

ABSTRAK

Ayu Uyun Nazili, NIM 1710110361, Pengaruh Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gubug. Fakultas Tarbiyah, Pendidikan Agama Islam (PAI), Institut Agama Islam Negeri Kudus.

Media Game edukasi Quizizz merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang pengumpulan datanya di lapangan. Berlatar belakang di SMA Muhammadiyah Gubug. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 SMA Muhammadiyah Gubug, dan tujuan penelitian ini adalah, (1) untuk mengetahui dampak penggunaan media game edukasi quizizz terhadap aktivitas siswa, (2) untuk mengetahui seberapa baik penggunaan media game edukasi quizizz terhadap peningkatan keaktifan siswa, (3) untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SMA Muhammadiyah Gubug. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 29 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap yang terdiri dari dua kali pertemuan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *regresi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak yang signifikan penggunaan media game edukasi quizizz pada mata pelajaran PAI dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan keaktifan siswa yang dibuktikan dengan nilai ($r_{hitung} > 0,632$) dengan nilai sidnifikansi 5%. dampak penggunaan media game edukasi quizizz terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran daring di SMA Muhammadiyah Gubug, bahwa penggunaan media game edukasi quizizz memberikan dampak pada aktivitas siswa dalam pembelajaran daring dengan nilai $sig. = 0.000 < \alpha = 0.05$. dampak penggunaan media game edukasi edukasi quizizz terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring di SMA Muhammadiyah Gubug cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan hasil nilai N-gain yang diperoleh sebesar 62% yang berada diantara rentang 56-75%.

Kata Kunci : Game Edukasi Quizizz, Keaktifan Siswa