

**PENGARUH GURU AL-QUR'AN HADITS UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS MELALUI
APLIKASI QUIZIZZ DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
AL- IRSYAD AL-ISLAMIYYAH KOTA JAMBI**

Andini Puspita Sari¹, Sukarno², Samsu³

^{1,2,3}Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

¹andinipuspita703@gmail.com, ²sukarno@uinjambi.ac.id,

³samsu@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

This study discusses the use of Quizizz to improve student learning outcomes in the subject of Al-Qur'an Hadith at Sekolah Menengah Kejuruan (Vocational High School) Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Jambi. This research is a quantitative study using the True Experimental-Pretest-Posttest Control Group Design method, while data collection was carried out through the Quizizz application. The results showed that the use of the Quizizz application had a significant effect on student learning outcomes in the Al-Qur'an Hadith subject. This is evidenced by the calculation result of the sig (2-tailed) value of $P: 0.000 < 0.05$, so it can be concluded that there is a significant difference. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on these findings, this study suggests that teachers apply learning using the Quizizz application in the teaching of Al-Qur'an Hadith.

Keywords: Quizizz, Student Learning Outcomes, Al-Qur'an Hadith

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang penggunaan Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Sekolah Menengah Kejuruan Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Jambi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *True Experimental-Pretest-Posttest Control Group Design*, sedangkan pengumpulan data dilakukan melalui media aplikasi Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan nilai sig (*2-tailed*) sebesar $P: 0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini menyarankan agar guru menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

Kata Kunci: Quizizz, Hasil Belajar Siswa, Al-Qur'an Hadits, Media pembelajaran

A. PENDAHULUAN

Pada era modern saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung dengan sangat pesat, menghadirkan berbagai perangkat canggih yang dapat membantu manusia dalam aktivitas sehari-hari. Hadirnya *gadget* seperti *smartphone*, tablet, komputer, hingga televisi memberikan kemudahan dalam berkomunikasi jarak jauh, mencari informasi, hingga sebagai sarana hiburan. Teknologi telah mempermudah pengguna untuk memperoleh materi pembelajaran, berinteraksi dengan pengajar dan teman sejawat, serta menciptakan pengalaman belajar baru yang lebih menarik (Amin & Alimni, 2021).

Penggunaan *gadget* yang terus meningkat dari waktu ke waktu juga membawa dampak positif dan negatif, terutama bagi siswa. Di satu sisi, *gadget* dapat menjadi media belajar yang efektif, memudahkan siswa mengakses materi dan mengerjakan tugas. Namun di sisi lain, penggunaan *gadget* sering disalahgunakan, misalnya untuk bermain *game*, mengakses media sosial, atau menonton video, yang

berdampak pada penurunan prestasi akademik siswa (Nurmalasari & Wulandari, 2018).

Meskipun *gadget* dapat memberikan kemudahan dalam proses belajar, penggunaan berlebihan juga dapat mengganggu keterampilan interpersonal siswa. Namun demikian, manfaat *gadget* tetap besar, seperti mempermudah pencarian informasi, memperluas wawasan, membantu tugas sekolah, hingga menjaga komunikasi meskipun tanpa tatap muka (Nurmalasari & Wulandari, 2018). Oleh sebab itu, pemanfaatan *gadget* secara bijak menjadi hal penting yang perlu diarahkan oleh guru dan sekolah.

Di Indonesia, perkembangan teknologi dan tingginya populasi penduduk mendorong tingginya kebutuhan akan teknologi komunikasi seperti *gadget*. Dalam konteks pendidikan, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sarana untuk mengembangkan potensi peserta didik, meningkatkan kualitas belajar, serta membentuk karakter yang baik (Amin & Alimni, 2021). Pendidikan diharapkan mampu menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara

intelektual, tetapi juga memiliki keterampilan dan karakter yang kuat.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMK Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Jambi menunjukkan bahwa sekitar 90% siswa menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran, terutama ketika guru mengirimkan materi atau tugas melalui grup *WhatsApp*. Namun, tidak semua siswa dapat memanfaatkan *gadget* secara optimal. Sebagian siswa justru terlihat bermain *game*, mengobrol dengan teman, atau menggunakan *gadget* untuk hiburan lain saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga memengaruhi hasil belajar mereka.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa secara umum dapat dibagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup minat, motivasi, konsentrasi, dan kebiasaan belajar siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi kualitas guru, media pembelajaran, lingkungan sosial, dan kebijakan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Maesaroh, 2022). Salah satu masalah yang sering

muncul adalah penurunan hasil belajar akibat rendahnya motivasi belajar, kurangnya minat, serta metode pembelajaran yang kurang menarik. Siswa juga sering menunda mengerjakan tugas karena menumpuknya beban tugas atau tidak memahami materi yang diajarkan secara daring. Akibatnya, nilai akademik siswa menjadi rendah, terutama pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang memerlukan pemahaman materi secara mendalam.

Sebagai solusi, pendidik perlu memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satunya adalah *Quizizz*, sebuah aplikasi kuis online yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui permainan edukasi. *Quizizz* memungkinkan guru untuk memberikan soal secara digital dan siswa dapat menjawab langsung melalui *gadget* mereka, sehingga proses belajar terasa lebih menarik dan tidak membosankan.

Penggunaan *Quizizz* tidak hanya membantu guru dalam mengevaluasi penguasaan materi siswa dengan cepat, tetapi juga mengurangi penggunaan kertas, sehingga lebih praktis dan ramah

lingkungan. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadits di SMK Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Jambi, *Quizizz* dapat diterapkan sebagai metode evaluasi pada materi tertentu seperti materi Mad, agar siswa lebih antusias dan hasil belajar meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di SMK Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Jambi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi guru dan sekolah dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Jambi, dengan fokus pada siswa kelas XI yang masih aktif mempelajari mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Pemilihan lokasi penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

secara signifikan. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2025, dengan jumlah populasi sebanyak 50 siswa yang terbagi dalam dua kelas.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yang menekankan pada analisis data numerik untuk menguji hipotesis menggunakan metode statistik (Ahyar et al., 2020). Desain penelitian yang diterapkan adalah *True Experimental-Pretest-Posttest Control Group Design*, yaitu dengan membagi subjek penelitian ke dalam dua kelompok: kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Quizizz*, dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Pengukuran dilakukan melalui pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan untuk melihat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

Sampel penelitian ini ditentukan dengan menggunakan metode

purposive sampling, yakni teknik pengambilan sampel yang mempertimbangkan tujuan tertentu (Sugiyono, 2018). Sampel terdiri dari siswa kelas XI SMK Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Jambi yang mempelajari mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, dengan jumlah total 50 siswa dari dua kelas. Kriteria pemilihan sampel meliputi siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan tercatat sebagai peserta didik kelas XI pada tahun ajaran berjalan.

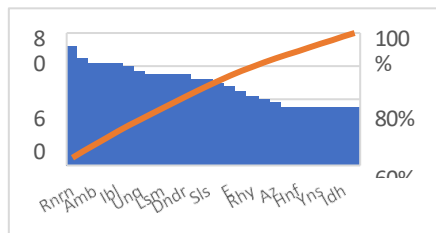
Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (*independen*), yaitu penggunaan *Quizizz*, dan variabel terikat (*dependen*), yaitu hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes, yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*, untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, dilakukan kalibrasi instrumen untuk menguji validitas, reliabilitas, dan normalitas data. Uji validitas bertujuan memastikan setiap

soal dapat dipahami dengan baik oleh siswa (Sahir, 2022), sedangkan uji reliabilitas menggunakan metode *Cronbach Alpha* dengan kriteria reliabel jika nilai $> 0,60$ (Sujarweni, 2021). Uji normalitas dilakukan dengan metode Kolmogorov–Smirnov (Ghozali, 2019) menggunakan aplikasi SPSS.

Selanjutnya, data dianalisis dengan uji *t* (parsial) untuk menguji pengaruh signifikan variabel independen terhadap variabel dependen (Bawono, 2018). Uji hipotesis dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05, dengan kriteria jika $P\text{-Value} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat data, yaitu uji normalitas (Nurhayadi et al., 2017) dan uji homogenitas untuk memastikan data berasal dari populasi yang normal dan memiliki varians yang homogen (Supriadi, 2021). Data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara kuantitatif untuk melihat perbedaan rata-rata hasil belajar

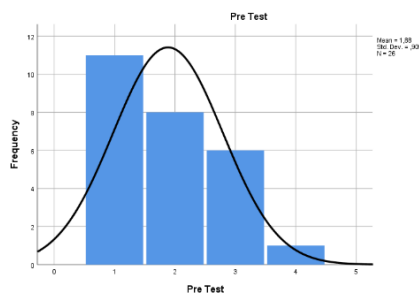
C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada 26 siswa kelas XI SMK Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Jambi. Berdasarkan hasil pretest, diperoleh nilai terendah sebesar

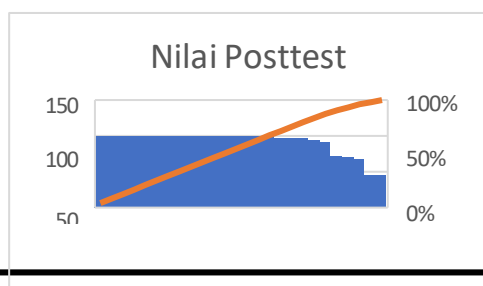


35 dan nilai tertinggi sebesar 72. Rata-rata (*mean*) skor pretest adalah 48,92, median 51,00, dan modus 35. Sebagian besar siswa memperoleh nilai pada interval 35–45 (42,3%).

Gambar 1. (Grafik Perolehan Skor Pretest)



Gambar 2. (Histogram Frekuensi Skor Pretest.



A. Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test. Nilai signifikansi untuk data posttest kelas eksperimen adalah $0,000 < 0,05$, yang berarti data tidak berdistribusi normal. Karena data tidak normal, pengujian hipotesis selanjutnya dilakukan menggunakan uji non-parametrik.

B. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar. Nilai rata-rata skor pretest sebesar 48,92 dan posttest sebesar 92,46. Nilai signifikansi (2-tailed) adalah $P: 0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Penelitian menggunakan desain kuantitatif dengan *Two-Group Pretest-Posttest*, melibatkan kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan *Quizizz* dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Data diperoleh melalui tes pilihan ganda (40 soal) yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, yang membuktikan efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penerapan *Quizizz*, guru menyiapkan instrumen pembelajaran berupa kuis sesuai materi yang diajarkan. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan memberi kuis di awal

sebagai pretest dan di akhir sebagai posttest, sambil memanfaatkan fitur-fitur menarik seperti musik dan gambar lucu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Strategi ini membantu guru mengidentifikasi materi yang belum dipahami siswa dan menyesuaikan pembelajaran agar lebih efektif. Hasilnya, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi, serta dapat memahami materi dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan representasi matematis mahasiswa setelah penggunaan *Quizizz* berbasis konstruktivisme. Selain itu, juga ditemukan peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz*, serta peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan media kuis. Kesamaan temuan tersebut memperkuat bukti bahwa

media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* efektif digunakan di berbagai jenjang dan mata pelajaran.

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di SMK Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Jambi. Hal ini terlihat dari perbedaan skor pretest dan posttest yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* menjadi salah satu solusi inovatif untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan efektif

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hal ini dibuktikan melalui hasil perhitungan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $P: 0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang

signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti rata-rata skor pretest dan posttest dalam hasil belajar Pendidikan Agama Islam mengalami peningkatan signifikan setelah penerapan media pembelajaran *Quizizz*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Jambi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, J., Mulbar, U., & Ariswan, A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep dan Penerapan*. Makassar: CV Nur Lina.
- Amin, A. & Alimni. (2021). *Sejarah Kebudayaan Islam*. Banten: MediaEdukasi Indonesia.
- Bawono, I. R. (2018). *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ghozali, I. (2019). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Maesaroh, S. (2022). *Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

Siswa. Jakarta: Penerbit Pendidikan.

Nurhayadi, N., Efendi, M., & Pratiwi, P. (2017). *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*.

Jakarta: Bumi Aksara.

Nurmalasari & Wulandari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN 1 Atap Pakisjaya Karawang. *Jurna Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, 3(2), 111–118.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supriadi. (2021). *Statistik Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.