

## ABSTRAK

Muhdhor Muhammad Sodiqin. 1810110207. Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP NU Al-Ma'rif Kudus. Skripsi, PAI, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus.

---

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas VIII yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP NU Al Ma'rif Kudus.

Penelitian dilaksanakan di SMP NU Al Ma'rif Kudus pada mata pelajaran PAI dengan materi semester 1. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (Quasi Eksperimen) dengan Pretest – Posttest Control Group Design. Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas yang berjumlah 64 anak, yang terdiri dari kelas Kontrol dengan 32 anak dan kelas Eksperimen dengan 32 anak. Kelas Kontrol tidak diberi treatment, sedangkan kelas Eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Instrument yang digunakan adalah soal tes kemampuan awal (*pretest*) dan soal tes kemampuan akhir (*posttest*). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan distribusi student (*t-test*), dengan terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji *t* –test (  $t_{hitung} (1.670) < t_{tabel}(3056)$  dan nilai rata-rata kelas eksperimen dan nilai rata-rata kelas kontrol ( $70.63 > \text{nilai rata-rata kelas eksperimen } (83.28)$ ). Perbandingan ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol tidak lebih unggul dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen. Jadi, sesuai dengan hasil uji *t* tes dan perbandingan rata-rata dapat disimpulkan bahwa perbandingan tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan, hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Quizizz.

**Kata Kunci :** *Media Quizizz, Hasil Belajar Siswa, PAI*