



Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Urip Adil Wicaksono

Universitas Sains Al Qur'an, Indonesia

Muhammad Yusuf Amin Nugroho

Universitas Sains Al Qur'an, Indonesia

Sri Jumini

Universitas Sains Al Qur'an, Indonesia

Alamat: Jl. KH. Hasyim Asy'ari Km. 03 Kalibebek Kec. Mojotengah, kab. Wonosobo 56351

Korespondensi penulis: adilwicaksono343@gmail.com

Abstrak. *This study aims to determine the effect of using the digital-based learning media Quizizz on students' learning motivation and learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) at SMAN 1 Kaliwiro Wonosobo. The research method employed was a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The subjects were 70 eleventh-grade students, consisting of an experimental class (XI-6) and a control class (XI-7). The research instruments included a multiple-choice learning achievement test and a learning motivation questionnaire using a Likert scale. Data were analyzed using the Wilcoxon test, Mann-Whitney test, and simple linear regression analysis. The results showed a significant effect of using Quizizz on students' learning motivation and learning outcomes. Students in the experimental class demonstrated higher improvements in both motivation and learning outcomes compared to those in the control class. This indicates that the use of Quizizz can create an interactive, enjoyable, and competitive learning atmosphere that enhances students' enthusiasm for learning.*

Keywords: *Quizizz media, learning motivation, learning outcomes, Islamic Religious Education*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital Quizizz terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Kaliwiro Wonosobo. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang terdiri dari kelas eksperimen (XI-6) dan kelas kontrol (XI-7) dengan jumlah total 70 peserta didik. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan angket motivasi belajar menggunakan skala Likert. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon, uji Mann-Whitney, dan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga meningkatkan semangat belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Quizizz, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat di era globalisasi saat ini. Teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah banyak membantu dan mempermudah aktifitas dalam pelaksanaan pendidikan, baik bagi para pendidik, peserta didik maupun penyelenggara pendidikan.

Pendidikan Agama Islam memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai keagamaan di tengah masyarakat yang semakin terhubung secara digital. Era digital ini telah membawa perubahan signifikan dalam hampir semua aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sering kali dianggap monoton dan kurang menarik, sehingga mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Rendahnya motivasi belajar berdampak pada rendahnya hasil belajar, terutama ketika metode dan media yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik generasi saat ini yang lekat dengan teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran PAI.

Menurut Ade Koesnandar, TIK memiliki potensi yang sangat besar dalam membantu peningkatan efektivitas pembelajaran (50% dari melihat, mendengar, dan video/animasi). Penggunaan teknologi IT membantu tenaga pendidik dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, terutama digunakan sebagai alat penggambaran/ilustrasi dari pelajaran yang sedang diajarkan sehingga peserta didik memperoleh gambaran jelas keterkaitan antara teori dengan gambaran nyatanya.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah Quizizz, yaitu aplikasi kuis interaktif berbasis permainan yang dapat diakses secara daring melalui perangkat elektronik. Quizizz memungkinkan guru menyampaikan materi dan evaluasi dengan cara yang menyenangkan, kompetitif, dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMAN 1 Kaliwiro Wonosobo.

KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses belajar mengajar yang berfungsi menyalurkan pesan dan merangsang perhatian, minat, serta motivasi peserta didik. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa dalam belajar. Heinich dkk. menegaskan bahwa media merupakan pembawa pesan yang mengandung informasi yang akan disampaikan kepada siswa agar proses belajar lebih efektif. Sejalan dengan itu, Hamalik (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa.

Salah satu media pembelajaran yang berkembang di era digital adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang digunakan guru untuk membuat kuis interaktif secara daring. Melalui fitur-fitur seperti avatar, timer, dan peringkat, Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Aplikasi ini tidak memerlukan instalasi khusus dan dapat diakses melalui komputer maupun ponsel pintar. Keunggulannya terletak pada interaktivitas dan umpan balik langsung (real-time feedback) yang membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran (Aditiyawarman et al., 2020).

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan Quizizz menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi yang dianggap abstrak. Melalui kuis interaktif, siswa dapat belajar sambil bermain, memahami materi dengan lebih mudah, serta termotivasi untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Sardiman (2014) menjelaskan bahwa motivasi adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungannya, dan memberi arah terhadap kegiatan tersebut sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Uno (2009) mengemukakan bahwa motivasi belajar berkaitan erat dengan arah dan tujuan belajar, yang mencakup keinginan untuk berhasil, kebutuhan belajar, harapan masa depan, penghargaan, dan minat terhadap kegiatan belajar. Sedangkan Hamalik (2013) menambahkan bahwa motivasi yang kuat akan tercermin melalui keaktifan siswa, ketekunan dalam mengerjakan tugas, serta konsistensi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan teori-teori tersebut, indikator motivasi belajar meliputi ketekunan, konsistensi, minat dan perhatian terhadap pelajaran, kemandirian belajar, keinginan untuk berhasil, dan respon

terhadap penghargaan. Dalam konteks penelitian ini, motivasi belajar diukur melalui angket berbasis skala Likert yang mencerminkan aspek-aspek tersebut.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2016), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menggambarkan sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi.

Motivasi belajar memiliki pengaruh penting terhadap hasil belajar siswa. Sardiman (2014) menyatakan bahwa semakin tinggi motivasi siswa, semakin besar kemungkinan mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Uno (2009) juga menegaskan bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong yang memengaruhi intensitas usaha siswa dalam memahami materi pelajaran. Hamalik (2013) menambahkan bahwa motivasi berperan sebagai energi penggerak yang menumbuhkan semangat belajar dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, motivasi dan hasil belajar memiliki hubungan timbal balik. Media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar, seperti Quizizz, juga berpotensi meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan karena siswa yang termotivasi akan lebih aktif, tekun, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar yang signifikan.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan pokok bahasan yang dikaji, yakni mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMAN 1 Kaliwiro Wonosobo” penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan *True Experimental Design*. *True Experiment* yang diterapkan pada penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Alur penelitian *pretest-posttest control group* adalah ada dua kelompok yang dipilih secara acak diberikan *pretest* untuk menilai kondisi awal dan menilai apakah terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media Quizizz dan kelompok kontrol.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Untuk mengukur pengaruh Quizizz terhadap motivasi belajar digunakan instrumen berupa angket motivasi belajar. Angket ini dirancang untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran PAI melalui berbagai indikator. Angket dibagikan kepada peserta didik sebanyak dua kali, yaitu sebelum penerapan media Quizizz (*pretest*) dan sesudah penerapan media Quizizz (*posttest*). Hasil dari angket ini kemudian dianalisis untuk mengetahui perubahan atau peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Quizizz.

Untuk mengetahui perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dalam kedua kelas tersebut. Hasil uji dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Kelas Eksperimen	-5,133	0,000
Kelas Kontrol	-1,168	0,243

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya media Quizizz. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,243 ($p > 0,05$), yang menunjukkan tidak terdapat

perbedaan motivasi belajar yang signifikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media Quizizz memiliki pengaruh yang lebih kuat dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran secara konvensional.

Perbedaan peningkatan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji *Mann-Whitney U* terhadap data *gain score*. Hasil uji terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Mann-Whitney U terhadap Gain Score

Gain Score Motivasi Belajar	Kelas	Sig	Keterangan
	Eksperimen dan Kontrol	0,000	Terdapat perbedaan yang signifikan

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Quizizz memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini diperkuat oleh uji Mann-Whitney U terhadap posttest minat belajar.

Uji Mann-Whitney U juga dilakukan terhadap skor posttest angket motivasi belajar untuk melihat perbedaan hasil akhir antar kelompok. Hasil uji dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Mann-Whitney U Skor Posttest

Posttest Motivasi Belajar	Kelas	Sig	Keterangan
	Eksperimen dan Kontrol	0,000	Terdapat perbedaan yang signifikan

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan.

Temuan ini didukung oleh pendapat Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat tumbuh ketika peserta didik diberi stimulus berupa tantangan dan penghargaan yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pada penelitian ini untuk mengukur hasil belajar peserta didik digunakan instrumen soal pretest dan posttest yang sebelumnya sudah divalidasi oleh validator ahli dan sudah di uji coba di kelas XII SMAN 1 Kaliwiro. Tes hasil belajar terdiri atas 10 soal. Hasil pretest dan posttest dianalisis untuk melihat sejauh mana penerapan media Quizizz berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Pembiasaan Berpikir Kritis dan Semangat Mencintai IPTEK.

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney U terhadap data pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,607. Karena nilai $p \geq 0,05$, maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan awal peserta didik di kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal (pretest) kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanding sebelum diberikan perlakuan. Hasil terdapat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kesetaraan Awal (Mann-Whitney U)

Pretest hasil belajar	Kelas	Sig	Keterangan
	Eksperimen dan Kontrol	0,607	Tidak terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U* terhadap data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,000. Karena nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media Quizizz dan kelompok kontrol. Hasil ini

menunjukkan bahwa media Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Perbedaan Akhir (*Mann-Whitney U*)

Posttest hasil belajar	Kelas	Sig	Keterangan
	Eksperimen dan Kontrol	0,000	Terdapat perbedaan yang signifikan

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dalam masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol), dilakukan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Uji ini berguna untuk mengetahui apakah terdapat perubahan yang signifikan dalam hasil belajar setelah diterapkannya media Quizizz.

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dalam kedua kelas tersebut. Hasil uji dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Kelas Eksperimen	-5,006	0,000
Kelas Kontrol	-5,070	0,000

Meskipun demikian, uji *Wilcoxon Signed Rank Test* hanya menunjukkan adanya perubahan tanpa membandingkan seberapa besar peningkatan yang terjadi pada masing-masing kelompok. Oleh karena itu, untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar, dilakukan perhitungan *gain score* dengan membandingkan selisih rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok. Hasil uji *Gain Score* dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji *Gain Score*

Gain Score hasil belajar	Kelas	Sig	Keterangan
	Eksperimen dan Kontrol	0,000	Terdapat perbedaan yang signifikan

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U* terhadap skor gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan *gain score* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan perhitungan N-Gain, rata-rata peningkatan skor pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Kategori N-Gain setiap individu pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Lampiran. Hasil uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji *N-Gain*

N-Gain hasil belajar	Kelas	Sig	Keterangan
	Eksperimen dan Kontrol	0,000	Terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan

Dari analisis yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh media Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Quizizz

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI SMAN 1 Kaliwiro.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Sri Jumini dan rekan-rekannya yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar melalui peningkatan fokus dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurutnya, siswa yang belajar menggunakan media interaktif lebih mampu memahami materi dan mengingat konsep karena terlibat secara langsung dalam proses belajar yang menantang dan menarik.

Selain itu, Yusuf Amin Nugroho juga menegaskan bahwa penggunaan media berbasis teknologi baik berupa video animasi maupun platform interaktif dapat memperkuat hasil belajar karena siswa memperoleh pengalaman belajar multisensori (visual, auditori, dan kinestetik). Media seperti Quizizz memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, mengulang latihan, dan menerima umpan balik langsung, sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Kaliwiro Wonosobo. Media Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar ini berdampak langsung pada hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penerapan media Quizizz dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. Andra WD., Meini Sondang, Lilik Hanifah, dan Lusiana Dewi Kusumayati. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2019): 23–31.
- Arikunto Suharsini, 2013. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta : PT RINEKA Cipta
- Atiqah, F. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Quiziz sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI Kelas X ICT Sma UII Yogyakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Aulia, J. Penyusunan Kerangka Berpikir Dalam Penelitian Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96-102.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longman.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2013). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Idris, EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia
- Jayadi, A., & Anwar, Z. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital Dalam Pembelajaran Statistika: Systematic Literature Review. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(7), 76-83.
- Jumini, S., Dewi, S., Hidayatun, A., Fatiatun, F., Masruroh, I., & Aryati, D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Fisika. *Kappa Journal*, 6(2), 44–57.

- Khasanah, D. A., Jumini, S., & Nugroho, M. Y. A. (2024). Pemanfaatan Media Belajar Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Social Science and Research (JSSR)*, 3(4).
- Kusumadewi, Ririn Indah, and Candra Aeni. "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi." *OPORTUNITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan dan Koperasi* 3.01 (2022): 17-25.
- Muhammad Maskur "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MIPA MAN 1 Makassar" (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar 2018)
- Munte, R. S., Risnita, Jailani, M. S., & Siregar Isropil. (2023). Jenis Penelitian Eksperimen dan Noneksperimen (Design Klausal Komparatif dan Design Korelasional). *Jurnal Pendidikan* , 7(3), 27602–27605.
- Purwanto, N. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Riyanto Yatim, 1996. Metodologi Penelitian Pendidikan. Surabaya: Penerbit SIC
- Rizal Dalil, MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS TIK, PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA, Volume 1, Nomor 1, Juni 2021
- Salsabila, UH, Habiba, IS, Amanah, IL, Istiqomah, NA, & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* , 4 (2), 163-173..
- Salsabila, Unik Hanifah, dkk. "Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4.2 (2020): 163-173.
- SALSABILA, Unik Hanifah, dkk. Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* , 2020, 4.2: 163-173.
- Sanjaya Wina, 2013. Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode, dan Prosedur). Jakarta: Kencana
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Subana, Moersetyo dan Sudrajat, 2015. *Statistika Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta
- Sukardi, 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sukardi, 2022. *Metode Penelitian Pendidikan*
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking.
- Tanzeh Ahmad, 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras
- Teti Ratnawulan, dkk, PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA, Volume 11, Nomor 2, 2024, Halaman 781 – 796
- Uno, H. B. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiwin Rifatul Fauziyati, Pengembangan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang Efektif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Volume 2, Nomor 1, (2024), Hal: 12-27
- Yulia Syafrin, dkk, Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Vol.2–No.1, Mei(2023),hal 72-77