

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN SISWA PADA
MATA PELAJARAN AL -QUR'AN HADIS KELAS X MAN 1
KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN SISWA PADA
MATA PELAJARAN AL -QUR'AN HADIS KELAS X MAN 1
KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

NILU ZIADATUR RISKIYAH
NIM. 20122255

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : Nilu Ziadatur Riskiyah

NIM : 20122255

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN SISWA PADA
MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADISKELAS X MAN
1 KOTA PEKALONGAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah benar-benar hasil karya penulis, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 1 Juli 2026

Vang membuat pertanyaan



Nilu Ziadatur Riskiyah

NIM. 20122255

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdri. Nilu Ziadatur Riskiyah

Kepada Yth.
Dekan Fakultas UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
di
PEKALONGAN

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : NILU ZIADATUR RISKIYAH
NIM : 20122255
Program Studi : PENDIDIKAJN AGAMA ISLAM
Judul : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN SISWA PADA
MATA PELAJARAN AL QUR'AN HADIS KELAS X MAN 1
KOTA PEKALONGAN

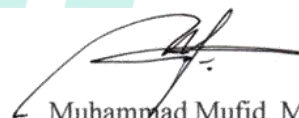
Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 13 Juli 2026

Pembimbing,



Muhammad Mufid, M.Pd
NIP. 19870316 201903 1 005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan
Website : fik.uingusdur.ac.id Email : fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid
Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara/i:

Nama : **NILU ZIADATUR RISKIYAH**
NIM : **20122255**
Judul : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ
DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN SISWA PADA
MATA PELAJARAN AL – QUR'AN HADIS KELAS X MAN
1 KOTA PEKALONGAN**

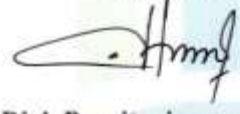
telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Kamis,
tanggal 09 Juli 2026 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu
syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I


Prof. Dr.H. Muhlisin, M.Ag
NIP. 19700706 199803 1 001

Penguji II


Diah Puspitaningrum M.Pd.
NIP. 19950206 202203 2 001

Pekalongan, 13 Juli 2026

Disahkan oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag
NIP. 19700706 199803 1 001

MOTTO

“ Pendidikan tidak mengubah dunia. Pendidikan mengubah manusia, dan manusia lah yang mengubah dunia “

~ Paulo Freire ~



PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, Segala puji hanya milik Allah Swt. yang telah melimpahkan begitu banyak nikmat, rahmat, hidayah, kesehatan, kekuatan, kesabaran, kemudahan, ilmu pengetahuan, serta kesempatan kepada penulis. Atas izin, kasih sayang, dan pertolongan-Nya, Penulis mampu melewati setiap proses, tantangan, dan rintangan hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga karya sederhana ini menjadi salah satu bentuk rasa syukur atas segala karunia yang telah Engkau anugerahkan.
2. Teruntuk kedua orangtua, Bapak Shodikin dan Ibu Khikmatul Mizaniyah, terima kasih atas kasih sayang yang tulus, doa yang tidak pernah putus, pengorbanan, dukungan, nasihat, serta semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Setiap langkah dan pencapaian saya tidak lepas dari perjuangan dan cinta kalian. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, umur yang berkah, dan membalas segala kebaikan Bapak dan Ibu dengan pahala yang berlipat ganda.
3. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang dengan penuh kesabaran, tetap kuat menghadapi berbagai tantangan, dan tidak menyerah hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga pencapaian ini menjadi awal untuk terus berkembang, menggapai impian, dan memberikan manfaat bagi keluarga dan orang – orang sekitar.

4. Teruntuk Muhammad Rif'an Addiniya, Terimakasih sudah menjadi support system terbaik yang tak pernah lelah membersamai langkah ini. Terima kasih telah menjadi rumah yang paling tenang di tengah badai revisi, pendengar setia untuk setiap keluh kesah, dan pengingat paling tulus saat penulis hampir menyerah. Skripsi ini selesai bukan hanya karena kerja keras penulis, tapi juga karena doa, kesabaran, dan dukungan luar biasa yang selalu kamu berikan. Terima kasih telah percaya pada kemampuan Penulis, bahkan di saat penulis meragukannya sendiri.
5. Teruntuk Kakak dan Adik Penulis, Fazana Azka Maulidah dan Muhammad Arjun Najah yang selalu menjadi motivator, pemberi semangat, dan warna tersendiri dalam perjalanan hidup penulis. Terima kasih telah menjadi saudara sekaligus support system terbaik yang selalu ada di setiap proses pendewasaan ini.
6. Untuk Mba Vina Rochmah dan Mas Muhammad Darul Ulum, Terimakasih sudah membantu dan memberi motivasi kepada penulis dari awal menjadi mahasiswa hingga saat ini, Semoga Mas dan Mba selalu diberi keberkahan oleh Allah SWT.
7. Untuk teman kecil saya yang sekarang bertumbuh menjadi majnusia dewasa penulis, Raudhotul Khabibah dan Muhammad Dava Asyafiq terima kasih telah menjadi teman bersandar, berkeluh kesah dan selalu memberikan dukungan penuh untuk penulis dan selalu membantu penulis dalam keadaan apapun. Terima kasih telah menjadi rumah sekaligus sandaran di kala lelah, menjadi pendengar setia setiap keluh kesah, dan tetap melangkah bersama

melewati suka dan duka kehidupan ini. Terima kasih atas segala dukungan, doa, dan kebersamaan yang tak ternilai harganya. Semoga kesuksesan selalu menyertai langkah kita ke depan.

8. Untuk sahabat seperjuanganku, Risalatul Khasanah, Widya Ayu Saputri, dan Khoirul Umam. Kehadiran kalian bukan hanya sekadar teman di bangku perkuliahan, melainkan keluarga kedua yang saling merangkul saat yang lain hampir tumbang. Skripsi ini adalah saksi bisu betapa berartinya kehadiran kalian dalam perjalanan hidupku.
9. Untuk Ayra Noora Salsabila, Terimakasih sudah hadir dalam cerita hidup penulis, Kamu adalah cerita paling singkat dengan kesan paling abadi yang pernah Penulis miliki. Meskipun tak lagi bisa mendekapmu di dunia, senyum manis dan kebahagiaan yang pernah kamu bawa akan selalu menjadi lentera di hati Penulis. Lembar persembahan ini adalah wujud rindu yang tak terurai dan cinta yang takkan pernah pudar. Damailah di sisi-Nya, malaikat kecil Penulis.

ABSTRAK

Nilu Ziadatur Riskiyah (NIM. 20122255). Implementasi Media Pembelajaran Quizizz Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Al – Qur'an Hadis Kelas X MAN 1 Kota Pekalongan. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan Pembimbing : Muhammad Mufid, M.Pd
Kata Kunci : Media Smart digital, Quizizz,Keaktifan Siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa kelas X di MAN 1 Kota Pekalongan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Proses pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dengan metode ceramah menyebabkan suasana kelas pasif dan membosankan, sehingga berdampak pada menurunnya fokus serta motivasi belajar siswa. Untuk menjawab tantangan digitalisasi dalam tarbiyah wa ta'lim di era modern, diperlukan inovasi media pembelajaran interaktif untuk mendobrak kelesuan kelas tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz dalam menumbuhkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas X di MAN 1 Kota Pekalongan.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Quizizz sebagai media smart digital mampu mengubah atmosfer kelas menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan kompetitif secara positif melalui fitur-fitur permainan (gamification). Penggunaan platform ini secara signifikan menumbuhkan keaktifan siswa yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, interaksi dua arah, serta partisipasi dalam menjawab soal secara real-time. Selain itu, fitur umpan balik instan dan laporan statistik otomatis pada Quizizz memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran yang cepat dan akurat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) implementasi media pembelajaran Quizizz telah dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan guru melakukan analisis kebutuhan, menyusun modul ajar, menyiapkan materi, media, soal Quizizz, serta sarana pendukung pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, guru mengintegrasikan Quizizz dengan PowerPoint, video pembelajaran, dan diskusi kelas sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Selanjutnya, pada tahap evaluasi guru memanfaatkan hasil Quizizz, observasi, dan refleksi pembelajaran sebagai dasar untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dan melakukan perbaikan pembelajaran berikutnya. (2) Implementasi media pembelajaran Quizizz mampu menumbuhkan keaktifan siswa yang terlihat melalui meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, meningkatnya pemahaman materi, serta munculnya respons emosional yang positif berupa antusiasme, motivasi, minat belajar, dan kepercayaan diri siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan nikmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR’AN HADIS KELAS X MAN 1 KOTA PEKALONGAN”. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Prodi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sholawat serta salam tidak lupa kita curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan risalah kepada umatnya dan berjuang demi tegaknya agama Allah Swt, serta mampu mengajak umatnya beranjak dari kebodohan menuju umat yang berakhlak mulia.

Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sejak awal perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini tidaklah mudah. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. Ahmad Ta’rifin, M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
4. Bapak Muhammad Mufid, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Widodo Hami, M.Ag., selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan nasihat dan motivasi selama menjalani perkuliahan.

6. Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmunya selama saya mengenyam pendidikan di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
7. Para narasumber yaitu Ibu Ilmiah S.Pd., dan para siswa kelas X MAN 1 Kota Pekalongan yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data-data penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penyelesaian penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata peneliti berharap Allah Swt. berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu saya, semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Pekalongan, 1 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan

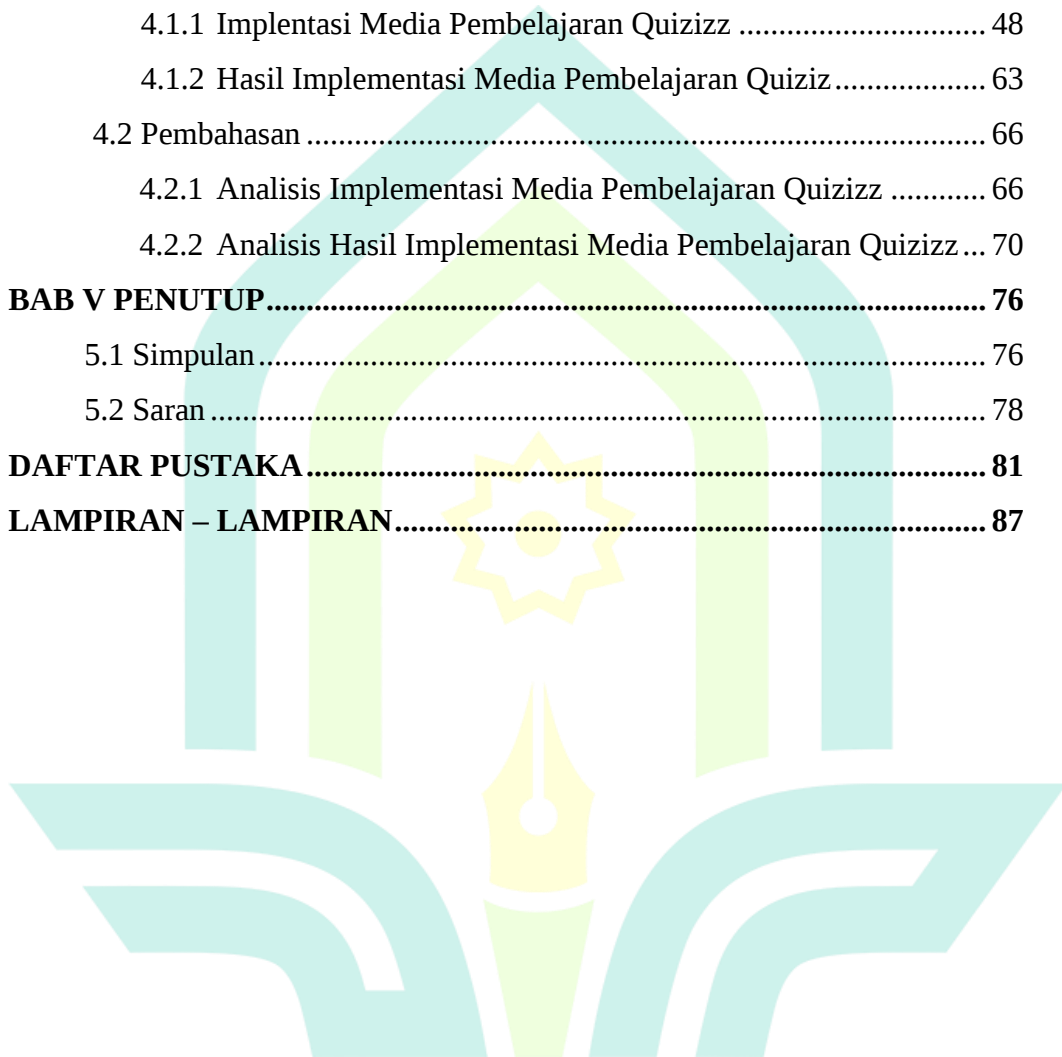
Nilu Ziadatur Riskiyah

NIM. 20122255

DAFTAR ISI

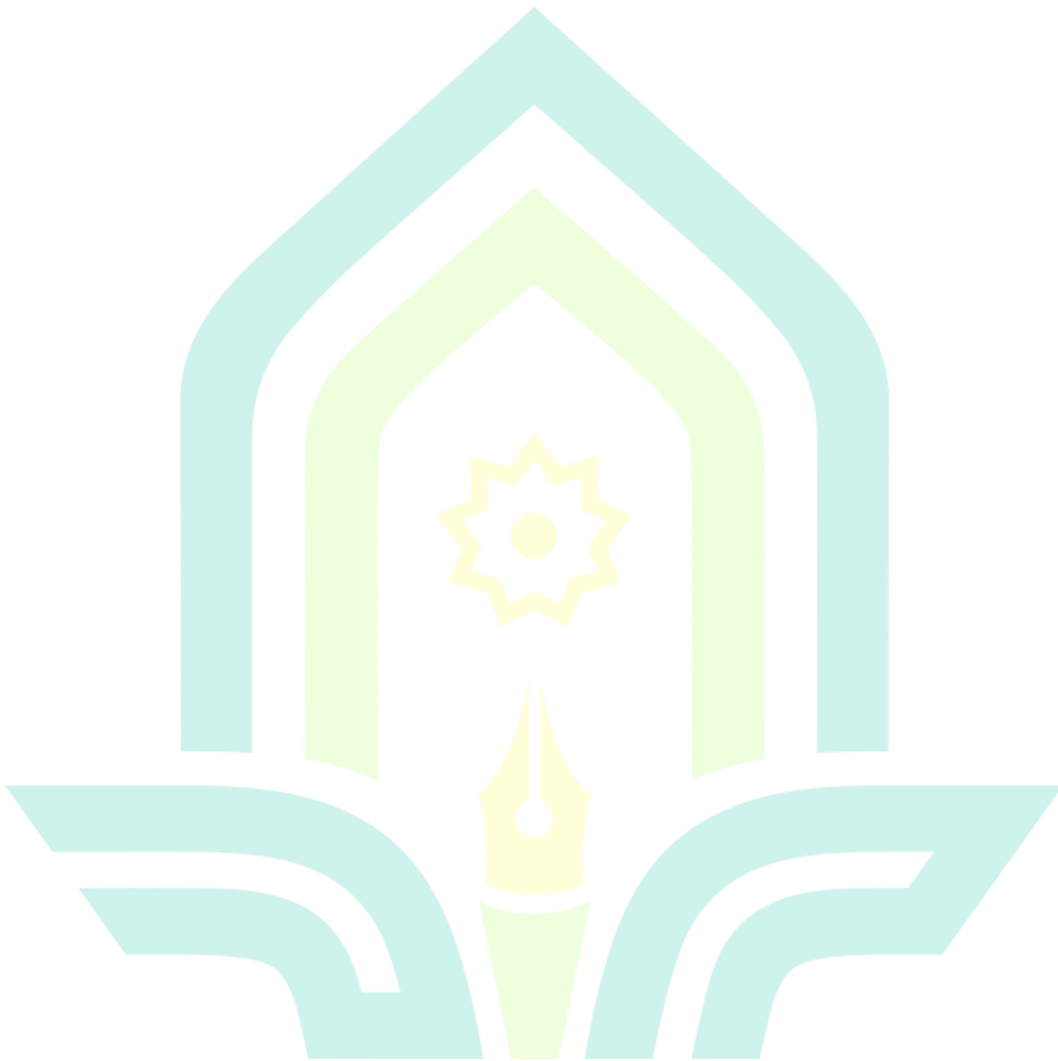
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	4
1.1 Latar Belakang Masalah	4
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Deskripsi Teoritik.....	10
2.1.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Quizizz	14
2.1.3 Pembelajaran Al – Qur'an Hadis	18
2.1.4 Keaktifan Siswa	19
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	22
2.3 Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Desain penelitian	29
3.2 Fokus Penelitian	30

3.3 Sumber Data	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5 Teknik Keabsahan Data	35
3.6 Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Hasil Penelitian.....	48
4.1.1 Implentasi Media Pembelajaran Quizizz	48
4.1.2 Hasil Implementasi Media Pembelajaran Quiziz	63
4.2 Pembahasan	66
4.2.1 Analisis Implementasi Media Pembelajaran Quizizz	66
4.2.2 Analisis Hasil Implementasi Media Pembelajaran Quizizz ...	70
BAB V PENUTUP	76
5.1 Simpulan.....	76
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	87



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	28
-----------------------------------	----



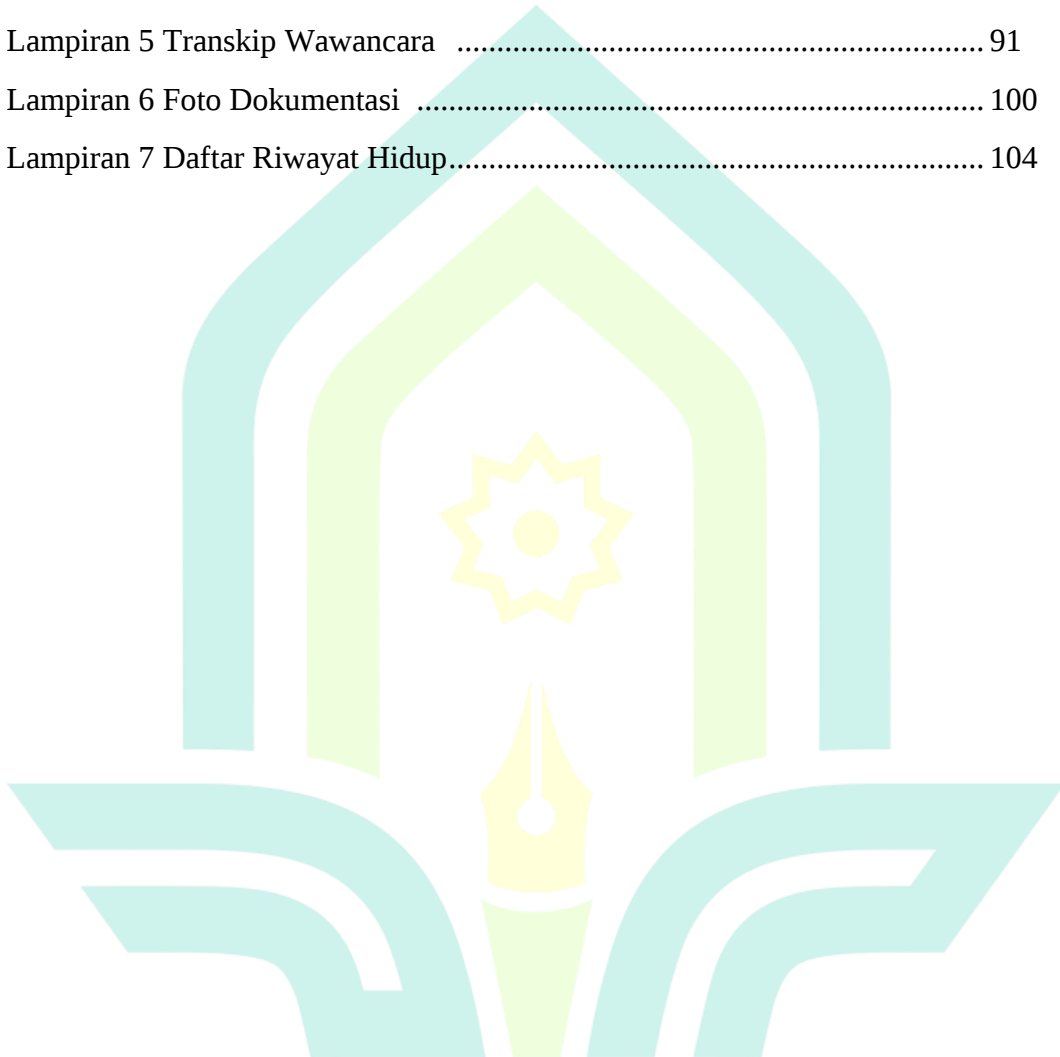
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Struktur Kepengurusan MAN 1 Kota Pekalongan.....	43
Tabel 4.2 Daftar Guru MAN 1 Kota Pekalongan	45
Tabel 4.3 Data Siswa MAN 1 Kota Pekalongan.....	47
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana MAN 1 Kota Pekalongan.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Pembimbing	87
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	88
Lampiran 3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	89
Lampiran 4 Blangko Bimbingan Skripsi	90
Lampiran 5 Transkrip Wawancara	91
Lampiran 6 Foto Dokumentasi	100
Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup.....	104



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang kehidupan manusia. Proses belajar terjadi ketika individu berinteraksi dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Salah satu indikator bahwa seseorang sedang mengalami proses belajar adalah adanya perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar yang diperoleh (Hardiansyah, 2023). Istilah pendidikan dalam bahasa Arab dikenal dengan *tarbiyah*, yang berasal dari kata kerja *rabba*, sedangkan pengajaran disebut *ta'lim*, berasal dari kata kerja *'allama*. Dengan demikian, pendidikan dan pengajaran dalam Islam dikenal dengan istilah *Tarbiyah wa Ta'lim*, sementara pendidikan Islam disebut *Tarbiyah Islamiyah* (Nurjannah, 2023).

Di era modern saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung sangat pesat sehingga memberikan berbagai kemudahan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dituntut mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis digital yang tersedia di sekolah secara optimal serta terus mengembangkannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Oleh karena itu, banyak sekolah

dan madrasah mulai menerapkan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar (Nurjannah, 2023).

Namun demikian, pembelajaran yang membosankan masih sering dijumpai ketika media pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian maupun memfasilitasi pemahaman siswa secara optimal. Media yang monoton, kurang interaktif, dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa dapat menyebabkan siswa merasa jenuh, kehilangan konsentrasi, serta kurang termotivasi mengikuti proses pembelajaran. Sebagai contoh, penggunaan media berupa teks yang panjang tanpa didukung visual, presentasi yang hanya berisi tulisan, ataupun metode ceramah tanpa variasi aktivitas pembelajaran cenderung menjadikan suasana kelas pasif dan kurang menarik (Abubakar, 2025).

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Padahal, keaktifan siswa merupakan salah satu unsur penting dalam keberhasilan belajar. Menurut Sardiman (2018), keaktifan belajar adalah aktivitas yang melibatkan siswa baik secara fisik maupun mental selama proses pembelajaran. Keaktifan tersebut tercermin melalui kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, memecahkan masalah, mengerjakan tugas, serta berpartisipasi secara langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran. Sardiman juga menegaskan bahwa belajar yang efektif hanya akan terjadi apabila siswa berperan aktif, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator yang mampu

menciptakan suasana belajar yang mendorong partisipasi siswa secara optimal.

Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran berdampak pada rendahnya pemahaman konsep, menurunnya hasil belajar, serta berkurangnya minat terhadap mata pelajaran tertentu (Nurjannah, 2023). Oleh karena itu, pendidik perlu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, interaktif, serta mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Menurut Ilmiah (Wawancara, 25 April 2025), selaku guru Al-Qur'an Hadis di MAN 1 Kota Pekalongan, salah satu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran adalah rendahnya keaktifan siswa di kelas. Hal tersebut ditandai dengan minimnya partisipasi siswa dalam diskusi, kurangnya interaksi antara siswa dengan guru, serta rendahnya antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran. Sebelumnya, proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis lebih banyak menggunakan metode ceramah, membaca teks, dan mencatat materi sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi monoton dan siswa lebih berperan sebagai pendengar daripada sebagai subjek yang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa. Sejalan dengan pendapat Sardiman (2018), pembelajaran yang efektif harus memberikan

kesempatan kepada siswa untuk aktif mencari, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya melalui berbagai aktivitas belajar. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan agar siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Quizizz, yaitu platform kuis interaktif berbasis digital yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Quizizz menggunakan pola pembelajaran interaktif yang tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai media evaluasi. Aplikasi ini menyediakan data dan perhitungan statistik mengenai hasil belajar siswa sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hasil tersebut dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Hardiansyah, 2023).

Dalam penggunaannya di kelas, Quizizz mampu mendorong partisipasi aktif seluruh siswa. Mereka dapat mengerjakan soal secara langsung melalui perangkat masing-masing, melihat skor secara real-time, serta berkompetisi secara sehat dengan teman sekelas. Fitur permainan seperti pemberian poin, papan peringkat (leaderboard), avatar, serta tampilan yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran (Sitepu, 2021). Kondisi tersebut sejalan dengan teori Sardiman (2018) yang menyatakan bahwa motivasi dan aktivitas

belajar memiliki hubungan yang erat. Semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin tinggi pula keaktifan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, Quizizz memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban siswa sehingga mereka dapat segera mengetahui kesalahan dan memahami materi dengan lebih cepat. Guru juga dapat memantau perkembangan belajar siswa melalui laporan hasil kuis yang tersedia secara otomatis sehingga proses evaluasi menjadi lebih efektif dan efisien (Penelitian et al., 2022). Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti Quizizz, berpotensi meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di Kelas X MAN 1 Kota Pekalongan."

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya Variasi Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X MAN 1 Kota Pekalongan, guru cenderung menggunakan metode konvensional yang berpotensi membuat siswa kurang tertarik dan pasif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini menimbulkan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

2. Rendahnya Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran, Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Keterlibatan siswa dalam diskusi, tanya jawab, maupun kegiatan pembelajaran lainnya masih terbatas, yang dapat mempengaruhi pencapaian kompetensi.
3. Minimnya Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran, media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz masih belum optimal digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.
4. Perlu Evaluasi terhadap Dampak Penggunaan Media Smart Digital, Diperlukan pemahaman yang lebih dalam mengenai dampak penggunaan media pembelajaran Quizizz, baik dari segi peningkatan motivasi, pemahaman materi, maupun keaktifan siswa dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian hanya difokuskan pada siswa kelas X MAN 1 Kota Pekalongan tahun ajaran tertentu yang mengikuti mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.
2. Dalam penelitian ini hanya media pembelajaran yang dikaji terbatas pada penggunaan Quizizz sebagai platform smart digital dalam proses pembelajaran. Media lain seperti *Google Form*, *Kahoot*, atau *Learning Management System (LMS)* tidak termasuk dalam kajian ini.
3. Implementasi yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup perencanaan penggunaan Quizizz oleh guru, Proses pelaksanaan dalam

kegiatan belajar mengajar, Respons guru dan siswa terhadap penggunaan media tersebut

4. Penelitian ini menggunakan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi saat kegiatan pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X MAN 1 Kota Pekalongan.
5. Dalam penelitian ini hasil yang dikaji dibatasi pada dua aspek utama yaitu Implementasi media pembelajaran Quizizz dan Keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, Maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran Quizizz dalam menumbuhkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X MAN 1 Kota Pekalongan?
2. Bagaimana hasil dari implementasi penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam menumbuhkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X MAN 1 Kota Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan implementasi media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X MAN 1 Kota Pekalongan?

2. Mendeskripsikan hasil dari implementasi media pembelajaran Quizizz dalam menumbuhkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X MAN 1 Kota Pekalongan?

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, salah satunya adalah untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan baru. Sebagai bahan acuan penelitian, dan berguna untuk memberikan rujukan informasi bagi peneliti lainnya. Adapun manfaat penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media dan strategi pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi dasar ilmiah bagi pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital interaktif seperti Quizizz dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam bidang studi PAI (Pendidikan Agama Islam). Sekolah juga dapat mendorong penggunaan teknologi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di era modern.

b. Bagi pendidik

Hasil Penelitian ini memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Guru dapat lebih mudah mengukur tingkat keaktifan dan pemahaman siswa melalui hasil evaluasi langsung dari platform Quizizz. Hal ini juga dapat memperkaya variasi teknik mengajar guru agar lebih menarik dan adaptif terhadap gaya belajar generasi digital.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini memberikan manfaat langsung berupa peningkatan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Media Quizizz yang interaktif dan menyenangkan mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, penggunaan media digital ini membantu meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi Al-Qur'an Hadis secara efektif.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi acuan atau dasar bagi penelitian lanjutan yang ingin mengkaji efektivitas media digital lainnya dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis atau mata pelajaran lain. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang eksplorasi lebih lanjut terkait integrasi teknologi dalam pendidikan agama.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan mendalam mengenai implementasi media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas X di MAN 1 Kota Pekalongan, dapat ditarik beberapa simpulan yang padat dan komprehensif sebagai berikut:

- 1) Implementasi media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X MAN 1 Kota Pekalongan telah dilaksanakan dengan baik melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru melakukan analisis kebutuhan pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), menyusun modul ajar, menyiapkan materi pembelajaran, mendesain soal pada aplikasi Quizizz, menyiapkan sarana dan prasarana, menentukan strategi pembelajaran, serta menyusun instrumen observasi keaktifan siswa. Pada tahap pelaksanaan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar melalui kegiatan pendahuluan, penyampaian materi menggunakan media digital, pelaksanaan kuis menggunakan Quizizz, pembahasan hasil kuis, refleksi, dan penutup pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap evaluasi guru memanfaatkan hasil Quizizz, observasi keaktifan siswa, dan refleksi pembelajaran sebagai dasar untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran sekaligus melakukan perbaikan pada proses pembelajaran

berikutnya. Dengan demikian, implementasi media Quizizz telah terintegrasi secara sistematis dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

- 2) Implementasi media pembelajaran Quizizz mampu menumbuhkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas X di MAN 1 Kota Pekalongan. Keaktifan tersebut terlihat melalui tiga aspek. Pertama, partisipasi siswa meningkat, ditandai dengan siswa lebih aktif menjawab pertanyaan, mengikuti diskusi, menyampaikan pendapat, mengerjakan tugas, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan Quizizz. Kedua, pemahaman materi siswa mengalami peningkatan, yang terlihat dari kemampuan siswa dalam menjawab soal dengan lebih tepat, menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari, serta memperbaiki pemahamannya melalui pembahasan hasil kuis yang dilakukan guru. Ketiga, respons emosional siswa menunjukkan perubahan yang positif, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, motivasi belajar, minat, rasa senang, serta kepercayaan diri siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz. Fitur-fitur yang terdapat pada Quizizz, seperti skor otomatis, peringkat (leaderboard), batas waktu pengerjaan, dan umpan balik langsung, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran Quizizz terbukti menjadi salah satu media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Penggunaan Quizizz tidak hanya

mempermudah guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, berpusat pada peserta didik, serta berkontribusi dalam menumbuhkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi dari hasil penelitian mengenai implementasi media pembelajaran Quizizz dalam menumbuhkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, peneliti mengajukan beberapa saran operasional yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis
 - a. Guru disarankan untuk terus mempertahankan dan mengembangkan inovasi pemanfaatan media smart digital seperti Quizizz, tidak hanya pada tahap evaluasi formatif akhir, tetapi juga sebagai variasi pemantik (ice breaking) di sela-sela penyampaian materi guna menjaga stabilitas fokus dan antusiasme siswa kelas X.
 - b. Guru perlu menyusun bank soal interaktif di platform Quizizz dengan tingkat kognitif yang lebih bervariasi secara berkala, seperti menambahkan tipe soal analisis kasus kontekstual yang dihubungkan dengan ayat atau hadis, agar dimensi berpikir kritis (Higher Order Thinking Skills) siswa dapat tereksplorasi secara lebih mendalam.
 - c. Guru disarankan untuk memberikan apresiasi atau reward sederhana (baik berupa pujian terstruktur maupun poin tambahan nyata) bagi siswa atau kelompok yang menunjukkan perkembangan keaktifan paling

tinggi, guna memperkuat motivasi ekstrinsik siswa selama kompetisi sehat di papan peringkat berlangsung.

2. Bagi Kepala Madrasah dan Pihak MAN 1 Kota Pekalongan

- a. Pihak manajemen madrasah disarankan untuk terus memelihara, memperluas jangkauan, dan meningkatkan kapasitas kecepatan jaringan internet (bandwidth WiFi sekolah) di setiap area ruang kelas X, demi meminimalisasi munculnya hambatan teknis berupa keterlambatan akses gawai siswa saat pembelajaran berbasis digital sedang berjalan serentak.
- b. Kepala madrasah diharapkan dapat memfasilitasi pengadaan pelatihan (workshop) berkala mengenai pengembangan media instruksional berbasis smart digital bagi seluruh guru mata pelajaran, sehingga keberhasilan digitalisasi pembelajaran di kelas Al-Qur'an Hadis dapat diadopsi dan diimplementasikan secara merata pada mata pelajaran lainnya.

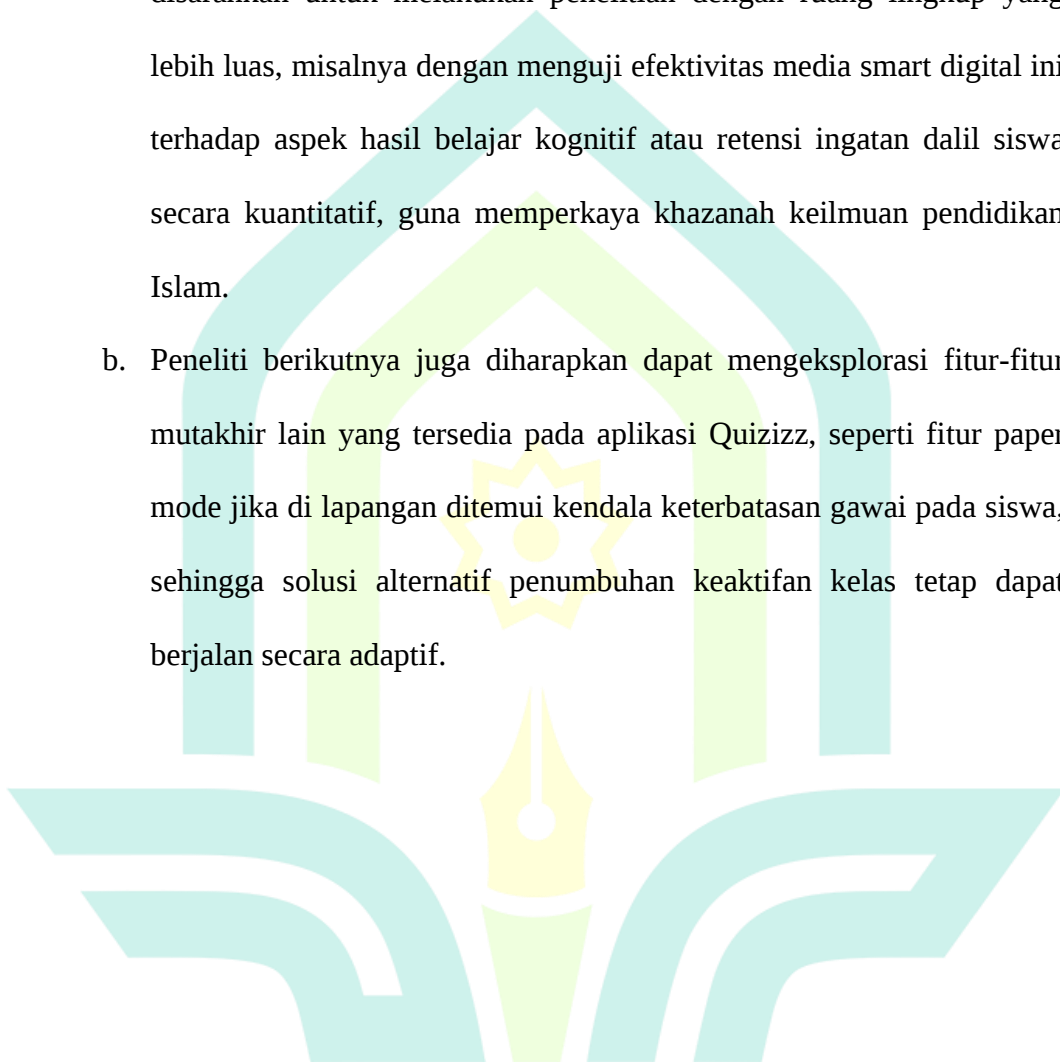
3. Bagi Siswa (Siswa Kelas X)

- a. Siswa disarankan untuk memanfaatkan penggunaan perangkat smartphone secara bijak dan bertanggung jawab sebagai sarana penunjang pembelajaran di kelas, serta mentaati aturan pengerjaan kuis yang telah ditetapkan oleh guru agar tidak mengganggu kondusifitas atmosfer belajar.
- b. Siswa diharapkan dapat terus memelihara semangat kompetitif yang sehat, konsentrasi, serta kedisiplinan mengelola waktu pengerjaan soal,

baik secara mandiri maupun saat berkolaborasi dalam diskusi kelompok demi melatih keaktifan intelektual diri.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan tema serupa disarankan untuk melakukan penelitian dengan ruang lingkup yang lebih luas, misalnya dengan menguji efektivitas media smart digital ini terhadap aspek hasil belajar kognitif atau retensi ingatan dalil siswa secara kuantitatif, guna memperkaya khazanah keilmuan pendidikan Islam.
- b. Peneliti berikutnya juga diharapkan dapat mengeksplorasi fitur-fitur mutakhir lain yang tersedia pada aplikasi Quizizz, seperti fitur paper mode jika di lapangan ditemui kendala keterbatasan gawai pada siswa, sehingga solusi alternatif penumbuhan keaktifan kelas tetap dapat berjalan secara adaptif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar,K.(2025).*Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Menghindari Pergaulan Bebas dan Perbuatan Keji Melalui Activity Based Learning Kelas XI Madrasah Aliyah Bulukunyi Tahun Pelajaran 2024 / 2025.*
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>.
- Hardiansyah, D. (2023). *Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Siswa MAN 3 Medan Kelas Xi. Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 9–17. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21>.
- Ni Ketut, E., & I Made, W. (2023). *Implementasi Implementasi Quizizz Untuk Menurunkan Kebosanan Belajar Siswa Pada Pelajaran Biologi Di SMA Negeri I Kuta Utara. Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 12(2), 17–24. <https://doi.org/10.59672/emasains.v12i2.2712>.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu*,Jurnal Basicedu, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Nurjannah, A. F. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Berbasis It Agama Islam Di Smk Bintang Nusantara.*
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). *Media Pembelajaran.* In Badan Penerbit UNM.
- Penelitian, J., Pendidikan, P., Profesionalisme, P., Pendidikan, G., Katolik, A., Bahan, P., Lembar, A., Siswa, K., Supervisi, M., Pengawas, K., Sekolah, D., Binaan, D., Mataram, K., Nabon, M., Kantor, P., & Agama, K. (2022). *Jurnal Paedagogy. Jurnal Paedagogy*, 9(1), 2022. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index>.
- Pokhrel, S. (2024). *No TitleEAENH. Ayan, 15(1), 37–48.*

- Putri, Y. A., Alfaridzi, M., Mardianto, M., & Anas, N. (2023). *Strategi Pembelajaran Al-Hadis dan Media Pembelajaran*. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 213–227. <https://doi.org/10.56832/edu.v1i2.62>.
- Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, & I Dewa Putu Juwana. (2022). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98–109. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Sitepu, E. N. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Solikah, H. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020*. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). *Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi*. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>
- Susantri, S., Zuhaini, & Akbar, H. (2020). *Analisis Penerapan Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Kelas Xi Madrasah Aliyah Kuantan Singingi*. *Jom Ftk Uniks*, 02(01), 167–175.
- Uce, L. (2022). *Stratgei implementasi pendekatan scientivic pada pembelaaran al-qur'an hadis untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan sikap ilmiah*

- siswa MAN di provinsi Aceh. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(3), 617. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i3.15214>
- Walimah, S. A., Kurniawan, A., Ulum, M. S., & Nurjamilah, L. (2023). *Penggunaan game edukasi Quizizz sebagai media pembelajaran Al- Qur'an Hadis*. 6(2).
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). *Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.128>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Kriyantono, P. R. (2022). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif: Edisi Kedua*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=yrkFEQAAQBAJ>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). *Media Pembelajaran*. In Badan Penerbit UNM.
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>
- Wahyuni, N., & Ramadhani, I. D. (2024). *EDUKASIA – JURNAL PENDIDIKAN Peran Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. 1(September), 53–59.
- Penelitian, J., Pendidikan, P., Profesionalisme, P., Pendidikan, G., Katolik, A., Bahan, P., Lembar, A., Siswa, K., Supervisi, M., Pengawas, K., Sekolah, D., Binaan, D., Mataram, K., Nabon, M., Kantor, P., & Agama, K. (2022). *Jurnal Paedagogy*. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 2022. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, & I Dewa Putu Juwana. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98–109. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>

- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. Mahesa, 1(1), 242–248.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Abubakar, K. (2025). Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Menghindari Pergaulan Bebas dan Perbuatan Keji Melalui Activity Based Learning Kelas XI Madrasah Aliyah Bulukunyi Tahun Pelajaran 2024 / 2025.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. Jurnal Basicedu, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA, 7(3), 1–8.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). Media Pembelajaran. 1–77.
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Nurjannah, A. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis It Agama Islam Di Smk Bintang Nusantara.
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. JTMT: Journal Tadris Matematika, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan> Volume 1 Nomor 2 Juli 2023 1 Ardiansyah, Risnita, M. Syahrani Jailani Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif . Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 1–9.

- Undari Sulung, M. M. (2024). Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page 25. Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS), 5(2), 28–33.
- Rahayu, R., & Rindrayani, S. R. (2025). Menguji Keabsahan Data Penelitian Kualitatif. JURPERU: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan, 3(2), 327–331. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/838>
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Arsyad A. (2011). Media Pembelajaran. 23–35.
- Walimah, S. A., Kurniawan, A., Ulum, M. S., & Nurjamilah, L. (2023). Penggunaan game edukasi Quizizz sebagai media pembelajaran Al- Qur'an Hadis. 6(2).
- Ni Ketut, E., & I Made, W. (2023). Implementasi Implementasi Quizizz Untuk Menurunkan Kebosanan Belajar Siswa Pada Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Kuta Utara. Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains, 12(2), 17–24. <https://doi.org/10.59672/emasains.v12i2.2712>
- Haris, A., Fadli, B. M., & Yani, M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Tematik pada Siswa Kelas XII SMA Kae Woha dalam Membentuk Kreativitas Menulis Puisi di Era VUCA. 4, 1329–1345.
- Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif. (n.d.). 251.
- Wiraguna, S., Purwanto, L. M. F., & Rianto Widjaja, R. (2024). Metode Penelitian Kualitatif di Era Transformasi Digital Qualitative Research Methods in the Era of Digital Transformation. Arsitekta : Jurnal Arsitektur Dan Kota Berkelanjutan, 6(01), 46–60. <https://doi.org/10.47970/arsitekta.v6i01.524>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Pendidikan, J. (2024). Cendikia Cendikia. 2(3), 454–474.

- Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864.
- Penelitian, D., Sosial, I., & Chamdi, A. N. U. R. (2024). METODE.
- Putri, Y. A., Alfaridzi, M., Mardianto, M., & Anas, N. (2023). Strategi Pembelajaran Al-Hadis dan Media Pembelajaran. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 213–227. <https://doi.org/10.56832/edu.v1i2.62>
- Susantri, S., Zuhaini, & Akbar, H. (2020). Analisis Penerapan Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Kelas Xi Madrasah Aliyah Kuantan Singingi. *Jom Ftk Uniks*, 02(01), 167–175.
- Fitriyani, R., & Ibrohim, A. D. C. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Problem Based Learning dan. *Jurnal Pendidikan Sains*, 3(4), 186–200.
- Mulyani, S. (2023). Strategi Sekolah Dalam Mengatasi Degradasi Moral Siswa Di Smp Negeri 4 Satu Atap Kedungreja Tahun Pelajaran 2021/2022. *Qalam: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(01), 1–20. <https://doi.org/10.57210/qlm.v4i01.236>
- Nugroho, S. A., & Lc, A. (2021). Strategi Pemberlajaran Guru pada Blended Learning Mapel Al-Qur'an Hadis Siswa Kelas XI di MAN Purworejo (Kajian Pendidikan Islam dan Studi Islam, Jurnal). *Al Ghazali*, 4, 99–113. <https://ejournal.stainupwr.ac.id/>
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Hardiansyah, D. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Siswa MAN 3 Medan Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 9–17. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.