

## ABSTRAK

**Muhammad Mirza Aulia**, 1202020108, 2024. *Penerapan Media Game QuizWhizzer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Al-Amanah Bandung)*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII Al-Amanah Bandung. Hal ini terjadi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran PAI yang memadai. Akibatnya, proses pembelajaran yang dimaksud tidak dapat mempengaruhi cara pandang siswa atau mengubah gaya belajar mereka menjadi lebih ketat. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Hasil belajar siswa sebelum menggunakan *game QuizWhizzer* pada Mata Pelajaran PAI. 2) Penerapan media *game QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI siswa kelas VIII SMP Al-Amanah Bandung. 3) Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *game QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI siswa kelas VIII SMP Al-Amanah Bandung.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dapat ditingkatkan melalui berbagai penerapan media pembelajaran, antara lain dengan penerapan media *game QuizWhizzer*. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah terdapat peningkatan penerapan media *game QuizWhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Al-Amanah Bandung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, dokumentasi, dan lembar tes terhadap kegiatan siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Adapun teknik analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji T dan Uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil belajar siswa sebelum menggunakan *game QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI pada kelas eksperimen adalah 59,04 yang didapatkan dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. 2) Penerapan media *game QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI siswa kelas VIII SMP Al-Amanah Bandung sangat baik sekali, dilihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh observer terhadap sintaks yang digunakan saat proses pembelajaran. 3) Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *game QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI siswa kelas VIII SMP Al-Amanah Bandung. Setelah dilakukan perhitungan data rata-rata *post-test* yang menggunakan statistik deskriptif terjadi peningkatan menjadi 84,58 dari rata-rata *pre-test* yang sebelumnya sebesar 59,23. Hasil tersebut didapatkan dari hasil uji N-Gain yang apabila dikategorikan termasuk ke dalam peningkatan yang sedang dapat disimpulkan penerapan media *game QuizWhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Al-Amanah sebesar 0,60. Dengan demikian, penerapan media *game QuizWhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Al-Amanah Bandung.

**Kata Kunci:** Media *Game QuizWhizzer*, Hasil Belajar Siswa, Pendidikan Agama Islam