

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan agama Islam terutama pada pembelajaran muatan akidah akhlak memegang peranan penting untuk membentuk siswa berakhlak mulia. Pembelajaran muatan akidah akhlak dapat ditanamkan sejak usia dini agar siswa dapat berperilaku dengan ketentuan syariat ajaran agama islam seperti beriman kepada Allah dan berakhlak mulia. Akhlak adalah pilar-pilar untuk menopang terjalinnya hubungan yang baik antara hamba dengan Allah dan sesama manusia. Keberhasilan pembentukan karakter peserta didik merupakan hal terpenting dan menjadi landasan hakikat pendidikan yang pastinya mendidik peserta didik. Bahkan pembentukan dan penanaman karakter berdasarkan internalisasi ajaran agama islam dalam pembelajaran muatan akidah dan akhlak merupakan filter dan kontrol terhadap perkembangan dan peradaban modern yang berujung pada ketiadaan nilai-nilai, hal seperti ini tentu akan terjadi jika tidak dilandasi nilai-nilai Islam. Hal ini tergambar dalam QS. Luqman/31:13 :<sup>1</sup>

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Pada ayat yang dijelaskan diatas mengandung makna bahwa nilai-nilai ajaran agama islam pada mata pelajaran muatan akidah akhlak yang menjadi landasan pembentukan karakter peserta didik. Hasilnya ini akan membawa jalinan

---

<sup>1</sup> A. Mustika Abidin, "The Internalization Of Islamic Values In The Learning Of Aqidah Akhlak In Shaping The Character Of Students At Man 1 Bone," *al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (15 Desember 2022): 16, <https://doi.org/10.33477/alt.v7i2.3402>.

keterlibatan pada akidah akhlak dan tingkah laku peserta didik di lingkungan bermasyarakat. Oleh karena itu, pendidikan menyesuaikan nilai ajaran agama Islam yang telah dilaksanakan orang tua maupun guru disekolah menjadi penentu akidah dan akhlak peserta didik. Peserta didik yang berakhlak dan beragama serta interaksi sosial yang baik. Seiring dengan berjalannya zaman maka pendidikan pasti diperlukan untuk menuntun peserta didik kejalan yang benar. Hal tersebut menjadi bukti bahwa ilmu pengetahuan bagi peserta didik sangat penting. Sebagaimana yang sudah tercantum dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003, karakter peserta didik harus terus meningkat supaya memiliki spriritualitas keagamaan, akhlak, mulia pengendalian diri, kecerdasan serta kemampuan yang bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, masyarakat dan negara.<sup>2</sup>

Pembelajaran muatan akidah dan akhlak memegang peranan penting dalam membentuk karakter, sikap serta akhlak beragama islam dan membangun akhlak kebangsaan pada peserta didik. Semestinya tujuan akidah dan akhlak bertujuan menciptakan peserta didik berakhlak mulia dan menajuhkan akhlak tercela sebagai wujud ajaran serta nilai-nilai akidah melalui pelatihan, pembinaan, pembiasaan, dan pengalaman peserta didik. Keberhasilan pembelajaran muatan akidah akhlak karena tercapainya tujuan pembelajaran yang pastinya karena metode pembelajaran berhasil diterapkan dengan baik dan benar.

Menurut Pusparani menyatakan media pembelajaran merupakan segala alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah peserta didik dalam

---

<sup>2</sup> Siti Khopipatu Salisah dan M. Makbul, "Pengaruh Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Etika Sopan Santun Peserta Didik Kelas IV Mdtu Baitul Falah Kecamatan Cikarang Timur Kabupaten Bekasi," *Az-Zakiy: Journal of Islamic Studies* 2, no. 1 (2024): 40, <https://doi.org/10.35706/azzakiy.v2i1.11170>.

memahami materi pembelajaran. Pelaksanaan perlengkapan media pembelajaran sangat berguna untuk meningkatkan efektivitas langkah mengajarkan serta membicarakan pesan dan konteks tertentu pada saat ini, yaitu memotivasi siswa.<sup>3</sup> Media pembelajaran bukan sekedar tentang perangkat untuk menyampaikan suatu konsep bahkan informasi, akan tetapi bisa dikatakan sebagai peringkas suatu materi pelajaran yang berdampak meningkatkan ketertarikan peserta didik. Dalam pendidikan Islam, penyampaian ilmu tidak hanya menekankan pada isi materi, tetapi juga pada cara penyampaiannya agar dapat dipahami oleh peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan adanya penjelasan yang jelas melalui berbagai sarana atau media. Prinsip ini telah dijelaskan dalam Al-Qur'an melalui QS. An-Nahl ayat 44 sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
يَتَفَكَّرُونَ

Menurut Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan, media adalah segala jenis komunikasi. "Medius" adalah kata Latin yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Tetapi dalam bahasa Arab, "media" berarti perantara yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima<sup>4</sup>. Media pembelajaran sangat diperlukan karena dinilai sebagai solusi yang mungkin mengatasi kebosanan peserta didik bahkan ketidakaktifan peserta didik

---

<sup>3</sup> Munawir Munawir dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz untuk Mengevaluasi Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 5 MI di Surabaya," *Jurnal Basicedu* 7, no. 4 (2023): 2, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5720>.

<sup>4</sup> Ernawati Humaira dkk., "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Mempelajari Akidah Akhlak dan Upaya Mengatasinya di MI Al-Hidayah Cibadak Sukajaya Bogor," *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* 3, no. 1 (2022): 3, <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.1409>.

contohnya seperti *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* yang diciptakan di Amerika Serikat ini merupakan aplikasi yang memiliki fitur pilihan ganda dengan berbagai variasi menarik sehingga membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran.<sup>5</sup>

*Quizizz* merupakan aplikasi yang bisa disebut dalam katogori game online yang bisa digunakan menggunakan handohone, laptop dan komputer diakses dengan web atau aplikasi dan jaringat internet yang memadai. *Quizizz* bisa dikatakan sebagai permainan yang menyenangkan akan tetapi mengarah kepada pembelajaran atau mengasah kepada pengetahuan peserta didik. Aplikasi *Quizizz* bisa dipakai kapan saja dan dimana pun karena *Quizizz* sangat baanyak menawarkan banyak fitur seperti berbasis kertas atau pilihan ganda dengan alat elektronik peserta didik masing-masing. Selain itu, aplikasi *Quizizz* ini juga bermanfaat sebagai ambisius peserta didik karena didalam aplikasi *Quizizz* kita bisa langsung melihat nilai dan papan peringkat peserta didik. Peristiwa tersebut membuat peerta didik menjadi lebih rajin dalam belajar. Melihat penjelasan diatas aplikasi *Quizizz* bisa digunakan dalam hasil belajar pembelajaran Akidh Akhlak.

Aplikasi *Quizizz* ini sudah ada sebelum Pandemi *Covid-19*, semenjak pandemi *Covid-19* aplikasi *Quizizz* ini mulai digunakan dan populer karena aplikasi ini bisa digunakan dalam jarak jauh dan online. Awal mula aplikasi *Quizizz* ini hanya bisa diakses dengan hanphone dan komputer melauai web dan aplikasi jaringan internet, akan tetapi pada saat sekarang pembelajaran sudah beralih menjadi tatap muka dan mayoritas dari sekolah tidak mengizinkan para siswa untuk membwa hanphone kesekolah. Seiring dengan berkembangnya zaman

---

<sup>5</sup> Munawir Munawir dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz untuk Mengevaluasi Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 5 MI di Surabaya,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 4 (2023): 2211–20, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5720>.

pastinya aplikasi *Quizizz* juga berkembang salah satunya bertambahnya fitur pembelajaran yang menarik dan bisa digunakan dalam pembelajaran meskipun para siswa tidak menggunakan handphone fitur tersebut dinamakan dengan *Paper Mode*. *Quizizz Paper Mode* yaitu kuis yang menggunakan lembar kertas yang bergambar *QR Code (Q- Cards)*. Menurut Widayati *QR Code* merupakan kode batang atau kode matriks dengan dua dimensi supaya memudahkan memindai selain itu agar dengan cepat mendapatkan respons dari peserta didik.<sup>6</sup>

Hasil belajar merupakan tahapan peristiwa yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran karena melalui hasil belajar guru dapat mengetahui kemampuan peserta didik serta capaian selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Sudjana, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator untuk melihat tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar sangat penting karena membantu pendidik mengukur kompetensi peserta didik melalui kegiatan penilaian sehingga dapat menentukan capaian akhir pembelajaran. Menurut Bloom, penilaian hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam beberapa bentuk, seperti penilaian diagnostik, penilaian formatif, penilaian sumatif, dan penilaian penempatan.<sup>7</sup> Selain itu, hasil belajar dapat dianalisis dari berbagai aspek, yaitu konteks, masukan, proses, dan produk pembelajaran. Pelaksanaan penilaian hasil belajar

---

<sup>6</sup> Siti Khopipatu Salisah dan M. Makbul, "Pengaruh Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Etika Sopan Santun Peserta Didik Kelas IV Mtda Baitul Falah Kecamatan Cikarang Timur Kabupaten Bekasi," *Az-Zakiy: Journal of Islamic Studies* 2, no. 1 (2024): 38–54, <https://doi.org/10.35706/azzakiy.v2i1.11170>.

<sup>7</sup> Musbani Muhammad Basyah, *Konsep Penyusunan Dan Pelaksanaan Evaluasi Dalam Proses Belajar Mengajar menurut Suharsimi Arikunto*, 2019.

umumnya meliputi tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, serta pengolahan dan pelaporan hasil penilaian. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan langkah sistematis yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai..

Pemilihan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, media ini relatif mudah didapat, diterapkan di sekolah dengan sumber daya terbatas. Kedua, format tanya jawab pilihan ganda *Quizizz* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memberikan umpan balik secara langsung. Ketiga, media ini dapat di desain sebagus mungkin sehingga menarik minat siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Keempat, media pembelajaran *Quizizz* ini dapat diadaptasi untuk menilai berbagai aspek pemahaman siswa, baik kognitif, maupun afektif. Berdasarkan dari uraian permasalahan diatas, penelitian ini fokus pada **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kertas *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PABP Kelas VI Di SDN Kayu Bawang 1 Kab. Banjar”** penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pengajaran akidah akhlak di sekolah dasar. Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif serta memberikan rekomendasi kepada guru dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan bahan ajar. Kajian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai keefektifan lingkungan pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman siswa dan penerapan nilai-nilai akidah akhlak siswa dalam kehidupan sehari-hari.

## B. Definisi Oprasional

### 1. Media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz*

Media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* adalah media pembelajaran yang menggunakan fitur Paper Mode pada aplikasi *Quizizz* dengan memanfaatkan lembar soal dan kartu jawaban (*Q-Card*) dalam proses pembelajaran tanpa mengharuskan siswa menggunakan perangkat digital pribadi. Siswa menjawab soal pilihan ganda menggunakan kartu jawaban yang kemudian dipindai oleh guru melalui aplikasi *Quizizz* sehingga hasil jawaban dapat diketahui secara langsung.<sup>8</sup> Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP), khususnya muatan Akidah Akhlak, di kelas VI SDN Kayu Bawang 1 Kab. Banjar. Media ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan pada aspek pengetahuan atau kemampuan kognitif siswa. Hasil belajar dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi atau penilaian terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP), khususnya muatan Akidah Akhlak, setelah menggunakan media pembelajaran

---

<sup>8</sup> Setyo Edy Pranoto, "Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo," *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi* 4, No. 1 (2020): 25, <https://doi.org/10.20961/Habitus.V4i1.45758>.

berbasis kertas *Quizizz*. Hasil belajar diukur melalui nilai pretest dan posttest siswa kelas VI SDN Kayu Bawang 1 Kab. Banjar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

### 3. Mata Pelajaran PABP

Mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) adalah mata pelajaran yang mempelajari ajaran agama Islam yang bertujuan membentuk peserta didik agar memiliki keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran PABP mencakup beberapa muatan pembelajaran, yaitu Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, dan Sejarah Peradaban Islam (SPI). Setiap muatan pembelajaran memiliki peran dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan keagamaan peserta didik sesuai ajaran Islam.<sup>9</sup>

Dalam penelitian ini, mata pelajaran PABP yang diteliti secara spesifik adalah muatan Akidah Akhlak kelas VI materi Akhlak-Ku. Muatan Akidah Akhlak digunakan sebagai materi pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian serta sebagai dasar penyusunan instrumen pretest dan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz*.

### C. Rumusan Penelitian

Bedasarkan dari uraian latar belakang di atas dapat diketahui bahwa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media

---

<sup>9</sup> Eva Valentin Dkk., *Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Karakter Peserta Didik Kelas Viii Di Mts Darul A'mal Kota Metro Tahun Pelajaran 2017/2018*, T.T.

pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* di SDN Kayu Bawang 1 pada mata pembelajaran PABP muatan akidah akhlak?

2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* di SDN Kayu Bawang 1 pada mata pembelajaran PABP muatan akidah akhlak?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa di kelas VI SDN Kayu Bawang 1?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Bedasarkan rumusan permasalahan diatas dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* sebelum hasil belajar siswa kelas VI SDN Kayu Bawang 1 pada mata pembelajaran PABP muatan akidah akhlak.
2. Mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* sesudah hasil belajar siswa kelas VI SDN Kayu Bawang 1 pada mata pembelajaran PABP muatan akidah akhlak
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Quizizz* berbasis kertas terhadap hasil belajar pembelajaran muatan akidah akhlak siswa kelas VI SDN Kayu Bawang 1.

#### **E. Signifikansi Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dan bisa diambil dari penelitian ini sebagai berikut :

## 1. Manfaat Teoritis

Menjadikan penelitian ini kaya akan teori pembelajaran dengan pengujian efektivitas *Game-Based Learning* berbasis kertas dalam konteks pendidikan agama, khususnya pada mata pembelajaran PABP muatan akidah akhlak. Hasilnya dapat mengembangkan model pembelajaran inovatif serta instrumen penilaian yang valid dan reliabel.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PABP muatan akidah akhlak melalui penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* yang menarik dan interaktif. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, serta tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik

### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, khususnya media berbasis kertas *Quizizz*. Guru juga dapat meningkatkan kreativitas dalam mengajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PABP

muatan akidah akhlak. Selain itu, dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penerapan media pembelajaran yang inovatif dan efisien tanpa bergantung pada perangkat digital, sehingga dapat diterapkan di berbagai kondisi sekolah.

#### F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang sesuai dengan pembahasan penelitian sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Pendekatan	Hasil penelitian
1	Rini (2023)	Pengaruh Media <i>Quizizz</i> Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik	Kuantitatif Eksperimen (Quasi Experimental Design)	<i>Quizizz Paper Mode</i> memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. <b>Persamaan :</b> Sama-sama menggunakan <i>Quizizz Paper Mode</i> dan mengevaluasi pengaruhnya terhadap hasil belajar. <b>Perbedaan:</b> Penelitian Rini berfokus pada mata pelajaran PPKn, sedangkan saya pada muatan akidah akhlak.
2	Tri Riyadi & Sutrisna Wibawa (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Quizizz</i> pada Pembelajaran PPKN di SD Kelas 5	Kualitatif (Studi pustaka dan pengembangan media)	Media <i>Quizizz</i> efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep PPKn. <b>Persamaan:</b> Sama-sama mengembangkan penggunaan media

				<p><i>Quizizz</i> di tingkat SD.</p> <p><b>Perbedaan:</b> Mereka meneliti pengembangan media secara umum dan bukan berbasis kertas. Fokus saya adalah pada versi <i>paper mode</i>.</p>
3	Naila Amanina & Ashif Az Zafi (2021)	Efektivitas <i>Platform Quizizz</i> Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di Kabupaten Kudus	Kuantitatif Deskriptif	<p><i>Quizizz</i> efektif sebagai alat evaluasi pembelajaran akidah akhlak secara daring.</p> <p><b>Persamaan:</b> Sama-sama untuk mengetahui hasil belajar media <i>Quizizz</i> untuk pelajaran muatan akidah akhlak.</p> <p><b>Perbedaan:</b> Penelitian mereka menggunakan versi online/digital, saya fokus pada mode kertas/offline.</p>
4	Munawir et al. (2023)	Efektivitas <i>Platform Quizizz</i> Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di Kabupaten Kudus	R&D (Model ADDIE)	<p><i>Quizizz</i> meningkatkan kualitas hasil belajar dan minat siswa.</p> <p><b>Persamaan:</b> Sama-sama mengukur hasil belajar Akidah Akhlak dengan <i>Quizizz</i>.</p> <p><b>Perbedaan:</b> Mereka menggunakan <i>Quizizz</i> versi</p>

				online berbasis IT, saya meneliti penggunaan berbasis kertas tanpa HP..
--	--	--	--	---

### G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua kata, “hypo” yang berarti “lemah” dan “thesa” yang berarti “teori”. Hipotesis adalah pernyataan yang tidak jelas dan tidak dapat dibuktikan<sup>10</sup>. Berdasarkan kerangka teori dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka dalam penelitian ini diajukan hipotesis bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* diduga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PABP muatan akidah akhlak di kelas VI SDN Kayu Bawang 1. Dengan kata lain, terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

Secara statistik, hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Hipotesis nol ( $H_0$ ) menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PABP muatan akidah akhlak di kelas VI SDN Kayu Bawang 1.

---

<sup>10</sup>Titin Rahmawati, “Teori Hipotesa dan Proposisi Penelitian,” *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2020).