

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1
ROKAN IV KOTO**



OLEH

SITI CAHAYANI

NIM. 12110122216

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H/2026 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1
ROKAN IV KOTO**

Skripsi
diajukan untuk memenuhi gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

SITI CAHAYANI
NIM. 12110122216

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H/2026 M**



PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan aplikasi Quizizz terhadap pemahaman siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto* yang ditulis oleh Siti Cahayani NIM. 12110122216 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 27 safar 1447 H
1 September 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed.
NIP. 19760504 200501 1 005

Pembimbing

Dr. Mohd. Fauzan, S.Ag., M.A.
NIP. 19790202 200701 1 024

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap pemahaman siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto*, yang ditulis oleh Siti Cahayani NIM. 12110122216 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 21 Ramadhan 1447 H/11 Maret 2026 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi PAI SLTP/SLTA.

Pekanbaru, 21 Ramadhan 1447 H
11 Maret 2026 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Devi Arisanti, M.Ag

Penguji II

Dr. Darimus, M.A

Penguji III

Sopyan, M.Ag

Penguji IV

Dr. Muhammad Fariyadi, M.A

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Amrah Diniaty, M.Pd., Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Cahayani
 NIM : 12110122216
 Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru/16 Juni 2002
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Judul skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumber nya
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas plagiat
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 1 September 2025

Yang membuat pernyataan



Siti Cahayani

NIM. 12110122216



PENGHARGAAN



Alhamdulillah puji syukur, penulis ucapkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan nikmat petunjuk, kekuatan dan kelancarannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Salawat serta salam penulis kirimkan kepada nabi Muhammad saw., yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh cahaya iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto* merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan tidak terlepas berkat bantuan dari berbagai pihak yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi dan semangat kepada penulis. Terutama ibunda tercinta yaitu Desrita yang selalu mendoakan segala urusan penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih seluruh keluarga yang mendukung dan memberikan semangat kepada penulis. Selain itu pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak, CA., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D., Wakil Rektor I, Dr. Alex Wenda, ST., M.Eng., Wakil Rektor II Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Harris Simaremare, M.T., Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Dr. Sukma Erni, M.Pd., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Prof. Dr. Hj. Zubaidah Amir, M. Z., M.Pd., Wakil Dekan II



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Dr. H. Jon Pamil, S.Ag., M.A. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan dan kemudahan dalam pengurusan administrasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

3. Dr. Idris, M.Ed., Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam dan Dr. Devi Arisanti, M.Ag. Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta staf Andi Saputra, S.E dan Maya Sastika Maulani yang telah memberikan pelayanan dan bantuan sejak penulis kuliah hingga penyelesaian skripsi.
4. Dr. Mohd. Fauzan, S.Ag., M.A. Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, nasehat, petunjuk, ilmu, dan dukungan kepada penulis sejak awal penyusunan skripsi hingga selesai.
5. Dr. Asmuri, M.Ag Penasehat Akademik yang telah membimbing, mengarahkan dan mempermudah penulis dalam menyelesaikan berkas-berkas persetujuan yang diserahkan selama perkuliahan.
6. Para dosen di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga bapak dan ibu dosen selalu dalam rahmat Allah Swt., sehingga ilmu yang telah diajarkan bermanfaat di masa depan.
7. Sarmadi S.Ag., selaku Kepala Tata Usaha, Irfan Fahmi, S.E., selaku PJ. Administrasi Umum dan Keuangan, Ririn Fejri Sundari, S.Pd, M.Psi., selaku PJ. Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni, dan seluruh staf di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang membantu penulis dalam mengurus surat-surat untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Kepala perpustakaan dan pustakawan yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memfasilitasi penulis mencari referensi penulisan skripsi ini.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Kanedi, S.Si kepala SMAN 1 Rokan IV Koto yang telah memberikan izin penelitian dan seluruh majelis guru yang telah memberikan arahan, kepercayaan dan kemudahan dalam penelitian ini.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis ataupun pembaca. Semoga kita semua selalu dalam lindungan Allah Swt. serta diberikan petunjuk dan mempertemukan kita di akhirat kelak, amin.

Pekanbaru, 1 September 2025
Penulis

Sitichayani
NIM. 12110122216



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Al-ḥamdulillāhi rabbilālamīn

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Engkau ya Allah, atas segala kemudahan, keberkahan dan juga kebahagiaan yang telah Engkau berikan. Atas berkat izin mu, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk Ibu saya yang tersayang ibu Desrita. Saya persembahkan karya saya yang sederhana ini untuk Ibu. Terima kasih atas semua cinta dan kasih sayangnya, doa dan dukungan yang tiada henti sehingga saya bisa sampai ke titik ini. Semoga Allah Swt selalu memberikan kebahagiaan dan keberkahan untuk Ibu. Aamiin.

Untuk Dosen Pembimbing skripsi, Bapak Dr. Mohd. Fauzan, S.Ag., M.A. terima kasih atas segala bimbingan, arahan dan motivasi yang telah diberikan kepada saya.

Saya tahu ini tak mampu membayar segala pengorbanan dan jasa-jasa yang telah Ibu berikan kepada saya, tetapi izinkanlah karya saya ini menjadi sedikit penawar letih dan penghantar senyum di wajah. Semoga karya kecil saya ini menjadi langkah awal untuk mewujudkan cita-cita dan gerbang awal menuju kesuksesan.

Āmīn yā rabbalālamīn

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Siti Cahayani, (2025): Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan Aplikasi *quizizz* terhadap Pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 245 siswa dan sampel 72 siswa di kelas XI. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikan $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Aplikasi *Quizizz* berpengaruh positif terhadap variabel Pemahaman Siswa. Koefisien determinasi *R Square* sebesar 0,419, artinya pengaruh variabel penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap variabel Pemahaman Siswa sebesar 41,9 %.

Kata Kunci: *Penggunaan Aplikasi Quizizz, Pemahaman Siswa*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Siti Cahayani (2025): The Effect of Using Quizizz Application toward Student Comprehension on Islamic Education Subject at State Senior High School 1 Rokan IV Koto

This research aimed at testing the effect of using Quizizz application toward student comprehension on Islamic Education subject at Senior High School 1 Rokan IV Koto. It was correlational research with quantitative approach. 245 students were the population of this research, and 72 the eleventh-grade students were the samples. Observation, questionnaire, test, and documentation were the techniques of collecting data. Simple linear regression test was the technique of analyzing data. The research findings showed that the score of significance 0.000 was lower than 0.05, and it indicated that the variable of Quizizz application use had a positive effect toward student comprehension. The determination coefficient of R Square was 0.419, and it meant that the effect of Quizizz application use variabel toward student comprehension was 41.9%.

Keywords: Quizizz Application Use, Student Comprehension

ملخص

سِتِي جَهَيَانِي، (٢٠٢٥): تأثير استخدام تطبيق كوييز على فهم التلاميذ في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية ١ روكان إمامات

كوتو

يهدف هذا البحث إلى اختبار تأثير استخدام تطبيق كوييز على فهم التلاميذ في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية ١ روكان إمامات كوتو. هذا البحث بحثاً ارتباطياً ذو منهج كمي. المجتمع في هذا البحث يتكون من ٢٤٥ تلميذاً والعينة ٧٢ تلميذاً من الصف الحادي عشر. استخدمت تقنيات جمع البيانات الملاحظة والاستبانة والاختبار والتوثيق. أما تقنية تحليل البيانات فباستخدام اختبار الانحدار الخطي البسيط. وقد أظهرت نتائج البحث أن القيمة الدالة ٠،٠٠٠، أصغر من ٠،٠٥، تدل على أن متغير استخدام تطبيق كوييز يؤثر إيجابياً على متغير فهم التلاميذ. وبلغ معامل التحديد ٠،٤١٩، مما يعني أن تأثير متغير استخدام تطبيق كوييز على متغير فهم التلاميذ بلغ ٤١،٩٪.

الكلمات المفتاحية: استخدام تطبيق كوييز، فهم التلاميذ

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGHARGAAN	iv
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah.....	8
C. Permasalahan	10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Kerangka Teoretis	13
B. Penelitian Relevan.....	37
C. Konsep Operasional	38
D. Asumsi dan Hipotesis	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	44
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	44
D. Populasi dan Sampel.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Uji Instrumen Penelitian.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	54
B. Penyajian Data	60
C. Pembahasan	79
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	



DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	Populasi Penelitian	45
Tabel III. 2	Hasil Uji Validitas Penggunaan Aplikasi Quizizz	50
Tabel III. 3	Hasil Uji Validitas Pemahaman Siswa	51
Tabel III. 4	Kriteria Reliabilitas	52
Tabel III. 5	Kriteria Uji Reliabel	53
Tabel IV. 1	Tenaga Pengajar SMA Negeri 1 Rokan IV Koto.....	57
Tabel IV. 2	Jumlah Siswa Perkelas SMA Negeri 1 Rokan IV Koto	58
Tabel IV. 3	Fasilitas SMA Negeri 1 Rokan IV Koto.....	59
Tabel IV. 4	Infrastruktur SMA Negeri 1 Rokan IV Koto.....	59
Tabel IV. 5	Skor Butir Pernyataan Angket.....	60
Tabel IV. 6	Siswa memiliki akun aktif di Aplikasi Quizizz	61
Tabel IV. 7	Siswa rutin mengunduh atau memperbarui Aplikasi Quizizz	61
Tabel IV. 8	Siswa merasa antusias ketika guru mengadakan kuis pakai Quizizz.....	62
Tabel IV. 9	Siswa dengan mudah bergabung ke kuis yang dibuat guru pakai kode.....	62
Tabel IV. 10	Siswa selalu mengisi nama ketika bergabung ke dalam kuis Quizizz.....	63
Tabel IV. 11	Siswa merasa termotivasi untuk belajar saat menggunakan Quizizz.....	63
Tabel IV. 12	Siswa dapat mengerjakan soal dengan baik sesuai dengan waktu	64
Tabel IV. 13	Siswa memanfaatkan fitur power-up saat mengerjakan kuis.	64
Tabel IV. 14	Siswa merasa Quizizz bisa meningkatkan partisipasi dalam belajar	65
Tabel IV. 15	Siswa tidak memiliki akun Quizizz dan tidak tertarik.....	65

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV. 16	Siswa merasa kesulitan dalam mengakses Aplikasi Quizizz.....	66
Tabel IV. 17	Siswa kurang termotivasi belajar menggunakan Aplikasi Quizizz.....	66
Tabel IV. 18	Siswa tidak peduli apakah namanya mudah dikenali oleh guru.....	67
Tabel IV. 19	Siswa merasa penjelasan soal di ulasan Quizizz tidak membantu.	67
Tabel IV. 20	Siswa menganggap Quizizz alat hiburan, bukan untuk belajar.	67
Tabel IV. 21	Siswa merasa Penggunaan Quizizz membingungkan.	68
Tabel IV. 22	Rekapitulasi Data Penggunaan Quizizz.....	68
Tabel IV. 23	Data Mentah Hasil Angket Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> ...	69
Tabel IV. 24	Data Hasil Tes Pemahaman Materi Pernikahan Pada Mapel PAI.....	73
Tabel IV. 25	Uji Normalitas Data	76
Tabel IV. 26	Uji Linearitas Data	77
Tabel IV. 27	Uji Regresi Linear Sederhana	78
Tabel IV. 28	Uji Determinasi	79



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Data angket penggunaan aplikasi *Quizizz*
- Lampiran 2 Soal tes instrumen
- Lampiran 3 Uji Validitas (Variabel X), Uji Validitas (Variabel Y)
- Lampiran 4 Uji Reabilitis (Variabel X), Uji Reabilitas (Variabel Y9)
- Lampiran 5 Data mentah hasil angket penggunaan aplikasi *Quizizz*
- Lampiran 6 Data mentah tes pemahaman siswa
- Lampiran 7 Uji Normalitas
- Lampiran 8 Uji Linearitas
- Lampiran 9 Uji Regresi Linear Sederhana
- Lampiran 10 Lembar Desposisi
- Lampiran 11 SK Pembimbing
- Lampiran 12 SK Pembimbing (Perpanjangan)
- Lampiran 13 Bimbingan Proposal
- Lampiran 14 Bimbingan Skripsi
- Lampiran 15 Lembar Pengesahan Ujian Proposal
- Lampiran 16 Surat Prariset dari Fakultas
- Lampiran 17 Surat balasan Prariset dari sekolah
- Lampiran 18 Surat Riset dari Fakultas
- Lampiran 19 Surat selesai penelitian
- Lampiran 20 Rpp, Modul
- Lampiran 21 Dokumentasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Dadan Djuanda, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik. dalam konteks ini, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu menciptakan proses belajar yang efektif karena melibatkan aspek kognitif dan afektif siswa secara bersamaan.¹

Menurut Diana Damayanti, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan menjadi lebih konkret, terarah, dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. definisi ini menekankan bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.²

Banyak sekali jenis dari media pembelajaran salah satunya adalah aplikasi quizizz merupakan salah satu aplikasi berbasis digital yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam bentuk kuis atau evaluasi berbasis permainan (game-based learning) yang dapat diakses secara

¹ Vanya Karunia Mulia Putri, "Pengertian Media Pembelajaran Menurut Ahli," 2023.

² Diana Damayanti, "The Use of Learning Media to Support the Quality of the Learning Process," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*, 2021.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

daring. Aplikasi ini berfungsi untuk membantu guru dalam melakukan penilaian pembelajaran secara menarik, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil belajar. Adapun manfaat paling menonjol dari penggunaan quizizz adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui suasana kompetitif yang menyenangkan, sehingga proses evaluasi tidak lagi monoton, melainkan menjadi pengalaman belajar yang interaktif dan efektif.

Aplikasi quizizz telah diterapkan secara aktif di SMAN 1 Rokan IV Koto oleh guru pendidikan Agama Islam, khususnya pada kelas XI. guru telah memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi ini, seperti kuis interaktif dengan pilihan jawaban, papan peringkat, avatar, serta umpan balik instan, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran materi pernikahan. penerapan ini tidak hanya dilakukan di kelas, tetapi juga sebagai sarana pemberian tugas atau pekerjaan rumah, sehingga siswa dapat mengerjakan kuis kapan saja dan di mana saja melalui perangkat mereka masing-masing.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan laporan guru, penggunaan aplikasi quizizz berjalan dengan baik. guru mampu mengelola kuis, memantau jawaban siswa secara real-time, serta memberikan penguatan pada materi yang belum dipahami oleh siswa. siswa terlihat antusias dan aktif menjawab pertanyaan, menunjukkan bahwa mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. meskipun demikian, aplikasi telah diterapkan secara optimal, masih ditemukan perbedaan tingkat pemahaman antar siswa, yang menjadi fokus penelitian lebih lanjut.



Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi quizizz di SMAN 1 Rokan IV Koto telah terlaksana dengan baik, baik dari segi pengelolaan oleh guru maupun partisipasi siswa, sehingga layak digunakan sebagai objek penelitian untuk mengetahui pengaruhnya terhadap pemahaman siswa.

Pendidikan Agama Islam penting untuk membentuk karakter siswa maupun siswi. namun, sering kali dijumpai bahwa materi pendidikan Agama Islam terasa membosankan dan kurang menarik, dengan metode yang itu-itu saja yang diterapkan oleh pendidik, sehingga membuat siswa maupun siswi menjadi pasif dan kurang paham atas apa yang dipelajarinya. di era digital sekarang ini, kita melihat adanya solusi yang baik, yaitu teknologi. pada penelitian ini, penulis lebih terfokus kepada salah satu media pembelajaran berbasis online, yaitu aplikasi quizizz. aplikasi quizizz merupakan sebuah platform kuis interaktif yang dapat membuat pelajaran pendidikan Agama Islam menjadi lebih menyenangkan, menarik, kompetitif, serta mudah dipahami oleh peserta didik. beberapa peneliti memang telah menunjukkan dampak positif aplikasi game edukasi, tetapi masih belum banyak yang secara spesifik meneliti tentang pengaruh aplikasi quizizz terhadap pemahaman pembelajaran, terutama di sekolah menengah atas. oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam bagaimana aplikasi quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa.³

³ Zainal, Arivin. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 15, No. 2 (2020): hlm 101-115.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Pemahaman dalam pendidikan Agama Islam juga penting untuk diteliti karena pendidikan Agama Islam bukan hanya sekadar nilai atau skor, tetapi juga berkaitan dengan pembentukan karakter siswa agar mereka dapat mengamalkan apa yang telah dipelajari di sekolah dalam kehidupan sehari-hari. dengan demikian, diharapkan quizizz dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pendidikan Agama Islam yang pada akhirnya akan membentuk pribadi yang mulia.

Peran guru pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto menunjukkan adanya pemanfaatan potensi besar yang ditawarkan oleh aplikasi quizizz. Aplikasi ini dianggap mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih segar dan menarik bagi siswa kelas XI, yang terkadang merasa materi pendidikan Agama Islam, termasuk topik mengenai pernikahan, bersifat teoritis dan kurang interaktif. dengan fitur-fitur seperti kuis dengan berbagai format pertanyaan, adanya unsur kompetisi melalui papan peringkat, penggunaan avatar yang menarik, serta pemberian umpan balik langsung, aplikasi Quizizz berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Siswa kelas XI terlihat antusias dalam menjawab pertanyaan karena formatnya yang menyerupai permainan. hasil kuis tersebut juga memberikan umpan balik yang berguna bagi guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pernikahan yang telah diajarkan, sehingga guru dapat segera melakukan penguatan atau perbaikan jika diperlukan. Selain itu, aplikasi quizizz juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk memberikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tugas atau pekerjaan rumah terkait materi pernikahan yang tidak lagi terasa membosankan bagi siswa. mereka dapat mengerjakan kuis kapan saja dan di mana saja melalui perangkat masing-masing, dan guru dapat dengan mudah memantau hasilnya. Bahkan, beberapa guru juga memanfaatkan fitur “PR” dalam aplikasi quizizz untuk memberikan latihan soal yang lebih terstruktur setelah pembelajaran di kelas.

Penerapan aplikasi quizizz di SMAN 1 Rokan IV Koto kelas XI ini menunjukkan adanya upaya adaptasi terhadap perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. penggunaan aplikasi quizizz diharapkan tidak hanya membuat pembelajaran pendidikan Agama Islam, khususnya materi pernikahan, menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pada akhirnya berdampak positif terhadap pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang dianggap penting dalam kehidupan. berdasarkan studi pendahuluan dan laporan dari para guru, terlihat adanya indikasi bahwa siswa kelas XI memberikan respons positif terhadap penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran materi pernikahan. mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan melalui kuis interaktif tersebut. meskipun demikian, efektivitas penggunaan aplikasi quizizz terhadap pemahaman siswa kelas XI SMAN 1 Rokan IV Koto pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam materi pernikahan masih perlu diuji secara lebih sistematis melalui sebuah penelitian.⁴

⁴ Adi ,Susilo, dkk. "Analisis Pemanfaatan Data Hasil Kuis Online sebagai Dasar Perbaikan Pembelajaran." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, No. 3 (2024): hlm 145-154.



Hal inilah yang melatar belakangi dilakukannya penelitian ini, yaitu untuk mengetahui secara pasti pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap tingkat pemahaman siswa kelas XI SMAN 1 Rokan IV Koto pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam materi pernikahan.

Penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran diyakini memiliki keterkaitan yang signifikan dengan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. quizizz sebagai platform kuis interaktif berbasis gamifikasi menawarkan berbagai fitur yang berpotensi memengaruhi bagaimana siswa berinteraksi dengan materi dan pada akhirnya memahami materi tersebut. aplikasi ini dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan melalui elemen seperti poin, peringkat, meme, dan musik latar. keterlibatan aktif siswa yang dipicu oleh fitur-fitur tersebut dapat meningkatkan fokus dan motivasi mereka dalam mempelajari konsep-konsep pembelajaran. ketika siswa merasa termotivasi dan terlibat, mereka cenderung lebih memperhatikan materi, mengajukan pertanyaan, dan berusaha memahami jawaban yang benar.⁵

Selain itu, aplikasi quizizz menyediakan umpan balik instan terhadap jawaban siswa. umpan balik yang cepat ini memungkinkan siswa untuk segera mengetahui apakah pemahaman mereka sudah benar atau masih perlu diperbaiki. proses koreksi diri yang terjadi secara langsung ini sangat penting dalam membangun pemahaman yang kuat terhadap materi pembelajaran.

⁵Imam Fauzi, dan Lilis Suryani. "Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Peluang dan Tantangan." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 15, No. 2 (2021):hlm 112-125.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa tidak perlu menunggu lama untuk mengetahui kesalahannya, sehingga miskonsepsi dapat segera diluruskan.⁶

Fitur laporan hasil kuis dalam aplikasi quizizz juga memberikan informasi yang berharga bagi guru mengenai tingkat pemahaman siswa, baik secara klasikal maupun individual, pada topik-topik tertentu dalam pembelajaran. dengan adanya data tersebut, guru dapat mengidentifikasi materi yang masih sulit dipahami oleh siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran selanjutnya. pendekatan pembelajaran yang lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan siswa ini tentu akan berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman mereka.

Namun, berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMAN 1 Rokan IV Koto, penulis menemukan bahwa penggunaan aplikasi quizizz telah diterapkan dengan baik oleh guru, namun, masih terdapat beberapa permasalahan di lapangan. hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara teori dan praktik. adapun gejala-gejala yang ditemukan antara lain sebagai berikut:

1. Masih terdapat siswa yang belum memahami materi yang dipelajari meskipun telah menggunakan aplikasi quizizz.
2. Terdapat perbedaan tingkat pemahaman antar siswa, padahal penggunaan aplikasi quizizz dilakukan secara merata.
3. Siswa aktif dalam menjawab kuis, tetapi belum sepenuhnya memahami konsep materi yang dipelajari.

⁶ Adi, Susilo, dkk. "Analisis Pemanfaatan Data Hasil Kuis Online sebagai Dasar Perbaikan Pembelajaran." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, No. 3 (2024): hlm 145-154



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

4. Beberapa siswa masih memberikan jawaban yang salah meskipun telah memperoleh umpan balik dari aplikasi quizizz.
5. Meskipun guru telah terampil dalam menggunakan aplikasi quizizz, masih terdapat siswa yang belum memahami materi secara keseluruhan.

Dengan adanya kesenjangan antara teori dan praktik di lapangan tersebut, di mana secara teoritis penggunaan aplikasi quizizz seharusnya dapat meningkatkan pemahaman siswa, namun pada kenyataannya masih terdapat siswa yang belum memahami materi, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto.”

B. Penegasan Istilah

Memudahkan pemahaman mengenai penelitian ini, beberapa istilah yang digunakan akan dijelaskan agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran istilah-istilah tersebut. berikut adalah penjelasan arti dari istilah-istilah tersebut:

1. Aplikasi *quizizz*

Aplikasi Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk membuat kuis interaktif secara daring yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, maupun komputer. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, di mana guru dapat menyusun soal sesuai dengan materi pembelajaran dan



membagikannya secara langsung kepada siswa. Fitur-fitur yang tersedia, seperti timer, leaderboard, serta berbagai tema menarik, memberikan unsur kompetitif sekaligus hiburan dalam kegiatan belajar. Melalui penggunaan aplikasi ini, siswa dapat mengerjakan kuis secara individu maupun kelompok, sehingga mendorong interaksi aktif serta meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, Quizizz juga menyediakan hasil dan umpan balik secara langsung yang memudahkan guru dan siswa dalam mengevaluasi proses pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi Quizizz berfungsi sebagai media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan kreativitas, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Pemahaman siswa

Pemahaman siswa secara sederhana dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk mengerti makna dari informasi yang diterima, menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, dan mampu menggunakannya dalam konteks yang berbeda. Lebih dari sekadar menghafal fakta, pemahaman melibatkan kemampuan siswa untuk menjelaskan ide dengan kata-kata sendiri, memberikan contoh, menarik kesimpulan, membandingkan dan membedakan konsep, serta mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi baru. Dengan kata lain, siswa yang paham tidak hanya "tahu" informasi, tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana" informasi tersebut relevan dan dapat digunakan.⁷

⁷ Fiorella, Logan, dan Richard E. Mayer. " "Delapan Cara untuk Meningkatkan Pembelajaran Generatif." *jurnal psikologi pendidikan*, Vol. 32, No. 3 (2020): hlm 217-219

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- Bagaimana penggunaan aplikasi *quizizz* pada siswa di SMAN 1 Rokan IV Koto
- Bagaimana pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto
- Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto.
- Pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu: Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Pemahaman Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini sebagai berikut: "Apakah terdapat ada pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto?"



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menguji Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Memberi sumbangan ilmiah bagi kalangan akademis yang mengadakan penelitian berikutnya maupun riset baru tentang pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di Menengah Atas Negeri 1 Rokan IV Koto. hasil penelitian dapat memperkaya wawasan mengenai pengaruh aplikasi pembelajaran berbasis online seperti *quizizz* terhadap aspek pemahaman dalam konteks pendidikan Agama Islam.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa: penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman mereka, khususnya dalam menyelesaikan tugas sekolah dengan menggunakan aplikasi *quizizz*, siswa akan lebih mudah mengekspresikan pemahaman mereka terhadap materi PAI
- 2) Bagi guru: hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang positif bagi guru pendidikan Agama Islam sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan materi. penggunaan aplikasi

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

quizizz sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam mata pelajaran PAI.

- 3) Bagi sekolah: penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi pihak sekolah untuk lebih mendalami penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan memperkenalkan aplikasi berbasis online sebagai alat bantu untuk meningkatkan Pemahaman dan kualitas pembelajaran di bidang pendidikan Agama Islam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoretis

1. Aplikasi Quizizz
 - a. Pengertian Aplikasi Quizizz

Aplikasi *quizizz* dapat diartikan sebagai sebuah platform daring (online) yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif dengan format utama berupa permainan kuis. Secara sederhana, aplikasi *quizizz* adalah alat yang memungkinkan guru atau pengajar untuk menciptakan kuis-kuis yang menarik dan menyenangkan, yang dapat dikerjakan oleh siswa atau peserta didik melalui perangkat digital mereka seperti smartphone, tablet, atau komputer. Kekuatan utama aplikasi *quizizz* terletak pada pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran. setiap soal dalam kuis disajikan layaknya sebuah permainan, di mana siswa harus memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan yang tersedia dalam batas waktu tertentu.⁸

Aplikasi *quizizz* juga menawarkan berbagai fitur yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik, di antaranya:

- 1) Sistem poin dan peringkat: peserta didik akan mendapatkan poin untuk setiap jawaban yang benar dan secara otomatis sistem akan menyusun peringkat berdasarkan perolehan poin, sehingga menumbuhkan motivasi dan persaingan yang sehat antar siswa.

⁸ Aminah, S., & Pratama, M. R. (2024). *Teknologi Pembelajaran Abad ke-21: Aplikasi dan Implementasi*. Bandung: Penerbit Edukasi Nasional, hlm. 112-115.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Personalisasi dengan avatar dan tema: aplikasi *quizizz* memberikan kebebasan kepada pengguna untuk memilih avatar dan tema tampilan yang mereka sukai, menjadikan pengalaman belajar lebih personal dan tidak monoton.

Integrasi elemen multimedia: aplikasi ini memungkinkan adanya musik latar dan efek suara yang menambah keseruan dan dinamika saat siswa mengerjakan kuis.

- 3) Umpan balik langsung: Setelah setiap jawaban diberikan, siswa akan langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, dan guru juga dapat menambahkan penjelasan singkat untuk memperjelas konsep.
- 4) Variasi tipe soal: aplikasi *Quizizz* mendukung berbagai jenis format pertanyaan, mulai dari pilihan ganda, isian singkat, polling (pendapat), hingga pertanyaan terbuka, memberikan fleksibilitas dalam penyusunan materi evaluasi.
- 5) Analisis hasil yang komprehensif: setelah kuis selesai, guru akan menerima laporan detail mengenai kinerja siswa, termasuk tingkat kesulitan soal dan area mana saja yang perlu mendapatkan perhatian lebih.

Dengan berbagai fitur interaktif dan pendekatan berbasis permainan ini, aplikasi *quizizz* tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi pemahaman siswa, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan. suasana kompetitif yang disajikan dalam format permainan terbukti dapat meningkatkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. aplikasi *quizizz* sangat fleksibel dan dapat diimplementasikan dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, baik sebagai bagian dari kegiatan belajar di kelas maupun sebagai tugas mandiri di rumah.⁹

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien Arsyad, dan media yang menarik serta interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Salah satu media pembelajaran digital yang saat ini banyak digunakan adalah aplikasi *quizizz*, yaitu platform kuis interaktif berbasis game edukasi yang memungkinkan guru menyajikan soal latihan secara online dengan fitur menarik seperti papan peringkat, avatar, poin, dan umpan balik instan.

Menurut Mayer, media pembelajaran interaktif yang memotivasi siswa dapat meningkatkan fokus, keterlibatan, dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. pemahaman siswa sendiri merupakan kemampuan peserta didik untuk menguasai, menginternalisasi, dan menerapkan konsep materi yang dipelajari sehingga mampu menyelesaikan masalah dan menjawab pertanyaan secara tepat Gagne, Briggs, & Wager.¹⁰

⁹ Aminah, S., & Pratama, M. R. (2024). *Teknologi Pembelajaran Abad ke-21: Aplikasi dan Implementasi*. Bandung: Penerbit Edukasi Nasional, hlm. 112-115.

¹⁰ Rahmawati, Fitri, dan Agus Salim Mansur. "Pengaruh Gamifikasi Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Daring." *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, Vol. 10, No. 1 (2022): hlm 15-24.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan demikian, penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran yang interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memacu motivasi dan keterlibatan aktif siswa, serta menyediakan umpan balik langsung, sehingga berperan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam, khususnya materi pernikahan.

Penelitian ini juga dilandasi oleh teori kognitif dari Jean Piaget yang menjelaskan bahwa pemahaman proses aktif dimana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang sudah ada atau pengalaman yang sudah mereka alami sebelumnya, jadi proses belajar itu harus melibatkan siswa secara aktif tidak hanya pasif maksudnya tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh gurunya atau apa yang didengarnya yang disampaikan oleh gurunya.¹¹

Kedua teori konstruktivisme. teori ini menegaskan bahwa pengalaman itu sendiri yang menciptakan pemahaman mereka tidak Cuma mereka menelan informasi itu mentah-mentah tetapi mereka hubungkan antara informasi baru yang mereka dapat dan informasi yang sudah mereka ketahui sebelumnya untuk menciptakan makna lain yang menarik dan baru lagi untuk mereka sendiri.¹²

¹¹ Dewi, Ni Made Ari, dan I Wayan Sujana. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teori Piaget Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 11, No. 1 (2022): hlm 45-54.

¹² Rahmawati, Fitri, dan Agus Salim Mansur. "Pengaruh Gamifikasi Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Daring." *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, Vol. 10, No. 1 (2022): hlm 15-24.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Ciri-ciri Aplikasi *Quizizz*

Berdasarkan berbagai kajian dan implementasi dalam dunia pendidikan, aplikasi *quizizz* memiliki beberapa ciri khas yang menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif. berikut adalah ciri-ciri utama media pembelajaran aplikasi *quizizz*:

- 1) Berbasis permainan (gamified): Ini adalah ciri paling menonjol dari aplikasi *quizizz*. proses pembelajaran dikemas dalam format kuis interaktif yang menyerupai permainan. adanya poin, peringkat, avatar, tema, musik, dan efek suara menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar. ciri ini mendorong keterlibatan aktif dan mengurangi rasa bosan dalam belajar.
- 2) Interaktif dan responsif: aplikasi *quizizz* memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab. aplikasi ini juga memberikan umpan balik instan setelah setiap jawaban, sehingga siswa dapat segera mengetahui pemahaman mereka terhadap materi.
- 3) Dapat diakses secara daring (online): aplikasi *quizizz* adalah platform berbasis web yang dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung dengan internet, seperti komputer, laptop, tablet, dan smartphone. fleksibilitas ini memudahkan guru dan siswa untuk menggunakan aplikasi *quizizz* kapan saja dan di mana saja.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Menyediakan berbagai jenis pertanyaan: aplikasi ini mendukung berbagai format pertanyaan, termasuk pilihan ganda, isian singkat, polling (untuk mengumpulkan opini), dan pertanyaan terbuka. variasi ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan jenis pertanyaan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi ajar.¹³
- 5) Menawarkan personalisasi: aplikasi *quizizz* memberikan opsi personalisasi bagi pengguna, seperti pemilihan avatar dan tema tampilan. fitur ini memberikan sentuhan individual dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik bagi siswa.
- 6) Dilengkapi dengan fitur kompetisi (papan peringkat): adanya papan peringkat (leaderboard) yang menampilkan skor dan posisi siswa dalam suatu kuis memicu semangat kompetisi yang sehat. siswa akan termotivasi untuk berusaha menjawab dengan benar dan cepat agar dapat meraih posisi yang lebih tinggi.
- 7) Memberikan umpan balik dan penjelasan: setelah menjawab pertanyaan, siswa akan menerima umpan balik apakah jawaban mereka benar atau salah. guru juga dapat menambahkan penjelasan singkat untuk jawaban yang benar, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

¹³ Susilo, B., & Wijayanti, R. (2023). *Memfaatkan Platform Digital dalam Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Penerbit Inovasi Edukasi, hlm. 78-82.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8) Menyediakan laporan hasil yang komprehensif: setelah kuis selesai, aplikasi *quizizz* menyediakan laporan detail mengenai kinerja siswa secara individu maupun kelompok. laporan ini mencakup data tentang tingkat partisipasi, tingkat kesulitan soal, dan area materi yang masih perlu dipelajari lebih lanjut. Informasi ini sangat berguna bagi guru untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan merencanakan tindak lanjut.

9) Mudah digunakan dan disesuaikan: antarmuka aplikasi *quizizz* dirancang agar intuitif dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. guru dapat dengan mudah membuat, mengedit, dan mengelola kuis sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa.¹⁴

c. Manfaat Aplikasi *quizizz*

Penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran menawarkan berbagai manfaat signifikan bagi guru dan siswa. berikut adalah beberapa manfaat utama yang dapat diperoleh:

1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa: format permainan yang menarik dalam aplikasi *quizizz* mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. elemen seperti poin, peringkat, avatar, dan musik menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan metode konvensional.

¹⁴ Susilo, B., & Wijayanti, R. (2023). *Memfaatkan Platform Digital dalam Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Penerbit Inovasi Edukasi, hlm. 78-82.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif: aplikasi *quizizz* mendorong interaksi aktif antara siswa dengan materi pelajaran melalui kuis. umpan balik instan yang diberikan setelah setiap jawaban membantu siswa untuk segera memahami konsep yang benar dan salah, sehingga meningkatkan pemahaman secara keseluruhan.
- 3) Memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan: dengan fitur-fitur gamifikasi dan personalisasi, aplikasi *quizizz* mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih santai dan menyenangkan. hal ini dapat mengurangi rasa jenuh dan meningkatkan fokus siswa dalam menerima materi pelajaran.¹⁵
- 4) Mendorong kompetisi yang sehat antar siswa: fitur papan peringkat dalam aplikasi *quizizz* memicu semangat kompetisi yang positif di antara siswa. mereka akan termotivasi untuk berusaha menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat agar dapat meraih posisi yang lebih baik, sehingga secara tidak langsung meningkatkan upaya belajar mereka.
- 5) Mendukung pembelajaran yang fleksibel dan adaptif: aplikasi *quizizz* dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas (sebagai tugas rumah atau kegiatan belajar mandiri). guru juga dapat dengan mudah menyesuaikan kuis dengan materi pelajaran dan tingkat kemampuan siswa yang beragam.

¹⁵ Setiawan, A., & Hidayati, L. N. (2022). *Transformasi Pembelajaran Digital: Teori dan Praktik Penggunaan Aplikasi Pendidikan*. Surabaya: Penerbit Cendekia Ilmu, hlm. 135-140.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Mengembangkan keterampilan teknologi siswa: penggunaan aplikasi *quizizz* secara tidak langsung melatih keterampilan teknologi siswa dalam menggunakan perangkat digital dan platform daring untuk tujuan pembelajaran.¹⁶

d. Dampak Positif Aplikasi *Quizizz*

Penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran memberikan beberapa dampak positif yang signifikan, antara lain:

- 1) Meningkatkan semangat belajar: bayangkan belajar sambil bermain game yang seru. itulah yang ditawarkan aplikasi *quizizz*. dengan format kuis yang seperti permainan, siswa jadi lebih tertarik dan bersemangat untuk menjawab pertanyaan dan belajar materi pelajaran. mereka tidak merasa sedang "belajar" yang membosankan, tapi lebih seperti sedang bermain yang sekaligus menambah pengetahuan.
- 2) Memperbaiki pemahaman materi: setelah menjawab pertanyaan di aplikasi *quizizz*, siswa akan langsung tahu apakah jawabannya benar atau salah. jika salah, guru bahkan bisa menambahkan penjelasan singkat. umpan balik yang cepat ini sangat membantu siswa untuk langsung mengerti di mana letak kesalahannya dan bagaimana jawaban yang benar seharusnya, sehingga pemahaman mereka terhadap materi bisa langsung diperbaiki.

¹⁶ Setiawan, A., & Hidayati, L. N. (2022). *Transformasi Pembelajaran Digital: Teori dan Praktik Penggunaan Aplikasi Pendidikan*. Surabaya: Penerbit Cendekia Ilmu, hlm. 135-140.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Meningkatkan keterlibatan aktif: aplikasi *quizizz* membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar. adanya poin, peringkat dengan teman-temannya, dan tantangan waktu membuat mereka fokus dan berusaha untuk menjawab dengan benar. mereka tidak hanya duduk pasif mendengarkan, tapi ikut aktif berpikir dan berpartisipasi dalam kuis.
- 4) Memudahkan evaluasi guru: bagi guru, aplikasi *quizizz* memberikan kemudahan dalam menilai pemahaman siswa. setelah kuis selesai, guru akan langsung mendapatkan laporan hasil yang lengkap. dari laporan ini, guru bisa dengan cepat melihat mana saja materi yang sudah dikuasai siswa dan mana yang belum, sehingga guru bisa menyesuaikan metode mengajarnya di pertemuan selanjutnya.
- 5) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan: aplikasi *quizizz* mengubah suasana belajar yang mungkin terasa tegang atau membosankan menjadi lebih santai dan menyenangkan. dengan adanya elemen-elemen permainan seperti musik, gambar, dan animasi, belajar jadi terasa lebih ringan dan tidak menekan, sehingga siswa bisa belajar dengan lebih efektif.¹⁷
- e. Dampak Negative Aplikasi *Quizizz*

Meskipun menawarkan banyak manfaat, penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran juga memiliki beberapa potensi dampak negatif yang perlu diperhatikan:

¹⁷ Kartika, M., & Prasetyo, A. (2021). *Teknologi dalam Pembelajaran yang Efektif*. Malang: Penerbit Universitas Maju, hlm. 92-95.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Potensi kecanduan dan ketergantungan: format permainan yang menarik dapat membuat siswa terlalu fokus pada aspek kompetisi dan kesenangan semata, berpotensi mengarah pada kecanduan dan ketergantungan pada aplikasi ini dalam belajar.
 - 2) Kurangnya interaksi sosial langsung: terlalu sering menggunakan aplikasi *quizizz* secara individual dapat mengurangi kesempatan siswa untuk berinteraksi sosial dan berdiskusi secara langsung dengan teman dan guru.
 - 3) Potensi kecurangan: dalam kuis daring, selalu ada potensi bagi siswa untuk mencari jawaban dari sumber lain atau bekerja sama secara tidak jujur, terutama jika tidak ada pengawasan yang memadai.
 - 4) Keterbatasan akses dan kesenjangan digital: tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan koneksi internet yang stabil, sehingga penggunaan aplikasi *quizizz* dapat memperlebar kesenjangan digital antar siswa.
 - 5) Fokus berlebihan pada skor: penekanan pada poin dan peringkat dapat membuat siswa lebih fokus pada mendapatkan skor tinggi daripada benar-benar memahami materi pelajaran.¹⁸
- f. Langkah-langkah menggunakan *Quizizz*
- 1) Persiapan materi yang dilakukan guru menentukan tujuan pembelajaran,:

¹⁸ Rahmawati, A., & Komarudin, S. (2024). *Bijak dalam Menggunakan Teknologi Pendidikan*. Semarang: Penerbit Universitas Pendidikan Jaya, hlm. 67-70.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) Siswa memahami pengertian pernikahan dalam Islam
 - b) Mengetahui rukun dan syarat nikah
 - c) Memahami hikmah pernikahan
- 2) Membuat kuis di Quizizz
 - a) Login ke Quizizz
 - b) Klik create Quiz

Buat soal seperti:

 - a) Pilihan ganda: “apa saja rukun nikah?”
 - b) Benar/salah: “Wali nikah tidak wajib dalam Islam”
 - c) Studi kasus: “Apa hukum menikah bagi seseorang yang mampu?”
 - 3) Kaitan pemahaman:

Soal dibuat bertingkat (LOTS → HOTS) agar siswa tidak hanya hafal, tapi juga memahami dan menganalisis konsep pernikahan.

 - a) Menambahkan media pendukung
 - b) Tambahkan gambar, ayat, atau ilustrasi situasi pernikahan

Contoh: kutipan dalil tentang pernikahan
 - 4) Mengatur mode kuis

Pilih:

 - a) Live quiz (langsung di kelas)
 - b) 2) Homework (dikerjakan di rumah)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Membagikan kode ke Siswa
 - a) Guru memberikan kode join atau link
 - b) Siswa masuk melalui perangkat masing-masing
- 6) Langkah peserta didik menggunakan quizizz
 - a) Buka aplikasi/website Quizizz
 - b) Quizizz Masuk ke Quizizz
 - c) Masukkan kode dari guru
 - d) Isi nama
- 7) Mengerjakan kuis
 - a) Menjawab soal satu per satu
 - b) Mendapat feedback langsung (benar/salah)
 - c) Feedback instan membantu siswa langsung tahu kesalahan konsep, misalnya salah memahami syarat sah nikah.
 - d) Melihat Skor dan review

Siswa dapat melihat:

 - a) Jawaban yang benar
 - b) Penjelasan soal

Ini memperkuat pemahaman konsep seperti:

 - a) Perbedaan rukun dan syarat nikah
 - b) Tujuan pernikahan dalam Islam
- 8) Evaluasi dan tindak lanjut oleh guru

Guru melihat laporan Quizizz:

 - a) Soal mana yang banyak salah
 - b) Siswa yang belum paham

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9) Remedial dan diskusi

Guru membahas ulang:

- a) Misalnya banyak siswa salah tentang wali nikah

Diskusi kasus nyata:

- a) Pernikahan tanpa wali → apakah sah?

10) Penguatan nilai

Guru menekankan hikmah pernikahan:

- a) Menjaga kehormatan
- b) Membangun keluarga sakinah.¹⁹

2. Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Secara umum, pemahaman adalah kemampuan seorang individu yang sedang belajar untuk mengerti, menafsirkan, dan menginternalisasi materi pelajaran yang disampaikan. lebih dari sekadar mengingat fakta atau informasi, pemahaman melibatkan proses aktif dalam membangun makna, menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks yang relevan. pemahaman yang baik memungkinkan untuk tidak hanya tahu *apa* yang dipelajari, tetapi juga *mengapa* hal itu penting dan *bagaimana* hal itu bekerja.²⁰

¹⁹ Susanti, E., & Fitriyani, F. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, hlm 45-53.

²⁰ Majid, Abdul. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 87.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Secara khusus, pemahaman dapat diukur melalui berbagai tingkatan kognitif. dimulai dari kemampuan mengingat (recall) dan memahami (comprehension) informasi dasar, hingga kemampuan yang lebih tinggi seperti menerapkan (application), menganalisis (analysis), mengevaluasi (evaluation), dan menciptakan (creation). pada setiap tingkatan, siswa menunjukkan pemahaman yang berbeda. misalnya, pada tingkat pemahaman, siswa mampu menjelaskan materi dengan kata-kata sendiri dan memberikan contoh. sementara pada tingkat analisis, mampu memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan melihat hubungan antar bagian tersebut. pemahaman yang mendalam dan berkelanjutan merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran.²¹

Sanjaya mendefinisikan pemahaman sebagai kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari materi pelajaran yang dipelajari, yang ditunjukkan dengan kemampuan menjelaskan, menginterpretasikan, dan memperluas pemahaman terhadap materi tersebut. pemahaman menurutnya merupakan jembatan antara pengetahuan hafalan dengan kemampuan berpikir yang lebih tinggi.²²

Majid menjelaskan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan kognitif di mana siswa mampu mengerti atau memahami arti dari informasi, konsep, atau prinsip yang dipelajari. pemahaman

²¹ Majid, Abdul. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 87.

²² Sanjaya, Wina. (2020). *Pembelajaran Berbasis Masalah*. Jakarta: Prenadamedia Group, hlm. 125.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa untuk memberikan penjelasan, contoh, atau mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi yang serupa.²³

b. Ciri-ciri Pemahaman

Siswa yang sudah paham terhadap materi yang sedang atau yang sudah dia pelajari memiliki beberapa ciri-ciri yaitu:

- 1) Mampu menjelaskan materi dengan kata-kata sendiri: ciri ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menghafal definisi atau konsep, tetapi benar-benar mengerti maknanya sehingga mampu menyampaikannya menggunakan bahasa yang mereka pahami. Ini mencerminkan internalisasi dan penguasaan konsep.
- 2) Dapat memberikan contoh konkret dari konsep yang dipelajari: kemampuan memberikan contoh menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami teori abstrak, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan situasi nyata atau aplikasi praktis. Ini memperkuat pemahaman dan relevansi materi.
- 3) Mampu meringkas ide-ide utama dari suatu materi: meringkas memerlukan kemampuan untuk mengidentifikasi informasi yang paling penting dan menyajikannya secara ringkas dan padat. Ciri ini menunjukkan pemahaman hierarki informasi dan kemampuan memilah esensi dari detail.

²³ Majid, Abdul. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi baru atau berbeda: Ini adalah indikator penting dari pemahaman yang mendalam. siswa yang benar-benar memahami suatu konsep akan mampu menggunakannya dalam konteks yang belum pernah mereka temui sebelumnya, menunjukkan fleksibilitas dan transfer pengetahuan.
- 5) Mampu membandingkan dan membedakan konsep-konsep terkait: kemampuan ini menunjukkan pemahaman yang lebih nuanced tentang hubungan antar konsep. siswa dapat melihat persamaan dan perbedaan, serta memahami batasan dan keterkaitan antara ide-ide yang berbeda.²⁴

c. Jenis-jenis Pemahaman

Ada beberapa macam atau jenis pemahaman siswa. berikut beberapa jenis pemahaman siswa:

- 1) Pemahaman konseptual: kemampuan siswa untuk memahami konsep-konsep inti, prinsip, dan hubungan antar konsep dalam suatu materi pelajaran.
- 2) Pemahaman prosedural: kemampuan siswa untuk memahami langkah-langkah atau tahapan dalam melakukan suatu tugas atau menyelesaikan masalah.
- 3) Pemahaman metakognitif: kesadaran dan kemampuan siswa dalam memantau, mengontrol, dan merefleksikan proses berpikir mereka sendiri selama belajar.

²⁴ Suyanto. (2020). *Konsep Dasar Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, hlm. 55.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berikut penjelasan singkat tentang beberapa pemahaman siswa yang ada diatas:

- 1) Pemahaman konseptual menekankan pada penguasaan ide-ide utama dan bagaimana ide tersebut saling berkaitan. siswa yang memiliki pemahaman konseptual mampu menjelaskan "mengapa" suatu hal terjadi.
- 2) Pemahaman prosedural fokus pada pengetahuan tentang "bagaimana" melakukan sesuatu. Siswa dengan pemahaman ini mampu mengaplikasikan langkah-langkah yang tepat dalam menyelesaikan tugas.
- 3) Pemahaman metakognitif melibatkan kesadaran siswa terhadap kekuatan dan kelemahan belajarnya, serta kemampuan untuk merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses pembelajaran mereka.²⁵

d. Manfaat Pemahaman

Mengembangkan pemahaman dalam belajar membawa banyak keuntungan bagi siswa. berikut adalah beberapa manfaat utama kreativitas belajar:

- 1) Mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi: proses memahami melibatkan analisis, evaluasi, dan sintesis informasi, yang secara aktif mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

²⁵ Wijaya, C. H., & Masruroh, S. (2023). Pengembangan Instrumen Asesmen Pemahaman Konsep Fisika Berbasis HOTS pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, Yogyakarta. hlm. 5.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Meningkatkan motivasi dan efikasi diri: ketika siswa memahami materi, mereka merasa lebih kompeten dan termotivasi untuk belajar lebih lanjut serta memiliki keyakinan yang lebih tinggi terhadap kemampuan mereka.
- 3) Memfasilitasi pemecahan masalah yang lebih efektif: pemahaman konseptual yang kuat memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi akar masalah dan merancang solusi yang lebih tepat dan inovatif.
- 4) Membangun dasar pengetahuan yang kokoh: pemahaman yang baik terhadap konsep dasar menjadi landasan yang kuat untuk mempelajari materi yang lebih kompleks di masa depan.

Pemahaman yang mendalam melampaui sekadar menghafal fakta. manfaatnya sangat signifikan, mulai dari kemampuan mengingat dan menerapkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan motivasi belajar, hingga mempermudah dalam memecahkan masalah dan membangun dasar pengetahuan yang kuat untuk pembelajaran selanjutnya.²⁶

- e. Faktor-faktor yang mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Pemahaman

- 1) Motivasi dan minat belajar

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran. penggunaan aplikasi quizizz yang mengandung unsur permainan

²⁶ Rahmawati, I., & Hidayati, N. (2023). Pengaruh Pemahaman Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dasar* 1-9. Jambi. hlm. 7.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(gamifikasi), seperti pemberian skor, peringkat, dan batasan waktu, mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. hal ini menyebabkan siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan.

Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar, siswa cenderung lebih fokus dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. kondisi tersebut berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi pendidikan agama Islam, karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara emosional dan kognitif.²⁷

2) Interaktivitas dalam proses pembelajaran

Interaktivitas merupakan salah satu keunggulan utama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. aplikasi quizizz memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dengan materi pembelajaran melalui soal-soal yang disajikan secara menarik dan variatif.

Pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dalam pendidikan agama Islam menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton, sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh selama proses belajar berlangsung.²⁸

²⁷ Salsabila, dkk. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Pendidikan*, 2020.

²⁸ Wahyudi, A. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2021.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Pemberian umpan balik (feedback) secara langsung

Salah satu kelebihan penggunaan quizizz adalah kemampuannya dalam memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. setelah siswa menjawab soal, sistem secara otomatis menampilkan apakah jawaban tersebut benar atau salah, disertai dengan skor yang diperoleh.

Umpan balik yang cepat ini memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kesalahan yang dilakukan dan memahami konsep yang belum dikuasai. dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa dapat langsung melakukan perbaikan terhadap pemahamannya. hal ini sangat penting dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam yang membutuhkan pemahaman konsep secara tepat.²⁹

4) Keaktifan dan partisipasi

Penggunaan aplikasi quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. hal ini disebabkan karena setiap siswa dituntut untuk berpartisipasi secara langsung dalam menjawab soal yang diberikan melalui perangkat masing-masing.

Berbeda dengan metode konvensional yang cenderung didominasi oleh guru, penggunaan quizizz memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk terlibat aktif. keaktifan ini berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa, karena siswa

²⁹ Purba, "Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran," Jurnal Pendidikan Tambusai, 2020.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang aktif cenderung lebih mudah menyerap dan mengolah informasi yang diperoleh selama pembelajaran.³⁰

5) Efektivitas dalam evaluasi pembelajaran

Quizizz juga berperan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien. guru dapat dengan mudah mengetahui hasil belajar siswa secara langsung melalui laporan yang disediakan oleh aplikasi, seperti nilai, tingkat ketepatan jawaban, dan analisis soal.

Dengan adanya data tersebut, guru dapat mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi pendidikan agama Islam serta menentukan tindak lanjut pembelajaran yang diperlukan. evaluasi yang efektif ini tidak hanya membantu guru, tetapi juga membantu siswa dalam mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.³¹

6) Mengurangi kebosanan dalam pembelajaran

Pembelajaran yang monoton seringkali menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa. oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang variatif seperti quizizz dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan tersebut.

Dengan tampilan yang menarik, disertai dengan elemen permainan dan kompetisi, quizizz mampu menciptakan suasana

³⁰ Rahmawati, D. "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Media Digital," Jurnal Penelitian Pendidikan, 2021.

³¹ Basuki, Y., & Hidayati, Y. N. "Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran," Jurnal Pendidikan, 2019.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar yang menyenangkan. siswa menjadi lebih rileks namun tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran. kondisi ini sangat mendukung proses penyerapan materi, sehingga pemahaman siswa terhadap pelajaran pendidikan agama Islam menjadi lebih optimal.³²

f. Materi inti pada Penelitian

Materi yang menjadi topik pada penelitian yang ditulis oleh penulis adalah materi tentang ketentuan pernikahan dalam Islam Bab 9 kelas XI SMA/SMK poin poin yang akan dibahas:

- 1) Pengertian pernikahan
- 2) Tujuan pernikahan
- 3) Hukum pernikahan
- 4) Memilih pasangan dalam pernikahan
- 5) Ketentuan pernikahan
- 6) Talak dan iddah
- 7) Rujuk
- 8) Hikmah pernikahan dalam Islam.³³

g. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Pemahaman Siswa

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa. aplikasi ini memungkinkan guru menyampaikan materi melalui kuis interaktif yang menarik, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. keterlibatan aktif tersebut membuat siswa

³² Setiawan, A. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Minat Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2020.

³³ Suyanto, S. (2021). *Pedoman Pembelajaran Aktif di Kelas*. Surabaya: Penerbit Unesa, hlm. 88



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolahnya secara langsung dalam proses belajar. dengan demikian, penggunaan quizizz dapat membantu siswa lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik.³⁴

Quizizz menyediakan fitur umpan balik langsung yang membantu siswa mengetahui hasil belajar mereka secara cepat. ketika siswa menjawab soal, mereka dapat segera mengetahui apakah jawabannya benar atau salah sehingga dapat memperbaiki kesalahan secara langsung. umpan balik yang cepat ini penting dalam pembelajaran karena dapat membantu siswa mencapai penguasaan materi secara optimal. oleh karena itu, fitur tersebut mendukung peningkatan pemahaman siswa melalui proses belajar yang berkelanjutan.³⁵

Penggunaan Quizizz sesuai dengan perkembangan teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa saat ini. Siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media digital dan interaktif. penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.³⁶

³⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2021).

³⁵ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2021).

³⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2021).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Penelitian Relevan

Setelah membaca beberapa literatur dari hasil penelitian yang ada, penulis menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan judul yang penulis teliti. adapun beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yang berkaitan atau berhubungan dengan penelitian ini yaitu:

1. Judul pengaruh penggunaan media aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam kelas X di SMAN 1 Pangkep, Penulis: Faizah, I. (2023), metode penelitian: desain kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, ³⁷*Hasil Penelitian: Penggunaan aplikasi Quizizz memberikan kontribusi positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Pangkep. dan perbedaannya dengan hasil penelitian dari penulis Adalah desain kuantitatif dengan pendekatan eksperimen sedangkan yang ditulis oleh penulis menggunakan pendekatan kuantitatif tetapi tidak eksperimen karna memang sudah diterapkan disekolah.*
2. Judul pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok, Penulis: Siti Aisyah, R., & Akmal, M. (2024), metode penelitian: penelitian kuantitatif dengan menggunakan uji T.³⁸ *Hasil Penelitian:*

³⁷ Faizah, I. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMAN 1 Pangkep*. Jurnal Pendidikan Islam, hlm 55-61.

³⁸ Siti Aisyah, R., & Akmal, M. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, hlm 78-84.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terdapat pengaruh signifikan penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok. Perbedaannya Adalah dengan peneliti sebelumnya menggunakan Teknik Analisa menggunakan uji T sedangkan penulis menggunakan regresi linear sedehana.

3. Judul pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Pekanbaru, Penulis: Indra Putra, D. & Siti Nurhaliza, A. (2023), metode penelitian: penelitian kuantitatif dengan teknik analisis korelasi product moment.³⁹ *Hasil Penelitian: Penggunaan Aplikasi Quizizz berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Pekanbaru. Perbedaan dengan penelitian terdahulu Adalah disini menggunakan Teknik korelasi product moment sedangkan peneliti menggunakan regresi linear sederhana.*

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan penjelasan yang lebih rinci dan jelas terhadap konsep teoritis, sehingga dapat mencegah terjadinya kesalahpahaman serta mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian. penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rokan IV Koto.

³⁹ Indra Putra, D., & Siti Nurhaliza, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Pekanbaru*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, hlm 120-127.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berdasarkan variabel yang ada dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan konsep operasional dari masing-masing variabel tersebut sebagai berikut:

1. Indikator penggunaan aplikasi quizizz (X)
 - a. Persiapan materi yang dilakukan guru menentukan tujuan pembelajaran:

- 1) Siswa memahami pengertian pernikahan dalam Islam
- 2) Mengetahui rukun dan syarat nikah
- 3) Memahami hikmah pernikahan

- b. Membuat kuis di quizizz

- 1) Login ke quizizz
- 2) Klik create quiz

Buat soal seperti:

- 1) Pilihan ganda: “Apa saja rukun nikah?”
- 2) Benar/salah: “Wali nikah tidak wajib dalam Islam”
- 3) Studi kasus: “Apa hukum menikah bagi seseorang yang mampu?”

- c. Kaitan pemahaman:

Soal dibuat bertingkat (LOTS → HOTS) agar siswa tidak hanya hafal, tapi juga memahami dan menganalisis konsep pernikahan.

- 1) Menambahkan media pendukung
- 2) Tambahkan gambar, ayat, atau ilustrasi situasi pernikahan

Contoh: kutipan dalil tentang pernikahan

- d. Mengatur mode kuis

Pilih:

- 1) Live quiz (langsung di kelas)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Homework (dikerjakan di rumah)
- e. Membagikan kode ke Siswa
 - 1) Guru memberikan kode join atau link
 - 2) Siswa masuk melalui perangkat masing-masing
- f. Langkah peserta didik menggunakan quizizz
 - 1) Masuk ke quizizz
 - 2) Buka aplikasi/website quizizz
 - 3) Masukkan kode dari guru
 - 4) Isi nama
- g. Mengerjakan kuis
 - 1) Menjawab soal satu per satu
 - 2) Mendapat feedback langsung (benar/salah)
 - 3) Feedback instan membantu siswa langsung tahu kesalahan konsep, misalnya salah memahami syarat sah nikah.
- h. Melihat Skor dan review
Siswa dapat melihat:
 - 1) Jawaban yang benar
 - 2) Penjelasan soal
 Ini memperkuat pemahaman konsep seperti:
 - 1) Perbedaan rukun dan syarat nikah
 - 2) Tujuan pernikahan dalam Islam
- i. Evaluasi dan tindak lanjut oleh guru
Guru melihat laporan quizizz:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Soal mana yang banyak salah
- 2) Siswa yang belum paham
- j. Remedial dan diskusi
Guru membahas ulang:
 - 1) Misalnya banyak siswa salah tentang wali nikah
 Diskusi kasus nyata:
 - 1) Pernikahan tanpa wali → apakah sah?
- k. Penguatan nilai
Guru menekankan hikmah pernikahan:
 - 1) Menjaga kehormatan
 - 2) Membangun keluarga sakinah⁴⁰

2. Indikator pemahaman siswa pada materi ketentuan pernikahan dalam Islam (Y)

Variabel Pemahaman siswa pada materi ketentuan pernikahan dalam Islam diukur melalui hasil belajar siswa pada tes yang diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*. pemahaman ini dioperasionalkan melalui indikator-indikator berikut:

- a. Mampu menjelaskan kembali dengan kata-kata sendiri pengertian atau definisi pernikahan dalam Islam.
- b. Mampu memberikan contoh yang sesuai dengan tujuan, rukun, syarat sah pernikahan dalam Islam.

⁴⁰ Budiyanto, C. W. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, hlm 45-52.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Mampu membedakan dan membandingkan hukum pernikahan dalam Islam.
- d. Mampu menghubungkan dengan kehidupan nyata dan memahami kriteria memilih pasangan dalam pernikahan.
- e. Mampu mengambil hikmah pernikahan dalam Islam.
- f. Mampu menjawab pertanyaan atau persoalan terkait konsep talak, iddah, dan rujuk.
- g. Tidak mudah bingung atau salah paham terhadap informasi yang berkaitan kemampuan memahami ketentuan pernikahan dalam islam.
- h. Mampu mengambil keputusan berdasarkan pengetahuan yang dipahami sesuai dengan materi pernikahan dalam islam

Tingkat pemahaman siswa akan diukur melalui skor yang diperoleh siswa dalam tes formatif atau sumatif yang mencakup indikator-indikator di atas. tes ini akan dirancang untuk mengukur kemampuan kognitif siswa pada berbagai tingkatan (C1-C6) terkait materi ketentuan pernikahan dalam Islam. hasil tes ini akan menjadi data kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap pemahaman siswa.⁴¹

⁴¹ Fitri, A. N., & Hadi, S. (2020). Efektivitas Penggunaan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, hlm 67-76.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Dasar

Adapun asumsi yang menjadi pertimbangan penulis dalam melakukan penelitian ini yaitu:

- a. Penggunaan aplikasi quizizz terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas Rokan IV Koto sudah baik dan sudah maksimal.
- b. Pemahaman belajar siswa berbeda-beda tentang materi pernikahan dalam Islam pada mata pelajaran pendidikan agama Islam

2. Hipotesis

Berdasarkan asumsi maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Ada Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Pemahaman Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto

Ho : Tidak ada Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Pemahaman Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto .

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian korelasional yaitu penelitian untuk menganalisis hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel.⁴² pada penelitian ini penulis ingin mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Pemahaman Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan juni-juli tahun 2025. dan setelah mendapatkan surat izin riset dari fakultas. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Rokan IV Koto yang beralamat di Jalan Sultan Panglimo Dalam KM 1.5 Rokan IV Koto, Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau, Kode Pos 28555. pemilihan lokasi penelitian ini berdasarkan pada permasalahan yang ada di sekolah tersebut.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI di SMAN 1 Rokan IV Koto Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Pemahaman Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rokan IV Koto

⁴² arimuddin Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), hlm 2.



D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merujuk pada keseluruhan kelompok individu, objek, atau peristiwa yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi fokus perhatian peneliti untuk ditarik kesimpulan darinya. populasi merupakan wilayah generalisasi yang ditetapkan oleh peneliti berdasarkan tujuan dan ruang lingkup penelitiannya. dengan kata lain, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang ingin diteliti oleh seorang penulis.⁴³ populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas XI di SMAN 1 Rokan IV Koto dengan jumlah siswa sebanyak 245 siswa.

Tabel III .1
Populasi Penelitian

Kelas	Ruang	Siswa
XI	XI MIPA 1	37
	XI MIPA 2	35
	XI MIPA 3	35
	XI MIPA 4	36
	XI IPS 1	33
	XI IPS 2	37
	XI IPS 3	32
Jumlah		245

2. Sampel

Sampel didefinisikan sebagai sebagian kecil dari populasi yang dipilih oleh peneliti untuk diamati atau diukur, dengan asumsi bahwa sampel tersebut dapat mewakili karakteristik keseluruhan populasi. sampel digunakan ketika peneliti tidak memungkinkan atau tidak efisien untuk

⁴³ Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meneliti seluruh anggota populasi.⁴⁴ menurut Suharsimi Arikunto dalam Mukhlisin, apabila populasi lebih dari 100 orang, maka boleh dilakukan pengambilan sampel. Sampel dapat diambil sebanyak 10%, 15%, 20% atau 25% dari jumlah populasi. dalam penelitian ini jumlah populasi sebanyak 245 siswa, sehingga penulis mengambil sampel sebanyak 10% yaitu 72 orang siswa. pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan Rumus Slovin

Rumus Slovin digunakan untuk memperkirakan ukuran sampel minimum yang dibutuhkan dari suatu populasi dengan tingkat kesalahan yang dapat ditoleransi. rumusnya adalah:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

- (n) : Ukuran sampel
 (N) : Ukuran populasi
 (e) : Tingkat kesalahan yang ditoleransi

Sehingga sampel untuk penelitian ini adalah:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{245}{1 + 245 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{245}{1 + 2,45}$$

$$n = \frac{245}{3,45}$$

$$n = 72$$

Dari total populasi sebanyak 245 siswa kelas XI dalam penelitian ini, diambil sampel sebanyak 72 siswa yang beragama Islam.

⁴⁴ Sharma, G. (2017). Kelebihan dan kekurangan berbagai teknik pengambilan sampel. *International Journal of Applied Research*, hlm 278-280.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Djaali dalam Abigail, dkk, Observasi merupakan pengumpulan data di mana informasi dan bahan dikumpulkan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai fenomena yang menjadi objek amatan, seperti perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam, dan lain-lain. dalam teknik ini, jumlah responden yang diamati tidaklah banyak.⁴⁵

Penulis menggunakan teknik observasi untuk melihat permasalahan yang terjadi di sekolah pada studi pendahuluan. peneliti melakukan pengamatan awal terkait kondisi yang terjadi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Rokan IV Koto.

2. Angket

Angket atau kuesioner didefinisikan sebagai instrumen pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dirancang untuk memperoleh informasi, opini, sikap, atau persepsi dari responden mengenai topik penelitian tertentu. responden memberikan jawaban mereka secara tertulis pada lembar angket yang telah disediakan. angket merupakan metode yang efisien untuk mengumpulkan data dari sejumlah besar responden dalam waktu yang relatif singkat.⁴⁶ teknik ini penulis gunakan untuk mendapatkan data tentang penggunaan *quizizz*.

⁴⁵Abigail Soesana, dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023), hlm. 55.

⁴⁶Lestari, A., & Pratiwi, D. (2022). Validitas dan Reliabilitas Angket sebagai Instrumen Penelitian Pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, hlm 188-197.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Tes (pilihan ganda)

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda, di mana pilihan jawabannya dibuat semirip mungkin untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik.

Tes merupakan suatu instrumen atau alat yang berisi serangkaian pertanyaan atau tugas yang dirancang secara sistematis untuk mengukur karakteristik atau atribut tertentu dari individu atau kelompok. Karakteristik atau atribut tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kemampuan, sikap, atau aspek kognitif lainnya.

Adapun fungsi tes dalam penelitian ini meliputi: mengukur tingkat pemahaman awal (pre-test); mengukur tingkat pemahaman akhir (post-test); memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan pembelajaran; memberikan umpan balik kepada siswa secara tidak langsung; serta menjadi bagian dari proses pembelajaran jika dirancang dengan baik.⁴⁷

4. Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada metode pengumpulan data yang melibatkan penelaahan dan analisis terhadap berbagai jenis dokumen tertulis atau artefak yang relevan dengan fokus penelitian. Dokumentasi ini dapat berupa catatan resmi, surat-menyurat, laporan, arsip, foto, video, transkrip, buku, artikel, catatan harian, dan materi-materi lain yang mengandung informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan

⁴⁷ Rahmawati, I., & Wijayanti, A. (2021). Peran Asesmen Formatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, hlm 15-24.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

penelitian atau mendukung argumentasi.⁴⁸ teknik ini peneliti gunakan untuk memperoleh data mengenai tempat penelitian atau informasi profil sekolah peneliti memperoleh arsip dan dokumen yang berkenaan dengan data yang relevan, diantaranya keadaan/kondisi tenaga pengajar, keadaan siswa, keadaan sarana dan prasarana.

F. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen penelitian ini menggunakan 2 tahap pengujian yaitu, uji validitas dan reliabilitas:

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian. pengujian validitas suatu instrumen dilakukan dengan mengkorelasikan nilai masing-masing butir pernyataan atau pertanyaan terhadap total skor keseluruhan menggunakan analisis korelasi pearson. penentuan validitas didasarkan pada hasil perbandingan antara nilai r hitung dan r tabel pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan uji dua sisi. Item dinyatakan valid apabila r hitung bernilai positif lebih besar dari r tabel, jika r hitung lebih kecil maka, item tersebut tidak memenuhi kriteria validitas.⁴⁹

⁴⁸ Raharjo, S., & Fitriani, A. (2021). Metode Analisis Isi Dokumen dalam Penelitian Komunikasi. *Jurnal Komunikasi dan Media*, hlm 45-56.

⁴⁹ fian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Kencana, 2012), bk. h.55.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Uji Validitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Hasil uji validitas variabel X dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel III .2
Hasil Uji Validitas Penggunaan Aplikasi Quizizz

Hasil uji		Keterangan
<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	
0,456	0,374	Valid
0,388	0,374	Valid
0,384	0,374	Valid
0,446	0,374	Valid
0,523	0,374	Valid
0,393	0,374	Valid
0,390	0,374	Valid
0,324	0,374	Tidak Valid
0,406	0,374	Valid
0,124	0,374	Tidak Valid
0,257	0,374	Tidak Valid
0,216	0,374	Tidak Valid
0,377	0,374	Valid
0,212	0,374	Tidak Valid
0,239	0,374	Tidak Valid
0,446	0,374	Valid
0,495	0,374	Valid
0,452	0,374	Valid
0,349	0,374	Tidak Valid
0,552	0,374	Valid
0,200	0,374	Tidak Valid
0,330	0,374	Tidak Valid
0,340	0,374	Tidak Valid
0,256	0,374	Tidak Valid
0,150	0,374	Tidak Valid
0,431	0,374	Valid
0,436	0,374	Valid
0,547	0,374	Valid
0,178	0,374	Tidak Valid
0,314	0,374	Tidak Valid

Hasil Olahan SPSS 2025

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh kesimpulan bahwa dari 30 item pernyataan yang telah di uji validitas terdapat 16 item yang dinyatakan valid dan dapat digunakan. Sementara itu, terdapat 14 item pernyataan yang tidak valid sehingga tidak dapat digunakan. dari tabel r pada df 29 (n) untuk taraf 5% yaitu diperoleh angka 0.374.

b. Uji validitas Pemahaman Siswa

Hasil uji validitas variabel Y dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel III.1
Hasil Uji Validitas Pemahaman Siswa

Hasil uji		Keterangan
r hitung	r tabel	
-0,103	0,374	Tidak Valid
0,699	0,374	Valid
0,699	0,374	Valid
0,522	0,374	Valid
0,611	0,374	Valid
0,480	0,374	Valid
0,775	0,374	Valid
0,347	0,374	Tidak Valid
0,504	0,374	Valid
0,429	0,374	Valid

Hasil Olahan SPSS 2025

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh kesimpulan bahwa dari 10 item pernyataan yang telah di uji validitas terdapat 8 item yang dinyatakan valid dan dapat digunakan. sementara itu, terdapat 2 item pernyataan yang tidak valid sehingga tidak dapat digunakan. dari tabel r pada df 29 (n) untuk taraf 5% yaitu diperoleh angka 0.374.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Uji Reliabelitas

Uji reliabilitas merupakan proses pengukuran terhadap ketepatan (konsisten) dari suatu instrumen. pengujian ini dimaksudkan untuk menjamin instrumen yang digunakan merupakan sebuah instrumen yang handal, konsistensi, stabil, dan dependabilitas, sehingga bila digunakan berkali-kali dapat menghasilkan data yang sama. tujuan dari uji reabilitas, yaitu menunjukkan konsistensi skorskor yang diberikan *skorer* satu dengan *skorer* lainnya.⁵⁰ Instrumen dikatakan reliable apabila nilai Cronbach Alpha (α) > 0,60. untuk mengetahui kriteria reliabilitas instrumen, dapat menggunakan rujukan interpretasi instrumen berikut:

Tabel III .2
Kriteria Reliabilitas

Reliabilitas	Kriteria
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat tinggi

Setelah dilakukan uji reliabilitas pada tes dan angket, menunjukkan bahwa kedua variabel dinyatakan reliabel. penggunaan aplikasi quizizz memperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,754 yang berarti lebih besar dari pada nilai standar 0,60 yang berada pada interval $0,80 \leq r < 1,00$. demikian pula, pemahan siswa menunjukkan nilai reliabilitas sebesar 0,638, yang juga lebih tinggi dari nilai standar 0,60 dan berada pada interval yang sama. dengan demikian, kedua variabel tersebut memiliki kategori tinggi

⁵⁰ Ilyas Ismail and Irhashih Ilyas, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, h,294-295.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam hal reliabilitas. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel III .3
Kriteria Uji Reliabel

Variabel	Cronbach Alpha	Standar	Keterangan
Penggunaan Aplikasi Quizizz	0,754	0,60	Reliabel
Pemahaman Siswa	0,638	0,60	Reliabel

Sumber : Hasil Olahan SPSS 2025

G. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana. analisis ini digunakan untuk mengukur besarnya variabel bebas terhadap variabel terikat. untuk menentukan persamaan regresi maka digun akan metode kuadrat terkecil, sehingga bentuk persamaan regresi adalah sebagai berikut:

$$Y=a+bX$$

Keterangan:

Y : Variabel Terikat (Pemahaman Belajar Siswa)

a : Konstanta

b : Koefisein Regresi

X : Penggunaan Quizizz⁵¹

⁵¹ Rusydi Ananda and Muhammad Fadhli, *Stastitik Pendidikan* (Medan: CV Widya Puspita, 2018), hlm.254.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Rokan IV Koto. hal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi linear sederhana dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan tabel *Modal Summary* di atas, diketahui nilai korelasi (R) sebesar 0,647 dan di peroleh koefisien determinasi *R Square* sebesar 0,419, yang artinya pengaruh variable penggunaan aplikasi *quizizz*, (X) terhadap variabel pemahaman siswa (Y) sebesar 41,9%. sementara itu, sisanya sebesar 58,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Saran

Ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan dan penulis berharap dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Kepala Sekolah SMAN 1 Rokan IV Koto diharapkan dapat menyediakan lebih banyak fasilitas yang dapat mendukung penggunaan aplikasi *quizizz* dengan lebih mudah baik untuk guru maupun peserta didik. dengan demikian, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tersebut.

- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
2. Guru diharapkan dapat lebih sering mempelajari dan memanfaatkan aplikasi pembelajaran sebagai media pendukung untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
 3. Siswa kelas IX SMAN 1 Rokan IV Koto diharapkan dapat belajar dengan lebih giat dan mampu mengerjakan soal-soal yang ada di quizizz yang telah diperoleh dari guru, serta mampu mempertahankan atau meningkatkan nilai yang didapat dari setiap tes yang dibuat oleh guru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Muhammad, dan Ahmad Fauzi. (2020). "Peran Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Siswa di Era Digital." *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol. 16, No. 1
- Aminah, S., & Pratama, M. R. (2024). *Teknologi Pembelajaran Abad ke-21: Aplikasi dan Implementasi*. Bandung: Penerbit Edukasi Nasional.
- Arifin, Zainal. (2020) "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 15, No. 2
- Dewi, Ni Made Ari, dan I Wayan Sujana. (2022). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teori Piaget Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 11, No. 1
- Faizah, I. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMAN 1 Pangkep*. Jurnal Pendidikan Islam
- Fauzi, Imam, dan Lilis Suryani. (2021). "Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Peluang dan Tantangan." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 15, No. 2
- Fiorella, Logan, dan Richard E. Mayer. (2020). " "Delapan Cara untuk Meningkatkan Pembelajaran Generatif." *jurnal psikologi pendidikan*, Vol. 32, No. 3
- Haryono, F., & Sutrisno, A. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Hasanah, Uswatun, dan Muhammad Syarif Sumantri. (2023). "Efektivitas Umpan Balik Formatif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2
- Indra Putra, D., & Siti Nurhaliza, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Pekanbaru*. Jurnal Pendidikan Agama Islam.
- Kartika, M., & Prasetyo, A. (2021). *Teknologi dalam Pembelajaran yang Efektif*. Malang: Penerbit Universitas Maju.
- Lestari, A., & Pratiwi, D. (2022). Validitas dan Reliabilitas Angket sebagai Instrumen Penelitian Pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Majid, Abdul. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pratiwi, Ayu, dkk. (2023). "Analisis Pemanfaatan Platform Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 8, No. 3
- Raharjo, S., & Fitriani, A. (2021). Metode Analisis Isi Dokumen dalam Penelitian Komunikasi. *Jurnal Komunikasi dan Media*.
- Rahmawati, A., & Komarudin, S. (2024). *Bijak dalam Menggunakan Teknologi Pendidikan*. Semarang: Penerbit Universitas Pendidikan Jaya.
- Rahmawati, Fitri, dan Agus Salim Mansur. (2022). "Pengaruh Gamifikasi Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Daring." *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, Vol. 10, No. 1
- Rahmawati, I., & Hidayati, N. (2023). Pengaruh Pemahaman Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dasar* Jambi.
- Rahmawati, I., & Wijayanti, A. (2021). Peran Asesmen Formatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*,
- Rahmawati, S., & Wijaya, R. (2021). Keakuratan Catatan Lapangan dalam Observasi Penelitian Kualitatif. *Jurnal Penelitian Kualitatif*.
- Rusydi Ananda and Muhammad Fadhli, (2018), *Stastitik Pendidikan* (Medan: CV Widya Puspita,)
- Sanjaya, Wina. (2020). *Pembelajaran Berbasis Masalah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Setiawan, A., & Hidayati, L. N. (2022). *Transformasi Pembelajaran Digital: Teori dan Praktik Penggunaan Aplikasi Pendidikan*. Surabaya: Penerbit Cendekia Ilmu.
- Sharma, G. (2017). Kelebihan dan kekurangan berbagai teknik pengambilan sampel. *International Journal of Applied Research*.
- Siti Aisyah, R., & Akmal, M. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Susanti, E., & Fitriyani, F. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Teknologi Pendidikan*
- Susanti, Y., & Syahputra, E. (2024). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Susilo, Adi, dkk. (2024). "Analisis Pemanfaatan Data Hasil Kuis Online sebagai Dasar Perbaikan Pembelajaran." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, No. 3
- Susilo, B., & Wijayanti, R. (2023). *Memfaatkan Platform Digital dalam Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Penerbit Inovasi Edukasi.
- Suyanto, S. (2021). *Pedoman Pembelajaran Aktif di Kelas*. Surabaya: Penerbit Unesa.
- Suyanto. (2020). *Konsep Dasar Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Tas, Elif, dan Ayse Nur Celik. (2021) "Pengaruh Strategi Pembelajaran Mandiri terhadap Prestasi Akademik Siswa dalam Lingkungan Pembelajaran Daring." *Jurnal Teknologi Pendidikan Kontemporer* , Vol. 13, No. 3
- Wahyuni, E., & Tanjung, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Kreativitas dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama dan Teknologi*.
- Wijaya, C. H., & Masruroh, S. (2023). Pengembangan Instrumen Asesmen Pemahaman Konsep Fisika Berbasis HOTS pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, Yogyakarta.
- Wulandari, F., & Rusdiana, H. A. (2020). Peran Efikasi Diri dan Dukungan Sosial Teman Sebaya terhadap Pemahaman Materi Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*.



LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Lampiran 1

DATA ANGKET PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ (PENELITIAN)

Instruksi Pengisian

- Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu pilihan jawaban yang kalian anggap sesuai dengan keadaan atau kondisi kalian sehari- hari secara jujur
- Penjelasan jawaban dari tiap-tiap pilihan adalah:

SS	:	Sangat Sering
S	:	Sering
JR	:	Jarang
TP	:	Tidak Pernah
- Tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban kalian benar apabila sesuai dengan keadaan kalian yang sesungguhnya.
- Periksa kembali ya jawaban kalian sebelum diserahkan jangan sampai ada nomor yang terlewatkan. Terimakasih atas kesediaannya telah membantu.

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz (X)

No.	Pernyataan	SS	S	JR	TP
1	Saya memahami pengertian pernikahan dalam Islam melalui penggunaan aplikasi Quizizz.				
2	Saya memahami ketentuan pernikahan dalam Islam setelah mengerjakan soal menggunakan aplikasi Quizizz.				
3	Saya memahami hikmah pernikahan melalui pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.				
4	Saya memahami hak dan kewajiban suami istri melalui penggunaan aplikasi Quizizz.				
5	Saya dapat membedakan pernikahan yang sah dan tidak sah setelah menggunakan aplikasi Quizizz.				
6	Saya lebih mudah mengingat materi pernikahan melalui penggunaan aplikasi Quizizz.				
7	Penggunaan aplikasi Quizizz membantu saya memahami materi pernikahan dengan lebih cepat.				
8	Penggunaan aplikasi Quizizz membuat saya lebih fokus dalam mempelajari materi pernikahan.				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

9	Hak Cipta Milik UIN Suska Riau	Soal-soal dalam penggunaan aplikasi Quizizz membantu saya mengetahui bagian materi yang belum saya pahami.				
10		Umpan balik langsung dalam penggunaan aplikasi Quizizz membantu saya memperbaiki kesalahan dalam memahami materi.				
11		Penggunaan aplikasi Quizizz membantu saya belajar dari kesalahan saat menjawab soal materi pernikahan.				
12		Saya lebih termotivasi belajar materi pernikahan melalui penggunaan aplikasi Quizizz.				
13		Saya lebih aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan aplikasi Quizizz.				
14		Penggunaan aplikasi Quizizz membuat saya tidak merasa bosan dalam belajar materi pernikahan.				
15		Penggunaan aplikasi Quizizz lebih membantu saya memahami materi pernikahan dibandingkan metode pembelajaran biasa.				
16		Saya merasa penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan pemahaman saya terhadap materi pernikahan.				

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 2

Soal TES Intrumen

1. Pernikahan menjadi haram hukumnya bagi seseorang apabila...
 - A. tidak mampu memberi nafkah dan berniat menelantarkan pasangannya
 - B. tidak mampu memberi nafkah, tetapi tetap berusaha memenuhi kebutuhan keluarga
 - C. mampu memberi nafkah, tetapi belum siap secara mental dalam berumah tangga
 - D. tidak memiliki pekerjaan tetap, tetapi memiliki niat baik untuk bertanggung jawab
2. Salah satu tujuan utama dari pernikahan dalam Islam adalah...
 - A. menyalurkan keinginan manusia sesuai dengan aturan Masyarakat
 - B. menyalurkan naluri manusia secara halal
 - C. menyalurkan kebutuhan hidup manusia secara bebas
 - D. menyalurkan naluri manusia tanpa adanya batasan tertentu
3. Iddah bagi wanita yang ditinggal mati oleh suami atau 'Iddah Hayiz atau Iddah Wafat Suami selama...
 - A. 4 bulan 10 hari
 - B. 3 bulan 10 hari
 - C. 4 bulan 15 hari
 - D. 3 bulan 15 hari
4. Hukum asal pernikahan dalam Islam adalah...
 - A. sunnah (disarankan)
 - B. wajib (harus dilakukan)



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
- UIN SUSKA RIAU
- A. mubah (diperbolehkan)
 - B. haram (dilarang)
5. Dalam Islam, rujuk hanya berlaku untuk talak...
 - A. satu kali
 - B. bain
 - C. khulu'
 - D. raj'i
 6. Dalam memilih pasangan, Islam menganjurkan untuk memperhatikan 4 hal kecuali...
 - A. harta
 - B. keturunan
 - C. penampilan fisik
 - D. agama
 7. Berikut ini merupakan ketentuan sah pernikahan dalam Islam, kecuali...
 - A. adanya calon suami dan calon istri yang berakal dan baligh
 - B. adanya wali bagi calon mempelai wanita
 - C. adanya saksi yang adil
 - D. adanya mahar yang besar dan mewah
 8. Hikmah dari pernikahan dalam Islam antara lain adalah...
 - A. menyalurkan naluri manusia secara halal
 - B. menyalurkan kebutuhan manusia tanpa aturan yang jelas
 - C. menghilangkan tanggung jawab sosial
 - D. memenuhi keinginan tanpa memperhatikan syariat



Lampiran 3 Lembar Observasi Penerapan Penggunaan Aplikasi Quizizz

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Identitas observasi

Nama Sekolah : SMAN 1 Rokan IV Koto

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Kelas : XI

Materi :

Pertemuan ke :

Petunjuk pengisian

Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu pilihan jawaban yang kalian anggap sesuai dengan keadaan atau kondisi kalian sehari-hari secara jujur

Penjelasan jawaban dari tiap-tiap pilihan adalah:

5: sangat baik

4: baik

3: cukup baik

2: kurang baik

1: tidak baik

No.	Jenis aktivitas	5	4	3	2	1	skor
1	Guru membuka Pembelajaran (salam, doa, kehadiran).						
2	Guru mengecek kesiapan perangkat computer dan kesiapan aplikasi serta jaringan internet.						
3	Guru memberikan pengantar materi pernikahan dalam islam.						
4	Guru mulai membuka aplikasi quizizz.						
5	Guru membimbing siswa sepanjang penggunaan aplikasi.						
6	Guru merespon setiap pertanyaan yang diajukan siswa terkait aplikasi dan pemahaman siswa terhadap materi pernikahan dalam islam						

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7	Guru menyimpulkan materi dengan memberikan nilai dan menutupnya dengan salam						
---	--	--	--	--	--	--	--

Pedoman persentase:

- 81% - 100% : Sangat baik
- 61% - 80% : Baik
- 41% - 60% : Cukup
- 21% - 40% : Kurang
- 0% - 20% : Sangat Kurang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Lampiran 4 Lembar Observasi Penerapan Penggunaan Aplikasi Quizizz

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Identitas observasi

Nama Sekolah : SMAN 1 Rokan IV Koto

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Kelas : XI

Materi :

Pertemuan ke :

Petunjuk pengisian

Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu pilihan jawaban yang kalian anggap sesuai dengan keadaan atau kondisi kalian sehari- hari secara jujur

Penjelasan jawaban dari tiap-tiap pilihan adalah:

5: sangat baik

4: baik

3: cukup baik

2: kurang baik

1: tidak baik

No.	Jenis aktivitas	5	4	3	2	1	skor
1	Siswa mengakses laman aplikasi quizizz pada perangkat computer atau ponsel.						
2	Siswa membuka link yang sudah dikirim oleh guru dan memasukkan namanya supaya bisa dilihat oleh guru dan rekannya yang lain.						
3	Siswa menunggu guru memulai quiz.						
4	Siswa mulia mengerjakan quiz menggunakan aplikasi sesuai aturan yang telah ditetapkan oleh guru.						
5	Siswa bisa melihat langsung nilai yang diperoleh dari quiz yang dikerjakannya sendiri.						

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6	Siswa bisa melihat grafik nilainya sendiri apakah bertambah naik atau malah berkurang						
7	Siswa bisa meminta remedial kepada gurunya jika nilainya kurang dan belum memenuhi standar. bagi nilai nya sudah cukup bisa dipertahankan.						

Pedoman persentase:

- 81% - 100% : Sangat baik
- 61% - 80% : Baik
- 41% - 60% : Cukup
- 21% - 40% : Kurang
- 0% - 20% : Sangat Kurang

Lampiran 5

UJI VALIDITAS (VARIABEL X)

No	Variabel	Correlations																																									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	Total								
1	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	1	.467	.728	.678	.584	.362	.482	.487	.567	.527	.492	.517	.634	.482	.187	-.282	-.182	-.165	-.413	-.201	.175	-.248	-.381	.412	-.233	-.312	-.274	.148	.125	.059	.456											
2	Person Cognition (Sig. 2-tailed)		1	.300	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000								
3	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.467	1	.542	.647	.485	.417	.371	.528	.367	.523	.487	.172	.557	.318	-.125	-.112	-.312	-.195	-.211	-.150	.312	-.287	-.230	.234	-.269	-.227	-.191	.000	.427	.225	.068											
4	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	1	.000	.000	.010	.022	.043	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000									
5	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.300	.542	1	.667	.438	.387	.250	.427	.307	.473	.237	.144	.222	.247	.292	.177	-.159	-.245	-.428	-.244	-.157	.437	.260	.289	-.198	.437	.299	.055	.252	.078	.068											
6	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	1	.000	.010	.031	.183	.010	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000									
7	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	1	.528	.215	.528	.454	.268	.567	.587	.497	.424	.335	-.218	-.181	-.184	-.283	-.142	-.253	.313	-.387	.497	.567	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587									
8	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000								
9	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.554	.466	.490	.514	1	.243	.290	.272	.414	.587	.715	.111	.523	.228	.224	-.040	-.126	.045	-.291	.061	.414	-.329	.444	-.259	-.247	-.158	-.168	-.362	.372	.523												
10	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.010	.016	.004	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000									
11	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.330	.542	.581	.683	.438	1	.382	.413	.222	.462	.292	.228	.171	.258	-.148	.000	.240	-.227	-.165	.029	-.291	.279	.278	-.111	-.190	.380	-.360	-.329	.267	.267												
12	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000									
13	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	.584	.362	.482	1	.487	.487	.498	.498	.152	.643	.228	.162	.217	-.254	.021	-.130	.219	-.136	-.282	-.359	-.388	-.145	-.146	-.167	.128	.388	.417	.380											
14	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000									
15	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	.584	.362	.482	.487	1	.487	.487	.498	.498	.152	.643	.228	.162	.217	-.254	.021	-.130	.219	-.136	-.282	-.359	-.388	-.145	-.146	-.167	.128	.388	.417	.380										
16	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000									
17	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	.584	.362	.482	.487	.487	1	.487	.487	.498	.498	.152	.643	.228	.162	.217	-.254	.021	-.130	.219	-.136	-.282	-.359	-.388	-.145	-.146	-.167	.128	.388	.417	.380									
18	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000									
19	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	.584	.362	.482	.487	.487	.487	1	.487	.487	.498	.498	.152	.643	.228	.162	.217	-.254	.021	-.130	.219	-.136	-.282	-.359	-.388	-.145	-.146	-.167	.128	.388	.417	.380								
20	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000									
21	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	.584	.362	.482	.487	.487	.487	.487	1	.487	.487	.498	.498	.152	.643	.228	.162	.217	-.254	.021	-.130	.219	-.136	-.282	-.359	-.388	-.145	-.146	-.167	.128	.388	.417	.380							
22	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000								
23	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	.584	.362	.482	.487	.487	.487	.487	.487	1	.487	.487	.498	.498	.152	.643	.228	.162	.217	-.254	.021	-.130	.219	-.136	-.282	-.359	-.388	-.145	-.146	-.167	.128	.388	.417	.380						
24	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000							
25	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	.584	.362	.482	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.487	.487	.498	.498	.152	.643	.228	.162	.217	-.254	.021	-.130	.219	-.136	-.282	-.359	-.388	-.145	-.146	-.167	.128	.388	.417	.380					
26	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000						
27	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	.584	.362	.482	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.487	.487	.498	.498	.152	.643	.228	.162	.217	-.254	.021	-.130	.219	-.136	-.282	-.359	-.388	-.145	-.146	-.167	.128	.388	.417	.380				
28	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000					
29	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	.584	.362	.482	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.487	.487	.498	.498	.152	.643	.228	.162	.217	-.254	.021	-.130	.219	-.136	-.282	-.359	-.388	-.145	-.146	-.167	.128	.388	.417	.380			
30	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000				
31	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	.584	.362	.482	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.487	.487	.498	.498	.152	.643	.228	.162	.217	-.254	.021	-.130	.219	-.136	-.282	-.359	-.388	-.145	-.146	-.167	.128	.388	.417	.380		
32	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000			
33	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	.584	.362	.482	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.487	.487	.498	.498	.152	.643	.228	.162	.217	-.254	.021	-.130	.219	-.136	-.282	-.359	-.388	-.145	-.146	-.167	.128	.388	.417	.380	
34	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		
35	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	.584	.362	.482	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.487	.487	.498	.498	.152	.643	.228	.162	.217	-.254	.021	-.130	.219	-.136	-.282	-.359	-.388	-.145	-.146	-.167	.128	.388	.417	.380
36	Person Cognition (Sig. 2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
37	Person Cognition (Sig. 0-tailed)	.482	.728	.678	.584	.362	.482	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.487	.487	.498	.498	.152	.643	.228	.162															



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UJI VALIDITAS (VARIABEL Y)

Correlations

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	-.034	-.034	-.162	-.263	-.131	-.062	-.050	-.073	-.050	-.103
	Sig. (2-tailed)		.856	.856	.391	.161	.489	.745	.795	.702	.795	.587
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P2	Pearson Correlation	-.034	1	1,000**	.212	.131	.263	.557**	-.050	.473**	.695**	.699**
	Sig. (2-tailed)	.856		.000	.260	.489	.161	.001	.795	.008	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P3	Pearson Correlation	-.034	1,000**	1	.212	.131	.263	.557**	-.050	.473**	.695**	.699**
	Sig. (2-tailed)	.856	.000		.260	.489	.161	.001	.795	.008	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P4	Pearson Correlation	-.162	.212	.212	1	.476**	-.190	.381	.306	.053	.036	.552**
	Sig. (2-tailed)	.391	.260	.260		.008	.314	.038	.101	.782	.850	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P5	Pearson Correlation	-.263	.131	.131	.476**	1	.200	.236	.189	.277	-.094	.611**
	Sig. (2-tailed)	.161	.489	.489	.008		.289	.210	.317	.138	.619	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P6	Pearson Correlation	-.131	.263	.263	-.190	.200	1	.471**	.094	.139	.094	.480**
	Sig. (2-tailed)	.489	.161	.161	.314	.289		.009	.619	.465	.619	.007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P7	Pearson Correlation	-.062	.557**	.557**	.381	.236	.471**	1	.356	.196	.356	.775**
	Sig. (2-tailed)	.745	.001	.001	.038	.210	.009		.053	.299	.053	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P8	Pearson Correlation	-.050	-.050	-.050	.306	.189	.094	.356	1	-.105	-.071	.347
	Sig. (2-tailed)	.795	.795	.795	.101	.317	.619	.053		.581	.708	.061
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P9	Pearson Correlation	-.073	.473**	.473**	.053	.277	.139	.196	-.105	1	.288	.509**
	Sig. (2-tailed)	.702	.008	.008	.782	.138	.465	.299	.581		.122	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P10	Pearson Correlation	-.050	.695**	.695**	.036	-.094	.094	.356	-.071	.288	1	.429
	Sig. (2-tailed)	.795	.000	.000	.850	.619	.619	.053	.708	.122		.018
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	-.103	.699**	.699**	.552**	.611**	.480**	.775**	.347	.509**	.429	1
	Sig. (2-tailed)	.587	.000	.000	.002	.000	.007	.000	.061	.004	.018	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UJI REABILITAS (VARIABEL X)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,754	30

UJI REABILITAS (VARIABEL Y)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,638	10

Lampiran 7

DATA MENTAH HASIL ANGKET PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ*

Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
siswa 1	2	2	4	4	1	2	1	1	3	1	1	4	2	3	2	3	36
siswa 2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	41
siswa 3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	43
siswa 4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	1	2	2	2	1	4	46
siswa 5	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	1	2	2	2	1	1	43
siswa 6	2	1	1	2	1	2	2	1	2	3	3	1	1	4	3	3	32
siswa 7	1	1	1	1	1	1	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	36
siswa 8	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	41
siswa 9	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	1	2	2	2	1	1	43
siswa 10	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	55
siswa 11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	41
siswa 12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	41
siswa 13	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	52
siswa 14	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	42
siswa 15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	39
siswa 16	3	2	3	4	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	49
siswa 17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	41
siswa 18	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	40
siswa 19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	41
siswa 20	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	1	2	2	2	1	2	44
siswa 21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	51
siswa 22	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	3	3	4	3	3	38
siswa 23	2	2	2	4	2	1	2	2	2	4	3	3	3	1	1	3	37
siswa 24	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	1	1	1	1	1	1	36
siswa 25	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	48
siswa 26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	39
siswa 27	1	1	4	4	3	3	2	1	4	4	4	3	1	3	1	3	42
siswa 28	2	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	39
siswa 29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	41
siswa 30	2	2	2	2	1	1	1	1	4	3	3	3	4	3	1	3	36
siswa 31	2	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	45
siswa 32	2	2	2	1	2	1	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	43
siswa 33	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	55
siswa 34	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	37
siswa 35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	3	45
siswa 36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	39
siswa 37	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	2	2	3	2	2	2	45
siswa 38	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	39
siswa 39	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	4	4	4	4	4	50
siswa 40	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	39
siswa 41	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	1	1	2	2	35
siswa 42	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	4	3	45
siswa 43	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	47

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta

Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
siswa 44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	41
siswa 45	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	39
siswa 46	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	39
siswa 47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	41
siswa 48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	43
siswa 49	2	3	2	2	3	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	38
siswa 50	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	39
siswa 51	2	3	2	2	3	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	38
siswa 52	1	1	1	1	4	4	4	3	1	4	3	4	4	4	3	1	43
siswa 53	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	41
siswa 54	2	3	2	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	43
siswa 55	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	39
siswa 56	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	39
siswa 57	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	45
siswa 58	2	2	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	38
siswa 59	1	2	1	2	2	2	2	2	2	4	4	1	3	3	3	3	37
siswa 60	2	2	2	2	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	37
siswa 61	2	2	3	2	2	2	1	2	2	4	3	2	1	1	2	2	33
siswa 62	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	39
siswa 63	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	40
siswa 64	2	4	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	48
siswa 65	4	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	48
siswa 66	3	4	2	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	56
siswa 67	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	43
siswa 68	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	3	3	3	3	1	28
siswa 69	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	54
siswa 70	3	2	1	2	2	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	41
siswa 71	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	56
siswa 72	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	56

Lampiran 8

DATA MENTAH TES PEMAHAN SISWA

Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
siswa 1	1	1	1	1	0	1	1	1	87,5
siswa 2	1	1	0	0	1	1	0	1	62,5
siswa 3	1	1	1	1	1	1	1	1	100
siswa 4	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 5	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 6	1	1	1	0	1	0	1	1	75
siswa 7	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 8	1	1	1	1	1	1	1	0	87,5
siswa 9	1	1	0	1	0	0	0	1	50
siswa 10	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 11	1	1	1	1	1	1	1	1	100
siswa 12	1	1	1	1	1	1	1	1	100
siswa 13	1	1	1	1	1	1	1	1	100
siswa 14	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 15	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 16	1	1	1	0	1	1	1	1	87,5
siswa 17	1	1	0	0	0	1	0	1	50
siswa 18	1	1	0	0	1	1	0	1	62,5
siswa 19	1	1	1	0	0	1	1	1	75
siswa 20	1	1	1	1	0	1	1	1	87,5
siswa 21	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 22	1	0	0	0	1	1	1	1	62,5
siswa 23	1	1	0	0	0	1	0	1	50
siswa 24	1	1	1	0	0	1	0	1	62,5
siswa 25	1	1	0	0	1	0	1	0	50
siswa 26	1	1	1	1	1	1	1	0	87,5
siswa 27	1	1	1	1	0	1	1	1	87,5
siswa 28	1	1	0	0	1	1	0	1	62,5
siswa 29	0	1	1	0	0	0	1	1	50
siswa 30	1	1	1	1	0	1	1	1	87,5
siswa 31	1	1	1	1	1	1	1	1	100
siswa 32	1	1	1	1	1	1	1	1	100
siswa 33	1	1	1	1	0	1	1	1	87,5
siswa 34	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 35	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 36	1	1	1	0	0	1	1	1	75
siswa 37	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 38	1	1	1	1	0	1	0	1	75
siswa 39	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 40	1	1	1	0	1	1	1	1	87,5
siswa 41	1	1	1	0	1	1	1	1	87,5
siswa 42	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 43	1	1	1	0	0	1	1	1	75

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
siswa 44	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 45	1	1	0	1	1	1	1	1	87,5
siswa 46	1	1	1	0	1	1	1	1	87,5
siswa 47	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 48	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 49	1	1	1	1	1	1	1	1	100
siswa 50	1	1	1	1	0	1	1	1	75
siswa 51	1	1	1	0	0	1	1	1	75
siswa 52	1	1	1	0	1	1	1	1	87,5
siswa 53	1	1	1	1	0	1	1	1	87,5
siswa 54	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 55	1	1	1	1	1	1	1	1	100
siswa 56	1	1	1	0	0	0	0	1	50
siswa 57	1	1	0	0	0	0	1	1	50
siswa 58	0	0	1	0	1	0	1	1	50
siswa 59	1	1	1	0	0	1	1	1	75
siswa 60	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 61	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 62	1	1	1	0	0	1	1	1	75
siswa 63	1	1	1	0	0	1	1	1	75
siswa 64	1	1	1	1	1	1	1	1	100
siswa 65	1	1	0	0	1	1	1	1	75
siswa 66	1	1	1	0	1	1	1	1	87,5
siswa 67	1	1	1	1	1	1	1	1	100
siswa 68	1	1	1	1	1	1	1	0	87,5
siswa 69	1	1	1	1	1	1	1	1	100
siswa 70	1	1	0	0	1	1	0	1	62,5
siswa 71	1	1	0	0	1	1	1	1	75
Siswa 72	1	1	1	1	1	1	1	1	100

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 9

UJI NORMALITAS One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		72
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	14,39959788
Most Extreme Differences	Absolute	,094
	Positive	,091
	Negative	-,094
Kolmogorov-Smirnov Z		,797
Asymp. Sig. (2-tailed)		,549

Sumber Data: Hasil Olahan 2025

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.

Lampiran 10

UJI LINEARITAS ANOVA TABLE

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pemahaman Siswa * Aplikasi Quizizz	(Combined)	2714,844	23	118,037	,453	,979
	Between Groups	512,637	1	512,637	1,965	,167
	Linearity	2202,207	22	100,100	,384	,991
	Deviation from Linearity	12519,531	48	260,824		
Within Groups						
Total		15234,375	71			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 11

UJI REGRESI LINEAR SEDERHANA

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	121,280	6,215		19,514	,000
	X2	-1,022	,144	-,647	-7,107	,000

a. Dependent Variable: Pemahaman Siswa

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.






Lampiran 12

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR DISPOSISI

INDEKS BERKAS KODE :	
HAL : Pengajuan Sinopsis	
TANGGAL : 18/02/2025	
ASAL : Siti Cahayani	
TANGGAL PENYELESAIAN : SIFAT :	
INFORMASI Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan I, Setelah diarahkan maka judul yang bersangkutan dapat dilanjutkan, mohon agar ditunjuk sebagai pembimbing: Moh. Fauzan, MA Pekanbaru, 7-3-2025	DITERUSKAN KEPADA: 2. Kajur PAI Catatan Kajur PAI a. b. c. d.
 Dr. Idris, M. Ed NIP. 197605042005011005	DITERUSKAN KEPADA: 2. Wakil Dekan I
*) 1. Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi" 2. Kepada atasan "informasi" coret "instruksi"	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 13

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

SK PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km. 16 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fak. (0761) 561647 Web: www.fk.uinsuska.ac.id, Email: efbk_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-6518 Un.04/E.II.1/PP.00.9 03 2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 10 Maret 2025

Kepada Yth.
Mohd. Fauzan, S.Ag, M.Ag.
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : SITI CAHAYANI
NIM : 12110122216
Jurusan :
Judul : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Kreativitas Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Muhammadiyah 1
Pekanbaru
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.



W a s s a l a m
Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 14

SK PEMBIMBING (PERPANJANGAN)



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax: (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-6518/Un.04/F.II.1/PP.00.9/09/2025 Pekanbaru, 25 Agustus 2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Kepada Yth.
Mohd. Fauzan, S.Ag, M.Ag.
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : SITI CAHAYANI
NIM : 12110122216
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Rokan IV Koto
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.



Wassalam
Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 15

BIMBINGAN PROPOSAL



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat: Jl. H. R. Soebranas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
 PROPOSAL MAHASISWA

- 1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
- 2. Nama Pembimbing : Mohd. Fauzan, S.Ag., M.A.
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19790202 200701 1 024
- 3. Nama Mahasiswa : Siti Cahayani
- 4. Nomor Induk Mahasiswa : 12110122216
- 5. Kegiatan : Bimbingan proposal

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	10/3/2025	Leter Bolekang.		
2	17/3/2025	kejiz feari.		
3	20/3/2025	Wahdelelagi.		
4	24/3/2025	Acc.		

Pekanbaru, 24/03/2025
 Pembimbing.

Mohd. Fauzan, S.Ag., M.A
 NIP. 19790202 200701 1 024

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 16

BIMBINGAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat: Jl. H. R. Soebrabant Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PD. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
 SKRIPSI MAHASISWA

- 1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
- 2. Nama Pembimbing : Mohd. Fauzan, S.Ag., M.A
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19790202 200701 1 024
- 3. Nama Mahasiswa : Siti Cahyani
- 4. Nomor Induk Mahasiswa : 12110122216
- 5. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	3/7/2025	Bob I dan Bob U.		
2	13/8/2025	metodeologi dan Analisis data		
3	19/8/2025	Bob U		
4	25/8/2025	Acc.		

Pekanbaru, 25 Agustus 2025
 Pembimbing,

Mohd. Fauzan, S.Ag., M.A
 NIP. 19790202 200701 1 024

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 17

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau



LEMBAR PENGESAHAN UJIAN PROPOSAL

KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتدريب
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

PENGESAHAN PERBAIKAN
 UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Siti Cahyani
 Nomor Induk Mahasiswa : 12110122216
 Hari Tanggal Ujian : Kamis, 22 Mei 2025
 Judul Proposal Ujian : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap pemahaman siswa di SMAN 1 Rokan IV Koto
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran dalam ujian proposal.

	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Idris, M. Ed	PENGUJI I		
2.	Nurul Zaman, M. Pd.I	PENGUJI II		

Mengetahui
 Dekan
 Wakil Dekan I



Syarif Kasim, M. Ag.
 NIM. 721017 199703 1 004

Pekanbaru, 28 Mei 2025
 Peserta Ujian Proposal



Siti Cahyani,
 NIM. 12110122216.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 18


SURAT PRA RISET DARI FAKULTAS

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. H. Saifuddin No. 150 Km. 10 Tampari Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1054 Telp. (0781) 561647
 Fax. (0781) 561647 Web: www.uin-suska.ac.id, E-mail: effak_uin@uinsuska@yahoo.co.id

UIN SUSKA RIAU

Nomor	: B-11981/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025	Pekanbaru, 24 Juni 2025
Sifat	: Biasa	
Lamp.	: -	
Hal	: Mohon Izin Melakukan PraRiset	

Yth. Kepala
SMA Negeri 01 Rokan IV Koto
di
Tempat

Assalamu'alaikum Warhamatullahi Wabarakatuh
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

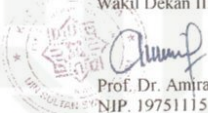
Nama	: Siti Cahayani
NIM	: 12110122216
Semester/Tahun	: VI (Enam)/ 2025
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudaranya pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan III



Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
 NIP. 19751115 200312 2 001

Tembusan:
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran 19

SURAT BALASAN PRA RISET DARI SEKOLAH

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 ROKAN IV KOTO

Alamat : Jl. Sutan Panglino Dalam, KM.1,5 Rokan
 Email : sman1_rokan@yahoo.com
 NSS : 301140602001

Kode Pos: 28555
 Telp/Hp : 081270334896
 NPSN : 10495645

AKREDITASI A

Rokan, 04 Juli 2025

Nomor : 400.3.8.1/SMAN1-RK/1/2025/149
 Lampiran : -
 Hal : Izin Riset/ Penelitian

Kepada Yth,
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

di -
 Tempat

Dengan hormat,
 Menanggapi surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Suska Riau Nomor: B-11981/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025 tentang izin riset, maka dengan ini kami sampaikan bahwa kami menerima dan memberikan izin kepada:

Nama : SITI CAHAYANI
 NIM : 12110122216
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Untuk melakukan riset/penelitian di SMA Negeri 1 Rokan IV Koto Kelurahan Rokan, Kecamatan Rokan IV Koto Kab.Rokan Hulu Provinsi Riau.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah
 SMA Negeri 1 Rokan IV Koto
KANEDI, S.Si
 NIP.19780701 200604 1 011

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 20


SURAT RISET DARI FAKULTAS

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Snelrandas No. 105 Km. 10 Tampian Pekanbaru Riau 28293 P.O. Box 1004 Telp. (0781) 561647
 Fax. (0781) 561647 Web: www.uin-suska.ac.id E-mail: e@u-suska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 11 Juli 2025

Nomor : B-13038/Un.04/F.II/PP.00.9/07/2025
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Yth : Kepala
 SMA Negeri 1 Rokan IV Koto
 Di Rokan Hulu


Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
 memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Siti Cahyani
 NIM : 12110122216
 Semester/Tahun : VIII (Delapan) / 2025
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan
 judul skripsinya : PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZZ TERHADAP
 PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
 SMAN 1 ROKAN LV KOTO
 Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Rokan IV Koto
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (11 Juli 2025 s.d 11 Oktober 2025)

Schubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang
 bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Wassalam,
 a.n. Rektor
 Dekan

 Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons. f
 NIP 19751115 200312 2 001

Tembusan :
 Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran 21

SURAT SELESAI PENELITIAN


 PEMERINTAH PROVINSI RIAU
 DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 ROKAN IV KOTO


Alamat : Jl. Sutan Panglima Dalam, KM. 1,5 Rokan Kode Pos : 28555
 Email : sman1_rokan@yahoo.com Telp/Hp : 08120334896
 NSS : 301140602601 AKREDITASI A NPSN : 10495645

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 400.3.8.1/SMAN1-RK/1/2025/154


Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Rokan IV Koto, Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: SITI CAHAYANI
NIM	: 12110122216
Semester / Tahun	: VIII (Delapan)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Aiamat	: Rokan Koto Ruang RT 001 RW 002 Kecamatan Rokan IV Koto Kabupaten Rokan Hulu

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Rokan IV Koto yang dilaksanakan mulai dari tanggal 11 Juli s/d 11 Oktober 2025, guna untuk menyelesaikan skripsi dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1 ROKAN IV KOTO".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan Seperlunya.

Rokan, 24 Juli 2025
KEPALA SEKOLAH


KANEDI, S.Si
 19780701 200604 1 011

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 22 RPP

RPP PAI DAN BUDI PEKERTI – KELAS XI SMA

Tahun Ajaran 2025/2026

1. Sekolah: SMAN 1 Rokan IV Koto
2. Mata Pelajaran: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
3. Kelas/Semester: XI
4. Tema: Ketentuan Pernikahan dalam Islam (Bab 9)
5. Alokasi Waktu: 6 x 45 Menit (3 Pertemuan)
6. Tahun Ajaran: 2025/2026
7. Nama Penyusun: UNNIARTI, S.Ag

- **Kompetensi Awal**

Peserta didik telah mengenal konsep dasar syariat Islam dan memiliki pemahaman awal mengenai ibadah muamalah serta pentingnya aturan dalam kehidupan sosial keagamaan.

- **Profil Pelajar Pancasila**

1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia
2. Mandiri dan Bertanggung Jawab
3. Bernalar Kritis
4. Kreatif dan Kolaboratif
5. Berkebinekaan Global

- **Sarana dan Prasarana**

1. Buku paket PAI Kelas XI
2. Al-Qur'an dan hadis

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Laptop/proyektor
4. Koneksi internet
5. HP/laptop peserta didik
6. Aplikasi Quizizz untuk evaluasi
7. Lembar kerja siswa (LKS)

● Target Peserta Didik

1. Siswa kelas XI dengan jumlah \pm 30 orang
2. Latar belakang kemampuan berbeda-beda
3. Mampu mengoperasikan HP/laptop untuk pembelajaran daring dan evaluasi berbasis Quizizz

● Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pengertian, tujuan, dan hukum pernikahan dalam Islam.
2. Menyebutkan ketentuan dalam pernikahan, termasuk talak, iddah, dan rujuk.
3. Menjelaskan pernikahan dalam perspektif hukum Islam dan hukum positif Indonesia.
4. Mengungkapkan hikmah dari pernikahan dalam kehidupan pribadi dan sosial.

● Pemahaman Bermakna

Pernikahan adalah salah satu bentuk ibadah yang memiliki nilai sakral dalam Islam, bertujuan membangun keluarga yang sakinah, mawaddah, dan rahmah sesuai dengan ketentuan syariat dan hukum negara.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

● **Pertanyaan Pemantik**

1. Mengapa pernikahan sangat penting dalam ajaran Islam?
2. Apakah semua orang wajib menikah?
3. Bagaimana Islam mengatur perceraian dan rujuk?
4. Apa ada perbedaan antara hukum pernikahan dalam Islam?

● **A. Kegiatan Pembelajaran**

● **Pertemuan 1**

● **Materi:**

- Pengertian Pernikahan
- Tujuan Pernikahan
- Hukum Pernikahan

● **Langkah-Langkah:**

- **Pendahuluan (10 menit):**
 - Doa, presensi, dan motivasi.
 - Quizizz pemantik 5 soal (pengantar pernikahan dalam Islam).
- **Inti (60 menit):**
 - Diskusi kelompok mencari dan menjelaskan QS. Ar-Rum: 21 dan hadis tentang pernikahan.
 - Presentasi singkat tentang tujuan dan hukum pernikahan.
- **Penutup (5 menit):**
 - Menyimpulkan materi
 - Memberi tugas LKS untuk membaca dalil dan hukum pernikahan.
 -

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pertemuan 2**Materi:**

- Memilih Pasangan
- Ketentuan Pernikahan
- Talak, Iddah, dan Rujuk

Langkah-Langkah:

- **Pendahuluan (10 menit):**
 - Menyimak video pernikahan islami
 - Tanya jawab tentang memilih pasangan
- **Inti (60 menit):**
 - Simulasi akad nikah (peran wali, saksi, mahar)
 - Diskusi kasus talak dan rujuk
 - Menyusun bagan talak-iddah-rujuk
- **Penutup (5 menit):**
 - Refleksi bersama
 - Tugas: Mengerjakan Quizizz tentang materi hari ini

Pertemuan 3**Materi:**

- Hikmah Pernikahan dalam Islam

Langkah-Langkah:

- **Pendahuluan (10 menit):**
 - Membaca cuplikan hikmah Perkawinan
 - Tanya jawab singkat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- **Inti (60 menit):**
 - Diskusi hikmah pernikahan
 - Menulis esai pendek “Makna Menikah dalam Islam”
- **Penutup (5 menit):**
 - Quizizz evaluasi akhir (10 soal)
 - Penguatan karakter dan motivasi

B. Kegiatan Remedial

Peserta didik yang belum mencapai KKM:

- Mengikuti sesi penguatan materi
- Mengerjakan tugas individu tambahan
- Mengerjakan ulang soal Quizizz remedial.

C. Kegiatan Pengayaan

Peserta didik yang telah menguasai materi:

- Meneliti tradisi pernikahan dalam budaya Islam lokal
- Membuat presentasi tentang perbandingan nikah dalam Islam dan peraturan negara

D. Refleksi

Siswa menjawab pertanyaan dalam jurnal pribadi:

- Apa yang kamu pelajari hari ini?
- Apa hal baru yang membuatmu lebih memahami tentang pernikahan?
- Bagaimana kamu akan menerapkan ilmu ini dalam kehidupan nyata?



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Daftar Pustaka

1. Kementerian Agama RI. *Buku PAI dan Budi Pekerti Kelas XI*.
2. Al-Qur'an dan Hadis Shahih.
3. Undang-Undang No. 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan.
4. Undang-Undang No. 16 Tahun 2019 (perubahan atas UU No. 1 Tahun 1974).
5. Website: <https://quizizz.com>
6. Sumber tambahan dari Kemenag dan Bimas Islam

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Rokan IV Koto

Rokan, Juli 2025
Guru PAI dan Budi Pekerti

KANEDI, S. Si

UNNIARTI, S.Ag



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MODUL

Sekolah	: SMAN 1 Rokan IV Koto
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Tema	: Ketentuan Pernikahan dalam Islam
Fase/Kelas	: XI SMA/SMK
Alokasi Waktu	: 6 x 45 Menit
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Nama Penyusun	: UNNIARTI, S.Ag

A. Kompetensi Awal:

Peserta didik diharapkan:

1. Telah memahami dasar hukum Islam dan prinsip-prinsip ibadah.
2. Mampu mengaitkan ajaran Islam dengan fenomena sosial sehari-hari.

B. Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:

1. Beriman, Bertakwa, dan Berakhlak Mulia: Menjadikan pernikahan sebagai ibadah.
2. Mandiri: Memahami pilihan dalam pernikahan sesuai kondisi.
3. Bernalar Kritis: Mampu menganalisis hukum dan hikmah pernikahan.
4. Kreatif dan Kolaboratif: Diskusi dan membuat konten reflektif tentang makna pernikahan.
5. Berkebinekaan Global: Menghargai perbedaan budaya pernikahan dalam bingkai Islam.

C. Sarana dan Prasarana:

1. Buku PAI Kelas XI
2. Al-Qur'an
3. Lembar kerja siswa (LKS)
4. LCD/Proyektor
5. Perangkat internet & perangkat HP/laptop
6. Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Target Peserta Didik:

1. Siswa kelas XI SMAN 1 Rokan IV Koto dengan jumlah ± 30 orang.
2. Latar belakang kemampuan berbeda-beda, dari menengah hingga tinggi.

Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
<p>Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik dapat:</p> <p>Menjelaskan pengertian dan tujuan pernikahan menurut Islam,</p> <p>Menjelaskan hukum pernikahan dan kondisi yang mempengaruhinya,</p> <p>Menyusun kriteria pasangan dalam Islam, Menjelaskan prosedur dan ketentuan pernikahan, Menguraikan talak, iddah, dan rujuk,</p> <p>Menyimpulkan hikmah pernikahan dalam Islam.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat memahami arti pernikahan dalam islam. 2. Peserta didik dapat menjelaskan hukum pernikahan dalam islam 3. Peserta didik dapat menjelaskan prosedur dan ketentuan pernikahan dalam syariat islam 4. Peserta didik dapat menyimpulkan hikmah pernikahan dalam islam

E. Pemahaman Bermakna:

1. Pernikahan bukan sekadar hubungan biologis, tetapi ikatan suci dalam syariat
2. yang membentuk keluarga sakinah, mawaddah, dan rahmah serta menjadi ladang pahala.

F. Pertanyaan Pemantik:

1. Apa arti penting pernikahan dalam Islam bagi kehidupan pribadi dan sosial?
2. Apakah semua orang wajib menikah?
3. Apa akibatnya jika hukum pernikahan tidak dipahami dengan benar?
4. Apa kaitan antara hukum Islam dan hukum negara dalam pernikahan?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Kegiatan Pembelajaran:

Pendahuluan (15 Menit)

1. Doa pembuka dan salam.
2. Apersepsi: Tanya jawab tentang pernikahan yang pernah dilihat.
3. Guru menayangkan *Quizizz* ringan (kuis pembuka) berisi 5 soal tentang pernikahan.
4. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti

1. Kegiatan Inti (4 x 45 Menit)

Poin Materi:

- Pengertian Pernikahan
- Tujuan Pernikahan
- Hukum Pernikahan
- Memilih Pasangan
- Ketentuan Nikah
- Talak & Iddah
- Rujuk

Kegiatan Siswa:

- Membaca QS. Ar-Rum: 21 dan mendiskusikan pengertian nikah
- Brainstorming: mengapa menikah?
- Menganalisis lima hukum pernikahan
- Membuat daftar kriteria pasangan ideal
- Simulasi akad nikah (peran wali, mahar, saksi)
- Menyusun bagan proses talak
- Menceritakan contoh rujuk yang sah

Aktivitas Guru:

- Memberi arahan diskusi
- Menyimpulkan dari diskusi
- Menjelaskan kondisi hukumnya
- Membimbing dan menilai
- Memfasilitasi roleplay
- Memberi studi kasus
- Mengarahkan diskusi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Poin Materi:

- Hikmah Pernikahan

Kegiatan Siswa:

- Menulis refleksi pribadi

Aktivitas Guru:

- Memberikan umpan balik

Kegiatan penutup

1. Siswa mengerjakan kuis Quizizz evaluatif berisi 10 soal.
2. Guru memberi refleksi akhir dan motivasi.
3. Pembagian tugas rumah: Membuat poster digital bertema “*Nikah Ibadah Bukan Sekadar Tradisi*”

Langkah-langkah persiapan:

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti:

1. Menyiapkan bahan ajar
2. Menentukan tujuan pembelajaran
3. Membuat media pembelajaran
4. Merancang strategi
5. Mempersiapkan ruang kelas.

Kegiatan Remedial dan Pengayaan

Kegiatan Remedial:

Siswa yang belum tuntas:

- Mengikuti bimbingan belajar kelompok kecil.
- Menonton ulang materi video pernikahan.
- Mengerjakan ulang soal Quizizz secara individu.

Kegiatan pengayaan:

Siswa yang sudah menguasai:

- Meneliti pernikahan dalam budaya Islam Nusantara.
- Membuat video edukatif 2 menit tentang "Hikmah Menikah".



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Refleksi
Siswa diminta menjawab dalam buku jurnal: <ul style="list-style-type: none"> • Apa pelajaran paling penting dari topik ini? • Apakah kamu merasa lebih paham tentang pernikahan yang islami? • Bagaimana kamu akan menerapkan nilai-nilai ini dalam hidupmu?
Sumber/Referensi/Daftar Pustaka
<ul style="list-style-type: none"> • Kementerian Agama RI. <i>Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI</i>. • Al-Qur'an dan Terjemahannya. • Undang-Undang No. 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan. • Undang-Undang No. 16 Tahun 2019. • https://kemenag.go.id • https://quizizz.com

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Rokan IV Koto

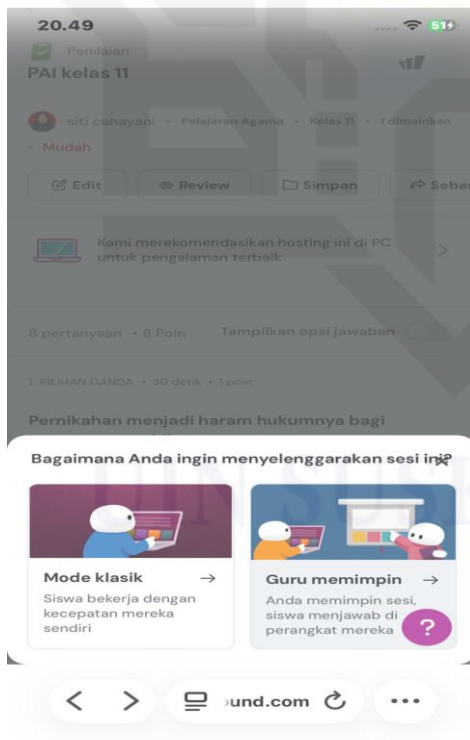
Rokan, juli 2025
Guru PAI dan Budi Pekerti

KANEDI, S.Si

UNNIARTI, S.Ag

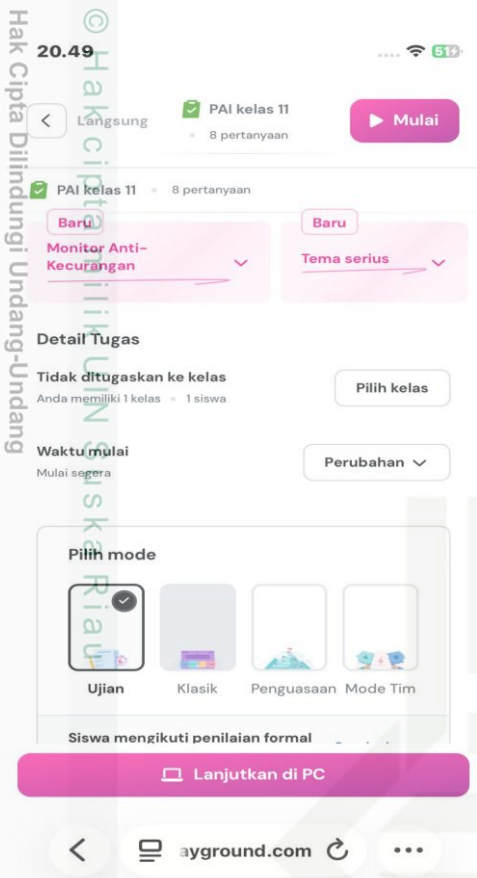


2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 - a. Penguipaan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Penguipaan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

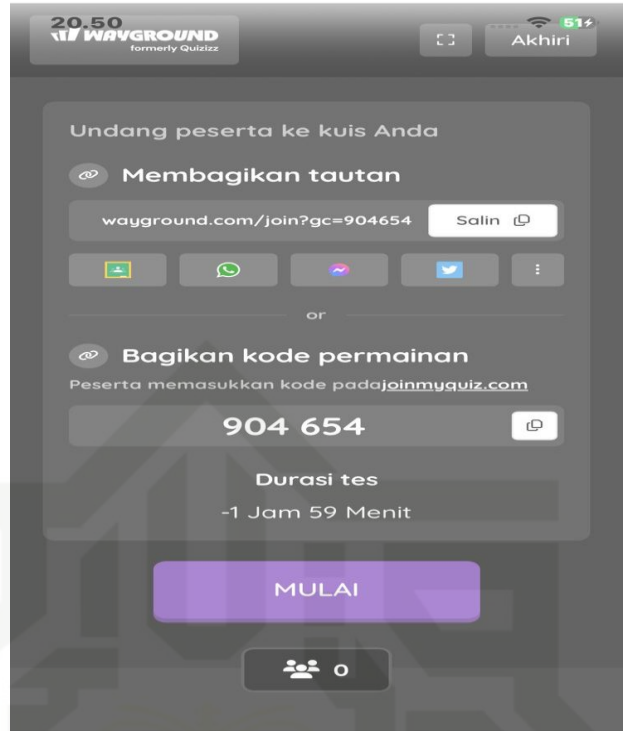




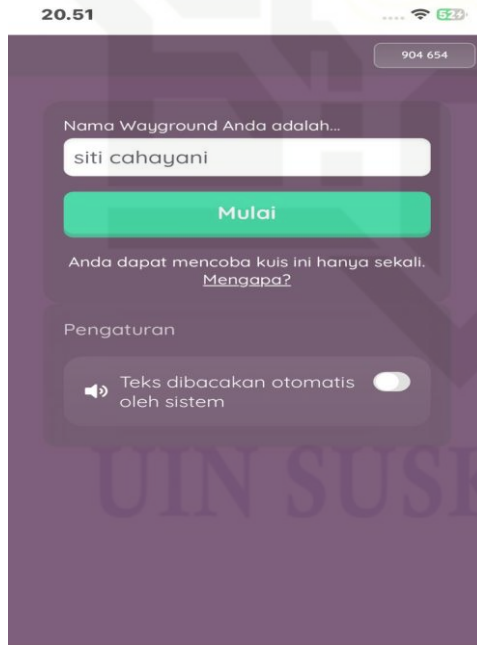
8.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



9



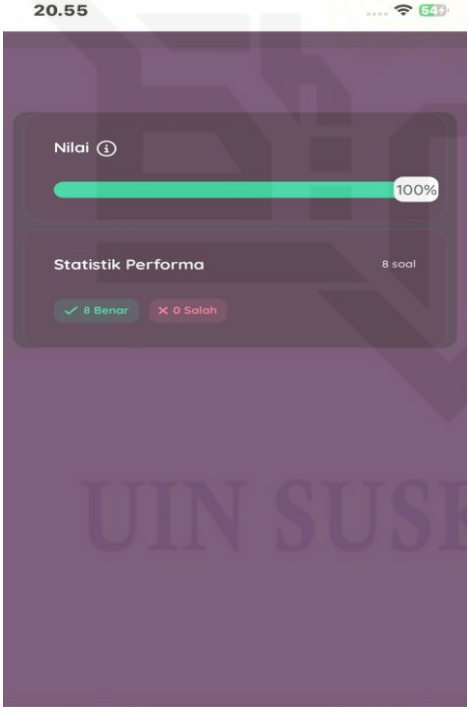
10



11



13



12



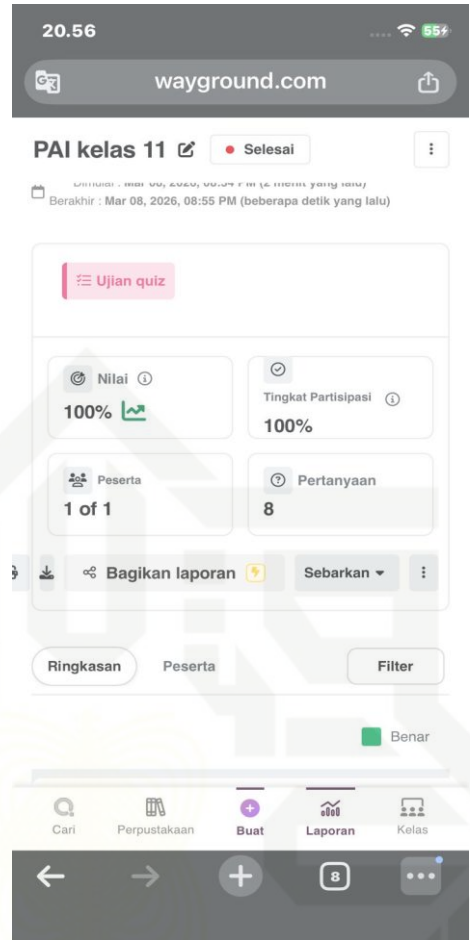
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



14



15



1. Dikembangkan oleh tim ahli, dosen, praktisi dan keahliannya yang berpengalaman.
 2. Berakhir : Mar 08, 2026, 08:55 PM (beberapa detik yang lalu)
1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 24

DOKUMENTASI FOTO SEKOLAH



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

FOTO PEMBAGIAN ANGKET



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

FOTO PEMBAGIAN TES INSTRUMEN



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Siti Cahayani, Lahir di Pekanbaru pada tanggal 16 juni 2002, anak kedua dari dua bersaudara. Lahir dari pasangan ayahanda M.Azirwan dan ibunda Desrita. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 001 Rokan IV Koto pada tahun 2015, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 001 Rokan IV Koto dan lulus pada tahun 2018, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 01 Rokan IV Koto dan lulus pada tahun 2021. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Strata-1 (SI) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan jurusan Pendidikan Agama Islam. Pada pertengahan tahun 2024 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata di Desa Rambah Baru, Kecamatan Rambah samo, Kabupaten Rokan Hulu. Kemudian pada tanggal 21 September sampai 30 November penulis melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK 1 Muhammadiyah Pekanbaru. Alhamdulillah berkat rahmat dan kasih sayang Allah serta do'a dan dukungan dari orang-orang tercinta , akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir perkuliahan dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 01 Rokan IV Koto ." Di bawah bimbingan bapak Dr.Mohd. Fauzan, S.Ag., M.A.