil belajar belajar peserta didik akan berkurang sebesar 0.0002. Koefisien bernilai positif berarti hubungan antara media pembelajaran dan hasil belajar semakin meningkat. Dari hasil uji signifikan diperoleh nilai signifikan 0,000. Nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ), maka ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam SD Islam Athirah Racing Center Kota Makassar.

Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran di SD Islam Athirah Racing Center Kota Makassar mempengaruhi hasil belajar, dan sangat menentukan proses pembelajaran pesertadidik yang dilakukan di SD Islam Athirah Racing Center Kota Makassar. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian Shinta Agustira dan Rina Rahim terkait penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan adanya media pembelajaran yang di ciptakan akan lebih menarik sehingga anak-anak dapat memahami dengan mudah, media yang digunakan ada berbagai macam baik berupa visual maupun audio visual. Dalam hal ini guru memegang peranan penting dalam menjalankan media tersebut, karena siswa hanya menjalankan apa yang sudah di ajarkan, jadi sebagai seorang guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa, karena pada umumnya siswa pada tingkat sekolah dasar lebih menyukai belajar memakai media karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan saja tetapi juga bisa melihat ataupun mempraktikkannya sehingga akan terciptanya hasil belajar yang memuaskan (Suhartatik, 2020).

Penyataan Nurul Audie juga mendukung pernyataan diatas yang mengatakan bahwa media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain membantu pendidik dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik memberikan materi pelajaran kepada peserta didik secara interaktif dan

dapat mengefesiensikan waktu pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil siswa belajar (Mulyono & Susilawati, 2020).

Media pembelajaran yang baik sangat dibutuhkan oleh peserta didik sebab hal ini sangat menunjang arah perkembangan peserta didik dalam kehidupannya termasuk hasil belajar. Proses belajar mengajar yang dilakukan di lingkungan sekolah yang kadang hanya menggunakan buku paket atau papan tulis sebagai alat pembelajaran dapat menjadi lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran dan juga membuat peserta didik lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Gambaran Peserta didik SD Islam Athirah Racing Center Kota Makassar adalah menunjukkan persentasi jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 36.6% dan perempuan sebanyak 63.4%. serta nilai mean hasil pembelajaran diperoleh 89.51%. Selain itu terdapat pengaruh positif yang signifikan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik SD Islam Athirah Racing Center Kota Makassar. Dari hasil uji regresi linear sederhana diperoleh persamaan regresi  $\hat{Y} = 9.292 + 0.002X$  ini menunjukkan bahwa ketika media pembelajaran (X) mengalami kenaikan satu satuan, maka hasil belajar peserta didik akan bertambah 0,002 satuan, dan apabila terjadi penurunan satu satuan media pembelajaran maka hasil belajar peserta didik akan berkurang sebesar 0.0002. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam SD Islam Athirah Racing Center Kota Makassar dibuktikan dengan uji signifikansi koefisien korelasi diperoleh  $r = 0.814$  dan  $F_{hitung}$  ( $F_{change}$ ) = 76.347, dengan demikian, korelasi X dan Y adalah berarti atau signifikan. Sedangkan koefisien determinasi dari tabel di atas terlihat pada baris ke-2, yaitu  $R\ square = 0.662$ , yang mengandung makna bahwa 66.2% hasil belajar dipengaruhi oleh media pembelajaran. Artinya, media pembelajaran berkontribusi sebesar 66.2% terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SD Islam Athirah Racing Center Kota Makassar dan sisanya sebesar 33.8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A. (1992). Islam sebagai paradigma ilmu pendidikan. *Yogyakarta: Aditya Media*.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TINGKAT SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Aisyah, A. (2018). PERENCANAAN DALAM PENDIDIKAN. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 715–731. <https://doi.org/10.35673/ajmpi.v7i1.314>
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Azzahrah, F. (2022). *Penggunaan TIK sebagai alat bantu pembelajaran warga belajar*. Kompasiana.  
<https://www.kompasiana.com/fathimah78090/621a31533179495902189f72/penggunaan-tik-sebagai-alat-bantu-pembelajaran-warga-belajar>
- Basuki, Y. R. (2020). *Panduan mudah quizizz*. Azhar Publisher.
- Daryanto, D. (2013). Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Gava Media*.
- Dedi Sahputra Napitupulu, Mahariah, Annisa Okatafera, Dwi Yudha Lesmana, Salwa, M., & Siti Rabiatul Adawiyah. (2023). MINAT PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KABUPATEN LABUHANBATU UTARA. *ISTIQRA*, 11(1), 58–73. <https://doi.org/10.24239/ist.v11i1.1678>
- Departemen Agama, R. I. (2005). Al-Qur'an dan terjemahan. *Jakarta: PT Syaamil Cipta Media*.
- Dimiyati, M. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Cetakan. *Rineka Cipta: Jakarta*.
- Hamalik, O. (2006). *Proses belajar mengajar*.
- Hamid, A., Baharuddin, U., Bisri Mustofa, P. B. A. P., & Metode, S. (2008). *Materi, dan Media*. Malang: UIN Malang Press.
- Jalal, A. F. (1988). Asas-asas Pendidikan Islam (Minal Ushul Tarbiyah Fi Islam). *Alih Bahasa Heri Noer Ali. Bandung: CV Diponegoro. Bandung: Mizan*.
- Kamridah, K. (2015). PENINGKATAN HASIL BELAJAR TAFSIR MELALUI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD PADA MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN JURUSAN AQIDAH FILSAFAT IAIN PALU. *ISTIQRA*, 3(1), 51–82.
- Kerlinger, F. N. (2006). Asas-asas Penelitian Behavioral (edisi ketiga). *Yogyakarta: UGM Press*.  
*Xiii*.

- Komariah, A., & Triatna, C. (2006). *Visionary leadership menuju sekolah efektif*.
- Makassar, U. I. N. A. (2013). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah: Makalah, Skripsi*. Tesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian Edisi Revisi. Makassar: Alauddin Press.
- Masrur, M. (2020). PENERAPAN APLIKASI WHATSAPP, GOOGLE FORM, DAN QUIZZ DALAM PEMBELAJARAN PAI DI MASA PANDEMI COVID-19 DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO. *Al Ghazali*, 3(2), 47–61.
- Mulyasa, E. (2007). Implementasi Kurikulum 2004: Perpaduan Pembelajaran KBK. *Bandung: Rosda*.
- Mulyono, N., & Susilawati, L. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Hybrid Learning Pada Matakuliah Membaca li Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia Ikip Budi Utomo Malang. *Basastra*, 9(3), 289–295.
- Musra, F., Rapi, M., Syamsuddin, S., & Huda, K. (2022). INTESITAS PENGGUNAAN WHATSAPP DAN INSTAGRAM TERHADAP MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1 PINRANG. *ISTIQRA*, 10(2), 128–145.
- Naik, A. R. (2020). Edtech startup Quizizz see huge spike in global adoption with 65 Mn MAU. *Retrieved Oktober, 29, 2022*.
- Narimawati, U. (2010). Metodologi Penelitian: Dasar Penyusun Penelitian Ekonomi. *Jakarta: Genesis*.
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Prastiyo, F. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2*. CV Kekata Group.
- Purwanti, K. N., Magdalena, I., Silitonga, E. A., & Silfia, S. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Masa Pandemi di SDN Panunggangan 1. *Jurnal Sosial Dan Sains (SOSAINS)*, 1(2), 63–74.
- Rohani, G. A. (2015). PENGARUH TELEVISI (TV) TERHADAP ASPEK-ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA 3-4 TAHUN. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i2.12355>
- Rosyid, M. Z. (2020). *PRESTASI BELAJAR (Edisi 2)*. Malang, CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sugiyono, P. (2011). Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*,

62–70.

- Suhartatik, T. (2020). *BEST PRACTICE Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book.
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi penelitian: Lengkap, praktis, dan mudah dipahami*.
- Supardi, U. S. (2013). *Aplikasi statistika dalam penelitian edisi revisi*. Smart. Jakarta.
- Syafaruddin, S. (2019). *Burhanuddin. Guru Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- 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.
- Yaumi, M. (2017). Ragam media pembelajaran: dari pemanfaatan media sederhana ke penggunaan multi media. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Yuspiani, & Hidayat, M. (2022). MANAJEMEN KEUANGAN PENDIDIKAN. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(1), 101–114. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v6i1.27545>
- Zzulfa, Z., Rohmah, K., & Widyaningrum, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 2(1), 34–44.