

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS  
GAME *QUIZIZZ* INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI  
(Studi Kasus Siswa Kelas V SDIT Gema Nurani)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh :**

Lutvi Solihah  
41182911150082

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI  
2022 M / 1444 H**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS  
GAME QUIZIZZ INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI  
(Studi Kasus Siswa Kelas V SDIT Gema Nurani)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh :**

**Lutvi Solihah**  
**41182911150082**

**Pembimbing :**



Dr. Acep Mulyadi, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI  
2022 M / 1444 H**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Lutvi Solihah  
NPM : 41182911150082

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul, **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS GAME QUIZIZZ INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI (Studi Kasus Siswa Kelas V SDIT Gema Nurani)”** adalah benar merupakan karya saya sendiri dan tidak melakukan tindakan plagiat dalam penyusunannya. Adapun kutipannya dalam karya ini telah saya cantumkan sumber kutipannya dalam skripsi. Saya bersedia melakukan proses yang semestinya sesuai dengan peraturan perundungan yang berlaku jika ternyata skripsi ini sebagian atau keseluruhan merupakan plagiat dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunaakan seperlunya.

Bekasi, 10 Agustus 2022



Lutvi Solihah  
41182911150082

## **LEMBAR PENGESAHAN**

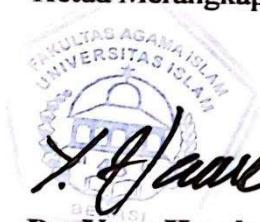
Skripsi berjudul “**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS GAME QUIZIZZ INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI (Studi Kasus Siswa Kelas V SDIT Gema Nurani)**” telah diujikan dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam “45” Bekasi pada 10 Agustus 2022. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam.

Bekasi, 10 Agustus 2022

### **Sidang Munaqasyah**

Dekan/

Ketua Merangkap Anggota



Dr. Yoyo Hambali, MA.

Ketua Program Studi/

Sekretaris Merangkap Anggota

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Akmal Rizki".

Dr. Akmal Rizki G. Hsb, M.A.

Anggota :

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Siti Asiah".

Siti Asiah, S.Ag., MA.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Rabiyannur Lubis".

Dra. Rabiyannur Lubis, MM.

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Huruf Latin	Huruf Latin	Keterangan
ا		tidak dilambangkan
ب	B	Be
ت	T	Te
ث	Th	te dan ha
ج	J	Je
ح	h	ha dengan titik bawah
خ	Kh	ka dan ha
د	D	De
ذ	Dh	de dan ha
ر	R	Er
ز	Z	Zet
س	S	Es
ش	sh	es dan ha
ص	ṣ	es dengan titik bawah
ض	ḍ	de dengan titik bawah
ط	ṭ	te dengan titik bawah
ظ	ẓ	zet dengan titik bawah
ع	‘	koma terbalik di atas hadap kanan
غ	gh	ge dan ha
پ	f	Ef
ئ	q	Qo
ئى	k	Ka
ئى	l	El
-	m	Em
ف	n	En
و	w	We
هـ	h	Ha
ء	'	Apostrop
يـ	y	Ya

## ABSTRAK

**Lutvi Solihah. 41182911150082. Pengaruh Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis Game *Quizizz* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Maata Pelajaran PAI (Studi Kasus Kelas V SDIT Gema Nurani). Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah). Universitas Islam “45” Bekasi. (2022 M/1444 H). (97 Halaman Skripsi + 43 Lampiran)**

Studi penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis game *quizizz* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada maata pelajaran PAI (studi kasus kelas V SDIT Gema Nurani).

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif, sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDIT Gema Nurani sebanyak 54 siswa dari jumlah sampel kelas a dan kelas b.

Hasil penelitian ini dikumpulkan melalui instrument item indikator hasil belajar aspek kognitif yang akan diujikan melalui pre-test dan post-test, diproses dan dianalisis dengan menggunakan software SPSS 25.0 lalu diolah dengan teknik analisis data uji t, diperoleh dari hasil penelitian ini adalah berdasarkan nilai  $t$  diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  kelas eksperimen sebesar 4.984 dan  $t_{tabel}$  untuk n 24 sebesar 2.063, maka  $t_{hitung} 2,482 > t_{tabel} 1,734$  maka terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *e-learning* berbasis game *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas V (a) SDIT Gema Nurani. Untuk menunjang seberapa pengaruhnya tindakan eksperimen yang peneliti lakukan, maka Menurut dataan *Model Summary* uji regresi linier sederhana, dapat disimpulkan besarnya nilai  $r$  atau nilai hubungan, yaitu sebesar 0.706, dari output data uji regresi linier diperoleh nilai  $r^2$  sebesar 0.498, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh media *e-learning* berbasis game *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah sebesar 49 %.

**Kata kunci :** Media Pembelajaran, E-Learning, Quizizz, dan Hasil Belajar

## ABSTRACT

**Lutvi Solihah. 41182911150082. The Influence of E-learning Learning Media Based on Interactive Quizizz Games on Student Learning Outcomes in Islamic Education Subjects (Case Study Class V SDIT Gema Nurani). Program Studi Pendidikan Agama Islam. Faculty of Islamic Studies. UNISMA Bekasi. (2022 M / 1444 H). (97 Pages of thesis+ 43 Appendix).**

This study aims to explain knowing the effect of the interactive quizizz game-based e-learning media on student outcomes in PAI subjects (case study for class V SDIT Gema Nurani)

This study uses using quantitative methods, the sample in this study was the fifth grade students of SDIT Gema Nurani as many as 54 students from the total sample of class a and class b.

The result of the study is collected through the instrument item indicators of cognitive aspects of learning outcomes that will be tested through pre-test and post-test, processed and analyzed using SPSS 25.0 software and then processed with t test data analysis techniques, obtained from the results of this study is based on the t-value it is known that the value of t count for the experimental class is 4.984 and t table for n 24 is 2.063, then t count is  $2.482 > t$  table is 1.734, so there is a significant effect between the use of the Quizizz game-based e-learning media on student learning outcomes in class V (a) SDIT Gema Nurani. To support how influential the experimental actions that the researchers did, according to the Summary Model data of a simple linear regression test, it can be concluded that the value of r or the value of the relationship is 0.706, from the output of linear regression test data, the value of r square is 0.498, which implies that the effect of the Quizizz game-based e-learning media on the experimental class student learning outcomes is 49%.

Keywords : Learning Media, E-Learning, Quizizz, and Learning Outcomes

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat dan rahmat-Nya serta usaha dan perjuanganlah yang mampu membuat penulis menghadirkan karya sederhana yang berjudul “**Pengaruh Media Pembelajaran E-learning Berbasis Game Quizizz Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI (Studi Kasus Kelas V SDIT Gema Nurani)**” yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Prodi Tarbiyah Fakultas Pendidikan Agama Islam.

Dengan kerendahan hati, penulis juga menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, penulisan skripsi tidak terlepas dari semua pihak yang terlibat membantu dalam proses, secara langsung maupun secara tidak langsung baik materi, spiritual, maupun dorongan semangat yang tanpa putus diberikan. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Hermanto, Drs., MM., M.Pd selaku Rektor Universitas Islam “45” Bekasi.
2. Bapak Dr. Yoyo Hambali, S.Ag,.MA. Selaku Dekan Fakultas Pendidikan Agama Islam.
3. Bapak Dr. Akmal Rizki Gunawan, MA. Selaku Kaprodi Fakultas Pendidikan Agama Islam.

4. Bapak Dr. Acep Mulyadi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang sudah bersedia membimbing dengan sabar dalam penulisan dan menyelesaikan skripsi ini dari awal sampai akhir.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Agama Islam yang telah sabar dan ikhlas mendidik dan memberikan ilmunya kepada mahasiswa/i nya.
6. Mrs. Yanti, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDIT Gema Nurani yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian di Sekolah yang beliau pimpin.
7. Mrs dan Mr selaku pengajar mata pelajaran PAI SDIT Gema Nurani yang telah memberikan izin untuk mengajar di kelas.
8. Kedua orang tercinta (Bapak Margono dan Ibu Carsiti) yang telah ikhlas bersusah payah berjuang untuk mensupport agar bisa menempuh Pendidikan sampai tingkat perguruan tinggi di Universitas Islam “45” Bekasi. Terimakasih atas nasihat, arahan, motivasi, do’ā, perhatian, kasih saying, bantuan moril dan materil yang selalu mereka berikan.
9. Kakak dan Adiku tercinta yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
10. PAI angkatan 2015 yang telah mensupport penulis. Teman-teman seperjuanganku yang saling menyemangati dan membantu untuk menyelesaikan skripsi ini semoga kita akan terus bersama. Terkhusus sahabatku Rena Febrianti, Abdul Muid, Mur Alfita Ramdhani, Aditya Rizki, Alfi Fazriah, Bagus Aji Subagio, Zahro Fitriani, Atin Solihatin, Dyah Retnowati.

11. Semua pihak yang tidak dapat di tuliskan satu persatu, Terimakasih untuk semua bantuannya. Selama waktu yang dihabiskan untuk menyusun skripsi ini, penulis telah melakukan upaya yang sebaik mungkin dengan tujuan agar sesuai ekspektasi dapat memenuhi syarat pembaca. Meskipun demikian, secara keseluruhan ini lagi-lagi penulis umumnya hanya manusia biasa, penulis memahami bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Akhirnya, semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk kita semua.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, banyak kesalahan dan kekurangan di dalamnya, tiada gading yang tak retak, untuk itu saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak yang telah membaca skripsi ini. Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, penulis dengan ikhlas memohon semoga pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini diberikan kesehatan dan dimudahkan segala urusannya. Aamiin.

Penulis,  
Bekasi, 15 Agustus 2022

Lutvi Solihah

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
1. Batasan Masalah .....	7
2. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Kegunaan Penelitian .....	9
E. Kajian Terdahulu .....	10

BAB II KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR .....	14
A. Kajian Teoritis .....	14
1. Hakikat Media Pembelajaran <i>E-learning</i> Berbasis Game <i>Quizizz</i> (X) .....	14
2. Hakikat Hasil Belajar Siswa (Y) .....	31
B. Kerangka Pemikiran.....	41
C. Hipotesa Penelitian .....	43
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN.....	44
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
B. Metode dan Jenis Penelitian.....	44
C. Variabel Penelitian.....	46
D. Populasi dan Sampel .....	47
1. Populasi .....	47
2. Sampel .....	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	49
F. Instrumen Penelitian .....	55
1. Instrumen.....	55
2. Kisi-kisi Instrumen .....	55
G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian.....	56
1. Uji Validitas Instrumen .....	57
2. Uji Reliabilitas Instrumen .....	58
H. Teknis Analisis Data .....	58
1. Uji Normalitas .....	58

2. Uji Homogenitas.....	59
3. Uji Hipotesis.....	59
4. Uji Independent Simple T-test .....	60
5. Hipotesa Penelitian.....	62
<b>BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN .....</b>	<b>63</b>
A. Deskripsi Data Penelitian.....	63
1. Gambaran Profil Sekolah .....	63
2. Visi dan Misi serta Tujuan Sekolah .....	64
B. Analisis Data Penelitian.....	65
1. Uji Prasyarat Instrumen.....	65
2. Teknik Analisis Data .....	69
3. Uji Prasyarat Data .....	71
4. Uji Hipotesis.....	75
5. Uji Regresi Linier.....	83
C. Diskusi Ahli Hasil Penelitian.....	85
D. Keterbatasan Penelitian.....	86
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>91</b>

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 5. 1 Lembar Instrumen .....	99
Lampiran 5. 2 Item Instrumen .....	100
Lampiran 5. 3 Materi BAB II Kelas V .....	101
Lampiran 5. 4 Surat Pengajuan Penelitian.....	107
Lampiran 5. 5 Surat Hasil Penelitian.....	108
Lampiran 5. 6 Validator 1 .....	109
Lampiran 5. 7 Validator 2 .....	111
Lampiran 5. 8 Validator 3 .....	113
Lampiran 5. 9 Validator 4 .....	115
Lampiran 5. 10 Validator 5 .....	117
Lampiran 5. 11 Validator 6.....	119
Lampiran 5. 12 Validator 7 .....	121
Lampiran 5. 13 Validator 8 .....	123
Lampiran 5. 14 Lembar Soal Pre-test dan Post-test.....	125
Lampiran 5. 15 Dokumentasi Kelas Eksperimen .....	128
Lampiran 5. 16 Dokumentasi Kelas Kontrol .....	129
Lampiran 5. 17 Surat Keterangan Bimbingan.....	138
Lampiran 5. 18 Frekuensi Bimbingan.....	139

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Tampilan Web Quizizz .....	21
Gambar 2. 2 Tampilan Log in.....	22
Gambar 2. 3 Dashboard .....	23
Gambar 2. 4 Pembuatan Soal Quizizz .....	23
Gambar 2. 5 Quiz Live atau Homerwork.....	24
Gambar 2. 6 Tampilan Quizizz Live.....	24
Gambar 2. 7 Tampilan Quizizz Homework.....	25
Gambar 2. 8 Siswa Mengikuti Live .....	25
Gambar 2. 9 Tampilan Penggerjaan Quizizz .....	26

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4. 1 Uji Validitas.....	67
Tabel 4. 2 Uji Reliabilitas .....	68
Tabel 4. 3 Deskripsi Data.....	70
Tabel 4. 4 Uji Normalitas.....	72
Tabel 4. 5 Uji Homogenitas .....	74
Tabel 4. 6 Uji T .....	76
Tabel 4. 7 Nilai T .....	77
Tabel 4. 8 Nilai Coefficients.....	78
Tabel 4. 9 Uji Paired Sample T Test.....	80
Tabel 4. 10 Uji Independent Sample T Test .....	82
Tabel 4. 11 Uji Regresi .....	84
Tabel 4. 12 Regresi Linier .....	84

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 6. 1 Skor Instrumen.....	114
Tabel 6. 2 Hasil Pre-test dan Post-test .....	131
Tabel 6. 3 Tabulasi Butir Pre-Test Kelas Kontrol .....	132
Tabel 6. 4 Tabulasi Butir Soal Post-Test Kelas Kontrol.....	133
Tabel 6. 5 Tabulasi Butir Soal Kelas Eksperimen .....	134
Tabel 6. 6 Tabulasi Butir Soal Post-Test Kelas Eksperimen.....	135
Tabel 6. 7 Nilai r Product Moment .....	136
Tabel 6. 8 Titik Persentase Distrribusi t.....	129