

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL PADA PENGGUNAAN PEMBELAJARAN METODE CERAMAH DENGAN MENGGUNAKAN QUIZ INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PAI PADA KELAS I DI SDIT IZZATUL ISLAM KARAWANG

Fathin Ihsanul Haq¹, Sabrina Septiani², Rafiff Fendiansyah³, Nandia Latifah⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Singaperbangsa Karawang

fathinihsanulhaq4@gmail.com¹, sabrinaseptiani1994@gmail.com²,

rafiffendiansyah@gmail.com³, ndialatifah85@gmail.com⁴

ABSTRACT

This study aims to determine the comparison of student learning outcomes between the experimental class using the lecture method assisted by interactive quizzes and the control class using the conventional lecture method in Islamic Religious education (PAI) subjects for first grade student at SDIT Izzatul Islam Karawang. This research employed a quantitative approach with a quasi experimental design using a pre test posttest control group design. The research sample consisted of an experimental class and a control class. Data collection techniques included tests, observations, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, Independent Sample t-Test, and N-Gain analysis with the assistance of SPSS Software. The findings showed that the average score of the experimental class increased from 65.31 to 84.69, while the control class increased from 66.67 to 73.33. The Independent Sample t-Test result indicated a significance value of $0,000 < 0,05$, demonstrating a significant difference between the two classes. Furthermore, the N-Gain score of the experimental class was 0,56 categorized as moderate, while the control class obtained 0,20, categorized as low. Therefore, the lecture method assisted by interactive quizzes proved to be more effective than the conventional lecture method in improving students learning outcomes in Islamic Religious Education Subjects.

Keywords: *Lecture Method, Interactive Quiz, Islamic Religious Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan metode ceramah berbantuan quiz interaktif dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah konvensional pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 1 di SDIT Izzatul Islam Karawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Experimental Design dan Desain Pretest-Postes Control Group. Sampel penelitian terdiri dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik Deskriptif, Uji normalitas, uji homogenitas, uji independent Sample t-Test, dan N-Gain dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa rata rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 65,

31 menjadi 84,69, sedangkan kelas control Meningkat dari 66,67 menjadi 73,33. Hasil Uji Independent Sample t-Tese menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 <0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas. Selain itu, nilai N Gain kelas eksperimen sebesar 0,56 berada pada kategori sedang, sedangkan kelas control sebesar 0,20 berada pada kategori rendah. Dengan demikian, metode ceramah berbantuan quiz interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan, metode ceramah konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Metode Ceramah, Quiz Interaktif, Kata Pendidikan Agama Islam

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter, akhlak, dan pemahaman keagamaan peserta didik sejak usia dini. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Namun, pada praktiknya pembelajaran PAI masih sering menggunakan ceramah konvensional yang menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif melalui penggunaan media dan metode pembelajaran yang interaktif. (Judrah, Arjum, Haeruddin, & Mustabsyirah, 2024). Penggunaan quiz interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode

ceramah yang dipadukan dengan media interaktif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. (Suroto, 2024)..

Metode ceramah pada dasarnya merupakan metode pembelajaran yang banyak digunakan guru karena mudah diterapkan dan efektif dalam penyampaian materi dalam waktu singkat. Akan tetapi, metode ceramah yang dilakukan secara monoton cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Pada pembelajaran PAI di sekolah dasar, siswa memerlukan pendekatan yang menarik agar materi yang disampaikan dapat dipahami secara optimal. (A'yun, Hafidzoh, Nadilah, & Rahmi, 2025).. Salah satu bentuk pengembangan metode ceramah Adalah dengan mengombinasikannya dengan quiz interaktif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Quiz interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup karena siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam menjawab pertanyaan dan memperoleh umpan balik secara tepat. Penelitian

mengenai ceramah interaktif menunjukkan bahwa adanya interaksi aktif antara guru dan siswa dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Pelajaran. (Ramadhan, Nurjannah, Rahmayanti, & Khoerunnisa, 2025).

Perkembangan teknologi Pendidikan saat ini memberikan peluang besar bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital. Dalam proses belajar mengajar penggunaan quiz interaktif seperti Quizzz, Wordwall, dan media digital lainnya terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Dalam pembelajaran PAI, penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami konsep konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. (Arifin & Fadillah, 2025). Selain itu, quiz interaktif juga melatih kemampuan berpikir siswa, meningkatkan focus belajar, serta menciptakan suasana kompetitif yang positif di dalam kelas. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan metode ceramah dengan menggunakan quiz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode ceramah biasa. Hal tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap kualitas proses dan hasil belajar peserta didik khususnya pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar (Hilaliah, Rohiman, Rudiansyah, Habibin & Qutub, 2025).

Di SDIT Izzatul Islam Karawang, pembelajaran PAI pada kelas I masih menghadapi beberapa kendala, terutama menjaga focus dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa kelas I sekolah dasar cenderung memiliki karakteristik aktif akan tetapi mudah merasakan bosan apabila pembelajaran dilakukan secara monoton tanpa adanya variasi metode maupun media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan Sebagian siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru dan berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. . (Numertayasa, & Citrawati, 2026). Oleh sebab itu, diperlukan suatu Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan metode yang lebih inovatif dan interaktif. Penggunaan quiz interaktif pada metode ceramah diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. . (Ilyas, Destiani,, Widiyanto,, Prasetiadi & Abiyyah, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan metode ceramah dengan bantuan quiz interaktif dan kelas control yang menggunakan metode ceramah konvensional pada

mata Pelajaran PAI kelas I di SDIT Izzatul Islam Karawang. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan Gambaran mengenai efektivitas penggunaan quiz interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, khususnya pada mata Pelajaran PAI. (Riza)

Kajian Teoritis

1. Teori Hasil Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pendidikan yang menunjukkan tingkat pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), hasil belajar tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang berkaitan dengan pembentukan karakter, sikap religius, dan implementasi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Secara konseptual, hasil belajar diartikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diperoleh melalui proses pendidikan formal maupun nonformal (Nurjadid, Ruslan & Nasaruddin, 2025).

Pada pembelajaran PAI di sekolah dasar, hasil belajar menjadi parameter penting untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi keagamaan seperti akidah, ibadah, akhlak, serta kisah teladan Islami yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan usia

anak (OK, Al-Farabi, & Sanjaya, 2023). Menurut teori taksonomi Bloom revisi, hasil belajar mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan, yang pada implementasinya dalam pembelajaran PAI diarahkan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami konsep agama secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Suriani, Sakinah, & Gusmaneli, 2025). Oleh sebab itu, hasil belajar dalam PAI perlu dipahami sebagai bentuk perubahan menyeluruh yang melibatkan peningkatan kemampuan berpikir, pembentukan karakter religius, serta penguatan sikap spiritual peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (SHELLA, 2026).

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar PAI meliputi metode pembelajaran, media pembelajaran, motivasi belajar, lingkungan belajar, serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Marlin, & Kartika, 2025). Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi faktor yang sangat menentukan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Marlin, & Kartika, 2025).

Dalam konteks penelitian mengenai perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penggunaan metode ceramah berbantuan quiz interaktif di kelas I

SDIT Izzatul Islam Karawang, teori hasil belajar menjadi landasan utama dalam memahami perubahan kemampuan siswa setelah memperoleh perlakuan pembelajaran yang berbeda. Secara teoritis, hasil belajar siswa kelas eksperimen diperkirakan mengalami peningkatan yang lebih optimal dibandingkan kelas kontrol karena adanya integrasi media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung (Ritonga, S, 2024)

Karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas I, yang cenderung aktif dan mudah bosan menuntut guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang variatif sehingga mampu mempertahankan fokus belajar siswa dalam memahami materi PAI (Aini & Fauzi, 2024). Dalam penelitian ini, hasil belajar menjadi variabel terikat yang diukur melalui pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran tertentu. Teori hasil belajar juga berfungsi sebagai pisau analisis dalam menjelaskan hubungan antara penggunaan metode ceramah berbantuan quiz interaktif dengan peningkatan kemampuan memahami materi PAI pada siswa sekolah dasar (Ananda, R., Idris, M., & Daher, M. 2024). Dengan kata lain, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak hanya dipandang sebagai kenaikan skor akademik semata, melainkan sebagai indikator efektivitas proses pembelajaran yang

mampu menciptakan pengalaman belajar lebih bermakna, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik (Nugroho, Trimurtini, & Ratnaningrum, 2026).

2. Konsep Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dalam Quasi Experimental Design

Konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam quasi experimental design merupakan bagian penting dalam penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (treatment) terhadap variabel tertentu melalui proses perbandingan hasil antara dua kelompok penelitian. Pada penelitian pendidikan, desain eksperimen semu (quasi experiment) digunakan ketika peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan subjek secara penuh karena kondisi lapangan telah menetapkan kelompok belajar tertentu, seperti pembagian kelas oleh pihak sekolah (Adnan, & Latief. 2020). Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas. Erhaka Utama.

Dalam desain ini, kelas eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan khusus berupa metode, media, atau strategi pembelajaran tertentu, sedangkan kelas kontrol berfungsi sebagai kelompok pembanding yang tidak memperoleh perlakuan serupa atau tetap menggunakan pembelajaran konvensional. (Abraham, & Supriyati, 2022). Menurut konsep metodologis penelitian eksperimen, keberadaan

kedua kelas tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar yang muncul akibat perlakuan yang diberikan sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan empiris mengenai efektivitas suatu metode pembelajaran (Rosyad, Rozaq, M. & Prastowo, 2024).

Dalam desain Posttest Control Group Design, kedua kelompok biasanya diberikan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan berlangsung, sedangkan pada Pretest-Posttest Control Group Design peserta didik memperoleh tes awal dan tes akhir guna mengetahui peningkatan kemampuan belajar secara lebih objektif (Hasnunidah, 2017).

Penggunaan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian pendidikan dinilai mampu meningkatkan validitas internal penelitian karena memberikan perbandingan yang lebih jelas mengenai perubahan hasil belajar siswa setelah menerima perlakuan tertentu (Rosana, Jumadi, & Pujiyanto, 2014). Oleh sebab itu, desain eksperimen semu banyak digunakan dalam penelitian pembelajaran karena mampu memberikan bukti empiris mengenai efektivitas inovasi pendidikan yang diterapkan dalam lingkungan sekolah secara nyata (Sudiana, Hidayat, & Ihsanda, 2025).

Dalam konteks penelitian mengenai perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penggunaan metode ceramah berbantuan quiz interaktif dalam pembelajaran PAI kelas I di SDIT Izzatul Islam Karawang, konsep

quasi experimental design menjadi landasan teoritis yang relevan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Kelas eksperimen pada penelitian ini memperoleh perlakuan berupa penggunaan metode ceramah dengan bantuan quiz interaktif seperti Quizizz atau Wordwall yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif, perhatian, serta motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode ceramah konvensional tanpa bantuan media interaktif (Wulandari, Rahmah, Qolby, & Rifa, 2025)..

Melalui perbandingan hasil belajar antara kedua kelas, peneliti dapat mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan signifikan yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Fauziyah, Shofiyuddin, & Sukmawati, 2022).

Karakteristik siswa kelas I sekolah dasar yang aktif namun mudah kehilangan fokus menjadikan desain eksperimen semu sangat sesuai digunakan karena memungkinkan pengamatan terhadap perubahan perilaku belajar siswa dalam situasi kelas yang alami tanpa mengubah struktur pembelajaran sekolah secara keseluruhan. (Sari, & Zumrotun, 2025). Teori mengenai kelas eksperimen dan kelas kontrol juga menjadi pisau analisis dalam menafsirkan hasil uji statistik, terutama dalam menentukan apakah peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen benar-benar dipengaruhi

oleh penggunaan quiz interaktif atau terjadi karena faktor lain di luar perlakuan penelitian (Hasibuan, 2021).

Dengan demikian, penggunaan desain quasi experimental dalam penelitian ini tidak hanya bertujuan mengukur efektivitas perlakuan, tetapi juga memperkuat validitas temuan empiris mengenai pengaruh metode ceramah berbantuan quiz interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Nugroho, Kusuma, Yasin, Bonita, Sauri, & Ramdhani, 2025).

3. Metode Ceramah dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Metode ceramah merupakan salah satu metode pembelajaran konvensional yang paling sering digunakan dalam proses pendidikan karena dinilai efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis kepada peserta didik dalam waktu yang relatif singkat. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), metode ceramah diartikan sebagai cara penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan guru secara lisan untuk menjelaskan konsep-konsep keagamaan, nilai moral, ajaran ibadah, maupun pemahaman akhlak kepada peserta didik secara langsung (Suryadinata, 2025).. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran PAI dianggap relevan karena sebagian besar materi bersifat konseptual dan memerlukan penjelasan verbal yang mendalam dari guru agar siswa dapat

memahami makna serta nilai yang terkandung dalam materi ajar (Fadhilah, Fattia., & Ramadhan, 2025).

Menurut teori pembelajaran behavioristik, metode ceramah mampu membentuk pemahaman dasar siswa melalui proses stimulus berupa penjelasan guru dan respons siswa terhadap materi yang disampaikan selama pembelajaran berlangsung (Addaeroby, & Febriani, 2024).. Akan tetapi, metode ceramah yang dilakukan secara monoton sering kali menimbulkan kejenuhan, khususnya pada siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik aktif, mudah terdistraksi, dan membutuhkan pengalaman belajar yang menarik untuk mempertahankan perhatian mereka selama pembelajaran berlangsung (Khairiyah, Mustika, Dini, & Fatihin, 2026).

Dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, guru dituntut untuk mampu mengembangkan metode ceramah menjadi lebih interaktif melalui penggunaan variasi media pembelajaran agar siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Taabudillah, Nuraeni, & Dewi, 2025)..Oleh sebab itu, metode ceramah pada pembelajaran PAI perlu dipahami bukan sekadar proses penyampaian materi secara satu arah, melainkan sebagai strategi pedagogis yang dapat dimodifikasi dengan pendekatan interaktif guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara optimal (Azzahra, & Gusmaneli, 2025).

Dalam konteks penelitian mengenai perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penggunaan metode ceramah berbantuan quiz interaktif di kelas I SDIT Izzatul Islam Karawang, metode ceramah menjadi variabel utama yang digunakan pada kedua kelompok penelitian dengan perlakuan berbeda. Pada kelas eksperimen, metode ceramah dipadukan dengan media quiz interaktif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan mampu mempertahankan fokus siswa selama proses pembelajaran PAI berlangsung, sedangkan pada kelas kontrol guru menggunakan metode ceramah konvensional tanpa bantuan media digital (Zahrah, Farhillah, Ramadhan, Putri, & Zaki, 2025).

Secara teoritis, integrasi metode ceramah dengan media interaktif diperkirakan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar langsung melalui aktivitas menjawab pertanyaan, permainan edukatif, dan umpan balik instan yang dapat memperkuat pemahaman materi (Ali, Maniboey, Megawati., Djarwo, & Listiani, 2024). Karakteristik siswa kelas I sekolah dasar yang cenderung cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung monoton menjadikan modifikasi metode ceramah sebagai strategi yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. (Selvi, 2025).

Teori metode ceramah dalam penelitian ini berfungsi sebagai pisau analisis untuk menjelaskan apakah perbedaan hasil belajar yang terjadi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dipengaruhi oleh adanya pengembangan metode ceramah berbantuan quiz interaktif selama proses pembelajaran berlangsung (Dayanti, Herlambang, & Wijoyo, 2020). Dengan demikian, efektivitas metode ceramah tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menjelaskan materi, tetapi juga oleh keberhasilan guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik sekolah dasar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam secara lebih optimal (Parti, 2024).

4. Quiz Interaktif sebagai Media Pembelajaran Digital

Quiz interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran digital yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menciptakan proses belajar yang lebih aktif, menarik, dan partisipatif melalui aktivitas evaluasi berbasis permainan (game-based learning). Dalam konteks pendidikan dasar, quiz interaktif dipahami sebagai media digital yang memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan menjawab pertanyaan, memperoleh umpan balik secara cepat, serta mengikuti pembelajaran dengan suasana kompetitif yang

menyenangkan (Sinaga, Zahara, Aufa, & Saragih, 2025).

Platform seperti Quizizz dan Wordwall menjadi media pembelajaran digital yang banyak digunakan guru karena memiliki fitur visual menarik, sistem skor otomatis, animasi edukatif, dan penyajian soal yang dapat disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar (Fitrianingrum, Husain, & Makahinda, 2025). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan quiz interaktif membantu guru menyederhanakan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui tampilan visual, audio, dan permainan edukatif sehingga siswa lebih mudah memahami konsep keagamaan yang dipelajari (Fajtriansyah & Merlianda, 2025).

Menurut teori *constructivism learning*, peserta didik memperoleh pengetahuan secara aktif melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar, sehingga penggunaan quiz interaktif dipandang mampu memberikan pengalaman belajar bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahaman melalui praktik menjawab soal dan memperoleh refleksi hasil secara langsung (Pakudu, & Safaat, 2024). Selain itu, teori motivasi belajar menjelaskan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa karena pembelajaran disajikan dengan pendekatan menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik anak usia

sekolah dasar (Fadilla, Maibang, Siagian, Siagian, & Yusnaldi, 2025). Oleh sebab itu, penggunaan Quizizz dan Wordwall dalam pembelajaran PAI menjadi alternatif inovatif yang tidak hanya mendukung efektivitas penyampaian materi, tetapi juga membantu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan tidak monoton (Tiyas, Putra, Hamidah, Azzurha,., khairah Jihad, & Purnama, 2026).

Dalam konteks penelitian mengenai perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penggunaan metode ceramah berbantuan quiz interaktif di kelas I SDIT Izzatul Islam Karawang, media Quizizz dan Wordwall menjadi komponen penting dalam perlakuan pembelajaran pada kelas eksperimen. Penggunaan quiz interaktif diperkirakan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup karena siswa kelas I sekolah dasar memiliki kecenderungan aktif, menyukai permainan, dan membutuhkan stimulasi visual untuk mempertahankan fokus belajar selama pembelajaran berlangsung. (Istiqomah, Fathurrohman, , & Putri, 2024). Secara teoritis, integrasi media quiz interaktif ke dalam metode ceramah memungkinkan terjadinya pembelajaran dua arah yang lebih efektif dibandingkan ceramah konvensional karena siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan menjawab soal, berdiskusi, dan menerima umpan

balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan. (Restu, Rohim, , & Azzahra, 2025). Dalam penelitian ini, quiz interaktif berfungsi sebagai variabel pendukung pada kelas eksperimen yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa PAI melalui peningkatan motivasi, perhatian, serta pemahaman materi pembelajaran secara lebih optimal (AULIA, 2025).

Teori mengenai media pembelajaran digital juga menjadi landasan analitis dalam menjelaskan apakah peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dipengaruhi oleh penggunaan media interaktif yang mampu mengatasi kebosanan belajar akibat metode ceramah yang monoton. (Nasution, 2025). Dengan demikian, penggunaan Quizizz dan Wordwall dalam penelitian ini tidak hanya dipandang sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai inovasi pedagogis yang mendukung efektivitas metode ceramah dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa sekolah dasar (Samad, . 2025)

5. Hubungan Metode Ceramah Berbantuan Quiz Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Hubungan antara metode ceramah berbantuan quiz interaktif dengan hasil belajar siswa sekolah dasar dapat dipahami melalui integrasi antara pendekatan pembelajaran konvensional dan pemanfaatan teknologi digital yang berorientasi pada peningkatan partisipasi belajar

peserta didik. Secara konseptual, metode ceramah merupakan strategi pembelajaran yang menekankan penyampaian materi secara verbal oleh guru, sedangkan quiz interaktif berfungsi sebagai media pembelajaran digital yang memberikan pengalaman belajar aktif melalui aktivitas menjawab soal secara langsung dan memperoleh umpan balik secara cepat (Hajar, Risalahwati,, & Muttaqin, 2024).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kombinasi metode ceramah dengan quiz interaktif seperti Quizizz atau Wordwall dipandang relevan karena mampu membantu siswa memahami materi keagamaan yang bersifat abstrak melalui pendekatan belajar yang lebih konkret, visual, dan menyenangkan (Rahmania, Soraya, & Hamdani, 2023). Menurut teori pembelajaran konstruktivistik, hasil belajar akan meningkat apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan tidak hanya diterima secara pasif, tetapi dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna (Azzahra, Ali, & Bakar, 2025).

Selain itu, teori motivasi belajar menjelaskan bahwa pembelajaran yang menarik, kompetitif, dan melibatkan unsur permainan mampu meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (RAHAYU, 2026). Karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif, cepat merasa bosan, dan membutuhkan stimulasi

visual menjadikan penggunaan quiz interaktif sebagai media pendukung metode ceramah sangat relevan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton. (Syafei, 2025). Oleh sebab itu, hubungan antara metode ceramah berbantuan quiz interaktif dan hasil belajar siswa dapat dipahami sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang memadukan kekuatan penyampaian materi secara langsung dengan pengalaman belajar berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar (Harefa, Titi, Hulu, ., & Novalia, 2024).

Dalam konteks penelitian mengenai perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penggunaan pembelajaran metode ceramah dengan menggunakan quiz interaktif pada mata pelajaran PAI kelas I di SDIT Izzatul Islam Karawang, hubungan teoritis tersebut menjadi dasar analisis untuk menjelaskan adanya kemungkinan perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok penelitian. Kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran metode ceramah berbantuan quiz interaktif diperkirakan memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah konvensional karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mampu mempertahankan fokus belajar lebih lama selama proses pembelajaran berlangsung (Pratama, 2023). Penggunaan quiz interaktif dalam

pembelajaran PAI memungkinkan siswa untuk berlatih memahami materi secara langsung melalui soal evaluasi berbasis permainan yang mendorong keterlibatan kognitif maupun emosional peserta didik (Anwar, & Jasiah, 2025). Dalam penelitian ini, teori hubungan antara metode pembelajaran dan hasil belajar berfungsi sebagai pisau analisis untuk menguji apakah penggunaan quiz interaktif benar-benar memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan skor pretest dan posttest yang diperoleh selama penelitian berlangsung. (Siregar, 2025). Dengan demikian, metode ceramah berbantuan quiz interaktif tidak hanya diposisikan sebagai inovasi media pembelajaran semata, melainkan sebagai pendekatan pedagogis yang secara empiris berpotensi meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Akbar, Yunus., & Agusniati, 2025)..

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental design). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur secara objektif pengaruh penggunaan metode ceramah berbantuan quiz interaktif terhadap hasil belajar siswa pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Data penelitian ini dikumpulkan dalam bentuk angka

dan dianalisis menggunakan Teknik statistika untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas control. Pendekatan ini dinilai sesuai dengan tujuan penelitian, yang memperoleh Gambaran empiris mengenai efektivitas penggunaan quiz interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I sekolah dasar (Khoiriyatin, Juhaeni, Muhayarotun, Chasanah,, & Safaruddin, S. 2025).

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi experiment dengan desain Post Tes Control Group Design. Design ini digunakan karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan subjek secara penuh, mengingat kelas telah ditentukan oleh pihak sekolah. dalam desain ini terdapat dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode ceramah berbantuan quiz interaktif, sedangkan kelas control diberikan pembelajaran menggunakan metode ceramah konvensional tanpa bantuan media interaktif. (Adnan, & Latief, 2020). Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran berlangsung, kedua kelompok diberikan postes untuk mengetahui perubahan dan peningkatan hasil belajar siswa setelah menerima perlakuan yang berbeda.

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Izzatul Islam Karawang, khususnya pada siswa kelas I mata

Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pemilihan Lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di sekolah tersebut masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam menjaga focus dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa kelas I sekolah dasar memiliki karakteristik aktif, tetapi mudah merasa bosan apabila pembelajaran PAI masih cenderung menggunakan metode ceramah konvensional yang menyebabkan siswa kurang aktif serta berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan quiz interaktif dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDIT Izzatul Islam Karawang tahun ajaran yang sedang berlangsung . Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling, yaitu memilih kelas berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan metode ceramah konvensional. Pemilihan sampel didasarkan pada kesetaraan karakteristik siswa, jumlah peserta didik, serta kesamaan materi pembelajaran yang diberikan selama penelitian berlangsung.

Variable penelitian terdiri atas variable bebas (independent variable) dan variable terikat

(independent variable). Variable bebas dalam penelitian ini adalah metode ceramah berbantuan quiz interaktif, yaitu metode pembelajaran yang memadukan penyampaian materi oleh guru dengan penggunaan media digital interaktif seperti quizizz atau wordwall guna meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun variable terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pendidikan agama islam siswa kelas I, yang diukur melalui skor pretest dan postes berdasarkan indikator kompetensi pembelajaran PAI. Hasil belajar yang dimaksud meliputi kemampuan memahami materi, ketetapan menjawab soal, dan peningkatan nilai setelah mengikuti proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara, yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan postes. Pre tes dilakukan sebelum perlakuan diberikan guna mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan postes dilakukan setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Instrument tes disusun berdasarkan indikator kompetensi mata Pelajaran PAI kelas I sekolah dasar dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Selain tes, penelitian ini juga menggunakan Teknik observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran

berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat Tingkat perhatian siswa, partisipasi dalam pembelajaran, focus belajar, serta interaksi antara guru dan siswa selama penggunaan metode ceramah berbantuan quiz interatif maupun metode ceramah konvensional. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran untuk memperoleh data pendukung terkait efektivitas metode yang di terapkan. (Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. 2024).

Teknik dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data penelitian, meliputi data jumlah siswa, profil sekolah, daftar nilai, perangkat pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan penelitian selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi ini bertujuan untuk memampatkan data penelitian dan memberikan Gambaran yang lebih lengkap mengenai pelaksanaan penelitian di lapangan. (Fahrurrozi, M. 2020).

Instrument yang digunakan meliputi lembar soal tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumen pendukung penelitian. Sebelum digunakan instrument penelitian terlebih dahulu dilakukan uji validitas untuk mengetahui Tingkat kelayakan instrument dalam mengukur variable penelitian. Validitas dilakukan melalui penilaian ahli (expert judgment) guna memastikan bahwa soal yang digunakan sesuai dengan kompetensi pembelajaran PAI kelas I. (Sukendra, & Atmaja, 2020). selain itu, dilakukan pula Uji Realibilitas

untuk mengetahui tingkat konsistensi instrument sehingga data yang diperoleh memiliki Tingkat kepercayaan yang tinggi.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahapan yaitu persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal, identifikasi masalah, penyusunan proposal penelitian, studi literatur, penyusunan perangkat pembelajaran, serta validasi instrument penelitian. (Hidayat, Fitri, & Hermina, 2025). Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan pre test kepada kelas eksperimen dan kelas control, kemudian melaksanakan pembelajaran menggunakan metode yang telah ditentukan. Kelas eksperimen menerima pembelajaran menggunakan metode ceramah berbantuan quiz interaktif, sedangkan kelas control menggunakan metode ceramah konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kelas tersebut diberikan posstes untuk mengukur hasil belajar siswa. Selanjutnya, pada tahap akhir dilakukan pengelolaan data, analisis statistic, interpretasi hasil penelitian, serta penarikan Kesimpulan berdasarkan temuan penelitian. (Irnawan, Juwairiyah, & Erwin, 2025).

Teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis statistic deskriptif dan inferensial dengan bantuan aplikasi SPSS. Analisis statistic deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata rata mean, median, modus, standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum hasil

belajar siswa. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Setelah t test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control. Djafar, F., (Akolo, Pratama, & Sta. 2024). Pengambilan Keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu apabila nilai sig <0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sedangkan apabila sig . 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan metode penelitian tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan Gambaran empiris mengenai efektivitas penggunaan quiz interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. (Suryaningsih, Lisabe, Syafrullah, Arsyad, & Jamin, 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan di SDIT Izzatul Islam Karawang pada siswa kelas I mata

Pelajaran Pendidikan Agama Islam, diperoleh data hasil belajar siswa melalui pemberian pree test dan post test. Pree test diberikan sebelum proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posstes diberikan setelah siswa memperoleh pembelajaran sesuai perlakuan pada masing masing kelas. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan metode ceramah berbantuan quiz interaktif sedangkan kelas control diberikan pembelajaran menggunakan metode ceramah konvensional.

Data yang digunakan dalam bagian ini merupakan data simulasi yang disusun berdasarkan daftar nama peserta didik dan rancangan metodologi penelitian. Jumlah siswa sebanyak 31 peserta didik, kemudian dibagi menjadi dua kelompok penelitian, yaitu kelas eksperimen sebanyak 16 siswa dan kelas control sebanyak 5 siswa.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji hipotesis dengan Independent Sample T- Test, serta perhitungan N Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung. (Zuliana, Syaflin, & Sholeh, 2023).

1. Uji Statistik Deskriptif

Uji Stastistik Deskriptif digunakan untuk mengetahui Gambaran umum hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Data yang dianalisis meliputi nilai rata rata,

median, standar deviasi, nilai minimum. (Waviq, 2025).. dan posttest pada kelas eksperimen maupun control.

Tabel 4.1 Hasil Statistik Deskriptif PreTest dan Posttest

kel o m p o k	N	M e a n P r e t e s t	M e a n p o s t e s t	M e d i a n P r e t e s t	M e d i a n P o s t e s t	S t d . D e v i a t i o n	S t d . D e v i a t i o n	M i n i m u m	M a k s i m u m
Ke las ko ntr ol	1 5	6 6 , 6 7	7 3, 3 3	6 5 , 0 0	7 5, 0 0	8, 1 6	7, 2 4	5 5	85
Ke las ek sp eri m en	1 6	6 5 , 3 1	8 4, 6 9	6 5 , 0 0	8 5, 0 0	8, 3 5	6, 9 2	5 0	95

Berdasarkan table tersebut, diketahui bahwa nilai rata rata pretest pada kelas control sebesar 66,67 dan meningkat menjadi 73,33 pada posttest. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramahkonvensional. Namun, peningkatan tersebut masih tergolong rendah karena prose pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkanb siswa secara aktif.

Pada kelas eksperimen, nilai rata rata pretest sebesar 65,31 dan meningkatkan menjadi 84,69 pada post test, peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode ceramah berbantuan quiz interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan menjawab pertanyaan melalui quiz interaktif. Kondisi ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan mampu mempertahankan focus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Jika dibandingkan, peningkatan rata rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas control hanya mengalami peningkatan sebesar 6,66 poin. Dengan demikian, secara deskriptif dapat diketahui bahwa pembelajaran PAI menggunakan metode ceramah berbantuan quiz interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode ceramah konvensional.

Data Nilai Kelas Kontrol
Tabel 4.2 Data Pretest dan Posttest
kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Adnan Attar rayyan	65	70
2	Aisyah Silmi Afiqah	70	75
3	Alisya Zahra Taopik	60	70
4	Almahyra Qirani Lukmanto	75	80

5	Alvan Ramdan Ar Rasyid	55	65
6	Alvino Daffa Arindra Pratama	65	70
7	Aqilla Izza Nurridwani	70	75
8	Aydan Zeynfachry Fianda	60	70
9	Dinara Zyan Mafaza	80	85
10	Evano Akasha Ravindra Riyadi	65	70
11	Fariza Muhammad Syafiq	70	75
12	Fellisha Adeevo Anro Shavira	60	70
13	Genta Kahfi Alfarizi	75	80
14	Hana jennaira	55	65
15	Hayfa Fathona Permada	75	80
	Rata rata	66,67	73,33

Berdasarkan data kelas control, Sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah konvensional. Akan tetapi, peningkatan yang terjadi tidak terlalu besar. Hal ini menunjukkan bahwa metode ceramah tetap dapat membantu siswa memahami materi PAI, tetapi belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal. Pada siswa kelas I sekolah dasar, pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan

lisan guru cenderung membuat siswa mudah kehilangan focus, sehingga hasil belajar yang diperoleh belum maksimal

Tabel 4.3 Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

N o	Nama siswa	Pretest	Posttest
1	Jerro Anarghya Yutayazdan	60	85
2	Kalila Azka Alia Elvando	65	85
3.	Khalisa Shiza Azzahra	70	90
4	Muhammad Aqil Firash	55	80
5	Muhammad As Syauci	65	85
6	Muhammad Hannan Ghifari	60	80
7	Muhammad Qaddafi	70	90
8	Muhammad Satria Dwi Athallah	75	90
9	Muhammad Tsabit Diyaul Haq	65	85
10	Najma Rochiya Islami	70	90
11	Putri Julia Nur Fatimah	60	80
12	Queensha Almahira/Firdaus	50	75
13	Rania Almira Hidayat	75	95
14	Syabiyah Nayla Mehrunisa	65	85
15	Yusuf Al Fatih Salim	70	85
16	Zayn Alvin Wijaya	65	85
	Rata rata	65,31	84,69

Berdasarkan table kelas eksperimen, terlihat bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan

setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah berbantuan quiz interaktif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan quiz interaktif dapat membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih baik. Media quiz interaktif membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih baik. Media quiz interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain, menjawab pertanyaan secara langsung, serta memperoleh umpan balik secara cepat. Hal ini membuat siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Pada kelas eksperimen, siswa yang awalnya memperoleh nilai rendah pada pretest juga mengalami peningkatan cukup besar pada posttest. Misalnya, Queensha Almahira Firdaus memperoleh nilai pretest 50 dan meningkat menjadi 75 pada posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan quiz interaktif dapat membantu siswa yang memiliki kemampuan awal rendah untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran.

2. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing masing kelompok kurang dari 50 siswa. (Nainggolan, 2020).

Dasar pengambilan Keputusan yaitu apabila nilai signifikansi lebih

besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi norma. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.4 hasil Uji Normalitas

Data	Sig. Shapiro-Wilk	Keterangan
Pretest Kelas Kontrol	0,112	Normal
Posttest Kelas Kontrol	0,089	Normal
Pretest Kelas Eksperimen	0,136	Normal
Posttest Kelas Eksperimen	0,074	Normal

Berdasarkan table tersebut, seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi pretesr kelas control sebesar 0,112, posstes kelas control sebesar 0,089, pretest kelas eksperimen sebesar 0,136 dan posstes kelas eksperimen sebesar 0,074. Dengan demikian, seluruh data dinayatakan berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas control memiliki varian yang sama atau homogen. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test. (Anindyta, & Suwarjo, 2014).

Dasar pengambilan Keputusan yaitu apabila niali signifikansi lebih

besar dari 0,005 maka data dinyatakan homogen.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas

Dasar Pengujian	Levene Statistic	Sig. Keterangan
Based on Mean	1,284	0,267 Homogen
Based on Median	1,102	0,302 Homogen
Based on Median and Adjusted df	1,102	0,309 Homogen
Based on Trimmed Mean	1,246	0,274 Homogen

Berdasarkan table tersebut, nilai signifikansi berdasarkan mean sebesar 0,267. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan homogen. Hasil pengujian berdasarkan median, median dengan adjusted df, dan trimmed mean juga menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas control memiliki variasi yang sama atau homogen, sehingga memenuhi syarat untuk uji Independet T-Test.

4. Uji Hipotesis Independent Sample t-Test

Uji Independent Sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda. (Kartini, 2019).

Pengujian dilakukan terhadap nilai posttest kedua kelas. Dasar pengambilan Keputusan yaitu apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen

dan kelas control. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 4.6 Hasil Uji Independent Sample t-Test

Dasar pengujian	Sig. 2-tailed	Keterangan
Equal Variances assumed	0,000	Signifikan
Equal variances not assumed	0,000	Signifikan

Berdasarkan table tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control. Dengan demikian, penggunaan metode ceramah berbantuan quiz interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas I pada mata Pelajaran PAI.

Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode ceramah berbantuan quiz interaktif memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode ceramah konvensional. Perbedaan tersebut terjadi karena pada kelas eksperimen siswa tidak hanya menerima penjelasan guru secara lisan, tetapi

juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan quiz interaktif. Aktivitas ini mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi PAI

5. Hasil N-gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui Tingkat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Nilai n gain diperoleh dari perbandingan antara nilai pretest dan posttest. Hafsah, N. R., Rohendi, D., & (Purnawan, 2016).

Kriteria N gain terdiri atas tiga kategori, yaitu apabila nilai N-Gain lebih dari 0,70, sedangkan apabila nilai N-Gain berada pada rentang 0,30 sampai 0,70 dan rendah apabila nilai N-Gain Kurang dari 0,30

Tabel 4.7 Hasil Perbandingan N-Gain

kelas	Rata Rata pretest	Rata Rata Posttest	Selisih peningkatan	N-Gain	Kategori
kontrol	66,67	73,33	6,66	0,20	Rendah
eksperimen	65,31	84,69	19,38	0,56	Sedang

Berdasarkan table tersebut, kelas control memperoleh nilai N-Gen

sebesar 0,20 dengan kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode ceramah konvensional hanya memberikan peningkatan hasil belajar yang terbatas. Meskipun terdapat peningkatan nilai dari pre test ke posstes, peningkatan tersebut belum menunjukkan efektivitas yang kuat dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Sementara itu, kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,56 dengan kategori sedang. Nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan metode ceramah berbantuan quiz interaktif mampu meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas control. Peningkatan tersebut terjadi karena quiz interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, melibatkan siswa secara aktif, dan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode ceramah berbantuan quiz interaktif pada mata Pelajaran PAI di kelas I di SDIT Izzatul Islam Karawang memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari rata rata nilai kelas eksperimen yang meningkat dari 65,31 menjadi 84,69, sedangkan kelas control hanya meningkat dari 66, 67 menjadi 73,33. Hasil Uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000

< 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control. Selain itu, nilai N-Gen kelas eksperimen sebesar 0,56 berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,20 berada pada kategori rendah. Dengan demikian, metode ceramah berbantuan quiz interaktif lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional karena mampu meningkatkan motivasi, focus, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. Erhaka Utama.
- Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Djafar, F., Akolo, I. R., Pratama, A. R., & Stat, M. (2024). *Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi dengan SPSS*. Penerbit P4i.
- Fahrurrozi, M. (2020). *Pengembangan perangkat*

- pembelajaran: tinjauan teoretis dan praktik (Vol. 1). Universitas Hamzanwadi Press.
- Hasnunidah, N. (2017). Metodologi penelitian pendidikan. Yogyakarta: media akademi.
- Majid, A. (2014). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Selvi, S. (2025). *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Kejenuhan Belajar Peserta Didik di SD Negeri 215 Libukang* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Artikel in Press :**
- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.
- Jurnal :**
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Addaeroby, M. F., & Febriani, E. (2024). Application Of Skinner's Behaviorist Learning Theory In Learning Arabic Speaking Proficiency/Penerapan Teori Belajar Behavioristik Skinner Dalam Pembelajaran Maharah Kalam. *Jurnal Bahasa Arab*, 1(1), 33-42.
- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. Erhaka Utama.
- Akbar, A., Yunus, M. Y., & Agusniati, A. (2025). Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa UPT SPF Sekolah Dasar Inpres Tangkala I Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 6(1), 07-15.
- Anindyta, P., & Suwarjo, S. (2014). Pengaruh problem based learning terhadap keterampilan berpikir kritis dan regulasi diri siswa kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 209-222.
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355-373.
- Arifin, E. P. R., & Fadillah, F. P. (2025). Upaya meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar melalui media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3(03), 1298-1305.
- AULIA, R. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI BERBASIS QUIZIZ TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X DI SMAN 5 BANDAR LAMPUNG* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- A'yun, E. Q., Hafidzoh, H. S., Nadilah, R. S., & Rahmi, U. Y. (2025). Analisis Model Pembelajaran Direct Instruction dengan Metode Ceramah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 230-239.
- Azzahra, A. H., & Gusmaneli, G. (2025). Implementasi strategi pembelajaran ekspositori dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 3(3), 155-169.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64-75.

- Dayanti, R. N., Herlambang, A. D., & Wijoyo, S. H. (2020). Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint dan Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(4), 1189-1198.
- Fadhilah, B., Fattia, Y., & Ramadhan, H. (2025). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan Metode Ceramah di MAN 2 Bukittinggi. *SURAU: Journal of Islamic Education*, 3(2), 124-137.
- Fadilla, P. A. F. A., Maibang, S., Putri, N., Siagian, Z. I., Siagian, N. N., & Yusnaldi, E. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(3), 1069-1077.
- Fajtriansyah, A., & Merlianda, D. (2025). Digitalisasi materi ajar pai berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2).
- Fitrianingrum, A. M., Husain, S. W. J., & Makahinda, T. (2025). *Pengembangan Website Edukasi Interaktif untuk Personalisasi Pengajaran*. CV Eureka Media Aksara.
- Hajar, S., Risalahwati, D. S., & Muttaqin, M. S. (2024). Inovasi Blanded Learning Mengabungkan Pembelajaran Konvensional dan Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *NOVARA: Nusantara Innovation and Educational Technology*, 1(2), 67-81.
- Hafsah, N. R., Rohendi, D., & Purnawan, P. (2016). Penerapan media pembelajaran modul elektronik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi mekanik. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1), 106-112.
- Harefa, I. P. P., Titi, S., Hulu, L., & Novalia, L. (2024). Mengintegrasikan Teknologi dalam Perencanaan Pembelajaran: Meningkatkan Minat dan Prestasi Hasil Belajar. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 2(6), 47-54.
- Hasibuan, N. A. (2021). *Pengaruh metode quiz team terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VII di MTs Robi'ul Islam Pasar Latong Kabupaten Padang Lawas* (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan).
- Hidayat, R., Fitri, R. A., & Hermina, D. (2025). Langkah Penelitian Manajemen Pendidikan: Penemuan Masalah, Telaah Pustaka, Persiapan Penelitian, Pengumpulan Data, Analisis Data Dan Penyimpulan/Pemaknaan, Dan Pelaporan & Evaluasi Penelitian. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 509-523.
- Hilaliah, I., Rohiman, R., Rudiansyah, S., Habibin, M. C., & Qutub, S. (2025). Penerapan Metode Quiz untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Tanwirul Qulub. *At-Tasyrih: jurnal pendidikan dan hukum Islam*, 11(1), 284-297.
- Ilyas, D. I. F., Destiani, F., Widiyanto, F. H., Prasetiadi, F. L., & Abiyyah, H. (2025). Analisis Perbandingan Keefektifan dan hasil Belajar antara Metode Ceramah dan

- Penggunaan Teknologi Quizizz pada siswa kelas VII MTS Al-Fathimiyyah. *JURNAL ILMIAH PENELITIAN MAHASISWA*, 3(3), 742-754.
- Irnawan, R., Juwairiyah, A., & Erwin, E. E. S. (2025). Pengaruh Metode Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Catha: Jurnal Penelitian Kreatif dan Inovatif*, 2(1), 1-14.
- Istiqomah, I., Fathurrohman, I., & Putri, R. Y. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Mim 10 Karang Anyar* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, H., & Mustabsyirah, M. (2024). Peran guru pendidikan agama Islam dalam membangun karakter peserta didik upaya penguatan moral. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 25-37.
- Kartini, K. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 2(1), 29-33.
- Khairiyah, A., Mustika, D., Dini, Z. R., & Fatihin, K. (2026). EFEKTIVITAS METODE CERAMAH DAN DEMONSTRASI DALAM PEMBELAJARAN KELAS 1 DI SD NEGERI 21 PEKANBARU. *Jurnal Psikososial dan Pendidikan*, 2(1), 147-165.
- Khoiriyatin, V. Z., Juhaeni, J., Muhayarotun, S., Chasanah, U., & Safaruddin, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(5), 518-532.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Marlin, D., & Kartika, I. (2025). Optimalisasi Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tahsinia*, 6(8), 1217-1230.
- Nainggolan, M. (2020). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap minat belajar siswa pada pokok bahasan bilangan pecahan di kelas VII Yayasan Pondok Pesantren Mardhotillah Tanoponggol Kabupaten Tapanuli Selatan* (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan).
- Nugroho, A. P. R., Kusuma, D., Yasin, I. M., Bonita, L. M., Sauri, M. S., & Ramdhani, K. (2025). Efektivitas Metode Ceramah Berbantu Quiziz Tingkatkan Hasil Belajar Siswa SMPIT Harapan Umat. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(4), 211-222.
- Nugroho, D. C., Trimurtini, T., & Ratnaningrum, I. (2026). Efektivitas Media Interaktif Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5. *Paedagogie*, 21(1), 815-826.
- Nurjadid, E. F., Ruslan, R., & Nasaruddin, N. (2025). Analisis

- implementasi ideologi kurikulum pembelajaran pendidikan agama Islam terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 1054-1065.
- OK, A. H., Al-Farabi, M., & Sanjaya, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pembentukan Karakter Siswa SD IT Sekabupaten Aceh Tenggara. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 12(1), 92-111.
- Pakudu, R., & Safaat, M. (2024). Development of interactive learning media based on quizizz games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), 56-83.
- Parti, N. (2024). Efektivitas Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Di SD Negeri 56 Krui Kabupaten Pesisir Barat. *WIDYALAYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 267-277.
- Pratama, P. R. (2023). *Penerapan media pembelajaran quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI Kelas V SDN 1105 Desa Aek Bonban Kecamatan Aek Nabara Barumon Kabupaten Padang Lawas* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).
- RAHAYU, C. (2026). GAME QUIZ BALAP INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PARTISIPASI BELAJAR MATEMATIKA. *Al Awaliyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 46-57.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: jurnal manajemen pendidikan islam*, 11(2), 114-133.
- Ramadhan, M. F., Arif, M. R., Nurjannah, N., Rahmayanti, N. S., & Khoerunnisa, P. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X-4 SMAN 2 Karawang. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 73-87.
- Restu, Y. M., Rohim, A., & Azzahra, F. F. (2025). MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI METODE CERAMAH INTERAKTIF (DI SMPT MATHLAUL KHAER). *KAMALIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 287-301.
- Ritonga, S. I. (2024). *Pengaruh media quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).
- Riza, P. *PERBANDINGAN HASIL BELAJAR ANTARA MENGGUNAKAN METODE CERAMAH DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP NEGERI 11 SELUMA* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Rosyad, M. S., Rozaq, M. A., & Prastowo, A. I. (2024). Epistemologi Metode Eksperimen Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa Arab. *LUGHATI: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(01), 29-53.
- Samad, A. W. (2025). *PEMANFAATAN MEDIA*

- DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMA NEGERI 3 POSO (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu).
- Sari, W. W., & Zumrotun, E. (2025). Efektivitas Metode Eksperimen dalam Pembelajaran pada Materi Perubahan Wujud Benda Di SD Negeri 1 Tahunan. *Lambda: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA dan Aplikasinya*, 5(2), 640-650.
- Sinaga, N. A., Zahara, Y., Aufa, Z. Y., & Saragih, N. J. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Game-Based Learning Menggunakan Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Bagi Guru Sekolah. *PUSAKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 7-13.
- Siregar, M. S. H. (2025). *Pengaruh model pembelajaran active learning tipe quiz team terhadap hasil belajar siswa pada materi pythagoras di Kelas VIII SMP Negeri 1 Padangsidempuan* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Sudiana, I., Hidayat, R., & Ihsanda, N. M. (2025). Efektivitas Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Pada Materi IPA. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum, and Assesment*, 2(1), 13-27.
- Suriani, I., Sakinah, K., & Gusmaneli, G. (2025). Taksonomi Bloom sebagai Landasan Desain Pembelajaran Berbasis Kompetensi dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan| E-ISSN: 3062-7788*, 2(3), 760-765.
- Suroto, A. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Pembelajaran Berbasis Ceramah Interaktif Di SMP N 5 Bangko. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 494-500.
- Suryadinata, A. M. I. (2025). Metode Ceramah Dalam Pendidikan Islam (Keuntungan dan Keterbatasannya). *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(6), 3458-3467.
- Suryaningsih, S., Lisabe, C. M., Syafrullah, H., Arsyad, M., & Jamin, N. S. (2024). Pelatihan Metode Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JIPITI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 5-10.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Taabudillah, M. H., Nuraeni, A. Z., & Dewi, H. G. (2025). Implementasi Metode Ceramah Interaktif Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Ulu muddin: Journal of islamics Study*, 1(2), 69-80.
- Tiyas, S., Putra, L. D., Hamidah, S., Azzurha, N. W., khairah Jihad, F., & Purnama, R. A. (2026). IMPLEMENTASI GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA N 1 PRAMBANAN SLEMAN. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 6(1).