

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME QUIZIZZ* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS
VIII MTSN 1 KOTA BLITAR
SKRIPSI**

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)



Disusun Oleh:

Anjar Munawaroh

932141918

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

2022

HALAMAN SAMPUL
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME QUIZIZZ* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS
VIII MTSN 1 KOTA BLITAR**
SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)



Disusun Oleh:

Anjar Munawaroh

932141918

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2022

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME QUIZIZZ* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS
VIII MTSN 1 KOTA BLITAR**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)



Disusun Oleh:

Anjar Munawaroh

932141918

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2022

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME QUIZIZZ* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS
VIII MTSN 1 KOTA BLITAR

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Program STRATA-1 (S-1) Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

ANJAR MUNAWAROH
NIM.93214.19.18

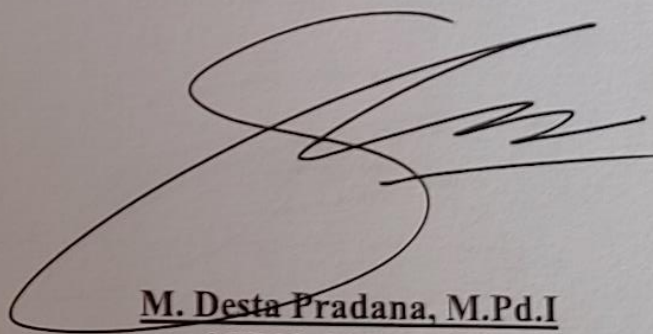
Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



Dr. H. Ali Anwar, M.Ag
NIP. 196405031996031001

Dosen Pembimbing II



M. Desta Pradana, M.Pd.I
NIDN. 201912802

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME QUIZIZZ* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS
VIII MTSN 1 KOTA BLITAR

ANJAR MUNAWAROH

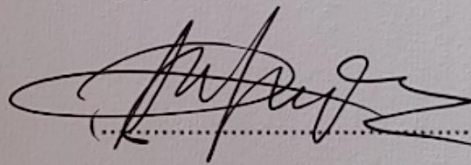
NIM. 932141918

Telah Diujikan Didepan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN)
KEDIRI Pada Tanggal 19 Juli 2022

Tim Penguji

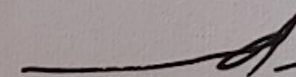
1. Penguji Utama

Dr. Noer Hidayah, M.Si
NIP. 197601092005012002


(.....)

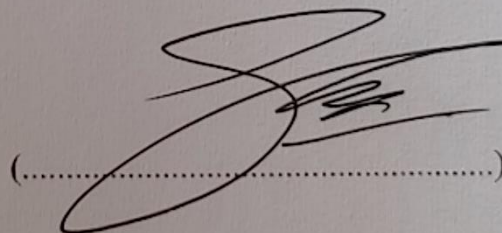
2. Penguji I

Dr. H. Ali Anwar, M.Ag
NIP. 196405031996031001


(.....)

3. Penguji II

M. Desta Pradana, M.Pd.I
NIDN. 201912802


(.....)

Kediri, 19 Juli 2022
Dekan IAIN Kediri

Prof. Dr. H. Munifah, M.Pd
NIP. 197004121994032006

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

*"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan"*

(QS. Al-Insyirah: 5-6)



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
PERPUSTAKAAN**

Jl. Sunan Ampel No. 07 Ngronggo Kota Kediri
E-Mail: perpustakaan@iainkediri.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Anjar Munawaroh
NIM : 932141918
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam
E-mail address : anjarmunawaroh06@gmail.com
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi Tesis Disertasi
 Lain-lain (.....)
Judul Karya Ilmiah : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME QUIZZZ
 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
 PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VIII MTSN 1 KOTA
 BLITAR

Dengan ini menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan IAIN Kediri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah tersebut diatas beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan IAIN Kediri berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan IAIN Kediri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Kediri, 8 September 2022

Penulis

(Anjar Munawaroh)
nama terang dan tanda tangan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan segala puji bagi Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang kunantikan syafa'at dan karunianya di akhirat nanti:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Alm. H. Mansyur Efendi yang telah memberiku banyak pelajaran sebelum meninggalkan duniaku dan Ibu Hj. Kusmiati tersayang yang telah memberiku pelajaran dalam kehidupanku dengan baik, terima kasih atas semua dukungan, doa, kasih sayang, serta kesabaran dalam mengasuh dan membesarkanku. Doa dan ridho kalian selalu menyertai seluruh langkahku mencapai keberhasilan.
2. Ketiga kakakku, Ahmad Zubaidi, S.E, Umi Hanik Miatu B., dan Isroin Badriyah, B.Sc yang selalu memberi contoh yang baik serta semangat dan dukungan untuk tetap menjalani hidup dengan baik dan benar.
3. Bapak Dr. Ali Anwar, M.Ag dan Bapak M. Desta Pradana, M.Pd.I yang telah membimbing dan mengarahkan selama pengerjaan skripsi ini.
4. Ibu Aniqotuz Zuhro, S.Pd.I dan Ibu Miftahurrahmah, S.Ag yang telah memberikan izin penelitian di MTsN 1 Kota Blitar.
5. Teman-teman seperjuangan, terkhusus Teman-teman Plen yang selama 4 tahun ini selalu menemani dalam suka duka
6. IAIN Kediri, khususnya untuk anak-anak PAI angkatan 18 selamat berjuang dan meraih masa depan.

ABSTRAK

Anjar Munawaroh. 2022. Skripsi. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VIII MTSN 1 KOTA BLITAR. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Institut Agama Islam Negeri Kediri. Pembimbing I Dr. H. Ali Anwar, M.Ag dan pembimbing II M. Desta Pradana, M.Pd.I.

Kata Kunci: Media *Quizizz*, dan Hasil Belajar

Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dilihat dari penggunaan media dalam belajar, Media pembelajaran sangatlah penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang baik. Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan hal ini tentu akan menimbulkan dampak positif bagi hasil belajar. Hasil belajar yang baik dapat terwujud karena ada proses belajar yang baik, dan proses belajar yang baik tercipta karena adanya media pembelajaran yang mendukungnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar kelas yang diajar dengan menggunakan Media Quizizz dan kelas yang diajar dengan menggunakan aplikasi Media Google Form serta untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar akidah akhlak siswa yang diajar dengan menggunakan Media Quizizz dan googlr form pada pembelajaran e-learning di pada materi akhlak tercela dan adab bersosial media dalam islam siswa kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar dan sampelnya adalah siswa kelas VIII-B dan VIII-D yang dipilih melalui teknik *random sampling*. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel terikat yaitu hasil belajar Akidah akhlak (Y) sedangkan variabel bebasnya yaitu pembelajaran berbasis elearning menggunakan media quizizz (X). Instrumen pengumpulan data meliputi soal tes dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji N-Gain, *Uji Independent Sample T-test*

Hasil analisis statistik deskriptif memperlihatkan bahwa pada kelas dengan media pembelajaran Quizizz diperoleh hasil belajar rata-rata pretest 68.71 dan posttest 86.77, sedangkan pembelajaran menggunakan media google form diperoleh hasil belajar rata-rata pretest 65.97 dan posttest 75. Ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen adalah 96.2% sedangkan ketuntasan belajar siswa kelas kontrol adalah 67.8%. Hasil pengujian statistik inferensial dengan uji *independent sampel t-test* diperoleh nilai signifikansi untuk pretest dan posttest $p = 0,000 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian media pembelajaran *Game Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Wa Syukurillah atas kehadiran Allah SWT atas semua kuasa dan anugrah-Nya, skripsi " Pengaruh Media Quizizz Dan Media Google Form Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Viii Mtsn 1 Kota Blitar" dapat terselesaikan dengan baik meskipun dalam bentuk yang sederhana.

Sholawat serta salam senantiasa tetap terhaturkan pada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa agama islam yang dinantikan syafaatnya dikahirat kelak.

Penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari pihak-pihak yang selalu mendukung dan memberikan motivasi serta semangat kepada penulis agar tidak berputus asa dalam menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan, dan penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam M.Ag selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Bapak Moh. Zainal Fanani, M.Pd.I selaku kaprodi Peendidikan Agama Islam.
4. Bapak Dr. Ali Anwar, M.Ag dan Bapak M. Desta Pradana, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Aniqotuz Zuhro, S.Pd.I dan Ibu Miftahurrahmah, S.Ag yang telah memberikan izin penelitian di MTsN 1 Kota Blitar.
6. Keluargaku yang selalu memberi dukungan, semangat, dan motivasi.

7. Teman-teman yang memberikan informasi dan dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
8. Semua pihak yang belum bisa disebutkan satu persatu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih. Semoga Allah membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun senantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis hanya mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya. Serta, mendapatkan ridho dari Allah Swt. Amiin...

Kediri, 22 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Batasan Masalah	12
F. Hipotesis Penelitian	12
G. Telaah Pustaka.....	13
H. Definisi Operasional	15
I. Variable Penelitian	18
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Quizizz.....	20
a. Pengertian Quizizz	20
b. Manfaat dan Keunggulan Quizizz	20
c. Cara Penggunaan Quizizz	21
B. Hasil Belajar	23

a.	Pengertian hasil belajar	23
b.	Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	24
c.	Klasifikasi hasil belajar	26
d.	Indikator hasil belajar	26
C.	Pembelajaran Akidah Akhlak	27
a.	Pengertian Akidah Akhlak	28
b.	Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak	28
c.	Ruang Lingkup Akidah Akhlak	29
D.	Pengaruh Media Quizizz terhadap Hasil Belajar	30
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Rancangan Penelitian	33
B.	Waktu dan Lokasi Penelitian	34
C.	Populasi dan Sampel	35
1.	Populasi penelitian	35
2.	Sampel Penelitian	36
3.	Teknik Pengumpulan Data	38
D.	Instrumen Penelitian	39
E.	Analisis Data	45
F.	Teknik Analisis Data	48
G.	Uji Hipotesis	50
H.	Prosedur Penelitian	52
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL TEMUAN		
A.	Deskripsi Data Penelitian	53
a.	Gambaran Profil Sekolah	53
b.	Visi dan Misi serta Tujuan Madrasah	54
B.	Validasi Instrumen Penelitian	56
a.	Uji Validitas, Indeks Daya Beda (IDB) dan Uji Reliabilitas pada Instrumen Tes Hasil Belajar	56
C.	Deskripsi Data Penelitian	59
a.	Kelas VIII-B Eksperimen	59
a)	Hasil Pretes dan Postest Kelas Eskperimen	59

b. Kelas VIII-D Kelas Kontrol	64
D. Analisis Data Penelitian	68
a. Uji Prasyarat	68
a) Uji Normalitas	68
b) Uji Homogenitas.....	70
c) Uji N-Gain	71
E. Uji Hipotesis.....	72
a. Uji T (Independent Sample T-test).....	72
BAB V PEMBAHASAN	
A. Pengaruh Media <i>Game Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.....	75
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	79
C. Keterbatasan penelitian.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Rancangan Penelitian	34
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi.....	35
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Angket Media Pembelajaran Quizizz Oleh Ahli Media..	40
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Soal Pretest	42
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Soal Posttest.....	43
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas	46
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Reliabilitas	48
Tabel 3. 9 Kriteria Indeks N-Gain	50
Tabel 4. 1 Kriteria Indeks Daya Beda Soal	56
Tabel 4. 2 Hasil Rekapitulasi Instrumen Tes Hasil Belajar setelah Uji Validitas dan Indeks Daya Beda (IDB) Soal	57
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Setelah Item Dihapus	58
Tabel 4. 4 Hasil Pretes dan Postest Kelas Eskperimen.....	59
Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif Pretest dan Postest Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas Eksperimen	60
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas Eksperimen	61
Tabel 4. 7 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas Eksperimen	62
Tabel 4. 8 Hasil Pretes dan Postest Kelas Kontrol	64
Tabel 4. 9 Statistik Deskriptif Pretest dan Postest Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4. 11 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas Kelas Kontrol.....	66
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	69
Tabel 4. 13 Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance	70

Tabel 4. 14 Hasil Uji N-Gain Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest.....	71
Tabel 4. 21 Pengujian Skor Peningkatan Hasil Belajar Akidah Aklak	73
Tabel 4. 22 Pengujian Skor Hasil Belajar (Posttest) Akidah Akhlak Siswa	74

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pretest dan Posttest media quizizz
- Lampiran 2 Pretest dan posttest media google form
- Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 4 Materi Akidah Akhlak (Akhlak Tercela dan Adab Bersosial Media dalam Islam)
- Lampiran 5 Hasil Belajar Pretest Media Quizizz
- Lampiran 6 Hasil Belajar Posttest Media Quizizz
- Lampiran 7 Hasil Belajar Pretest Media Google Form
- Lampiran 8 Hasil Belajar Posttest Media Google Form
- Lampiran 9 Data Tabulasi Indeks Daya Beda Soal
- Lampiran 10 Data Hitung dan Indeks Daya Beda Soal
- Lampiran 11 Analisis Data
- Lampiran 12 Expert Judgement (Validasi Instrumen Penelitian)
- Lampiran 13 Instrumen Tes Penelitian
- Lampiran 15 Dokumentasi
- Lampiran 14 kisi – kisi instrumen tes
- Lampiran 16 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 17 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup