

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Pada zaman saat ini guru dituntut untuk piawai dalam menggunakan teknologi agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan zaman (Halawa, 2022). Dalam proses pembelajaran di sekolah guru tidak hanya diuntut untuk menyampaikan materi juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif dan efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar yaitu penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran menurut Azhar Asyhad (2020) merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalirkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat menjadi perantara yang bermanfaat untuk memudahkan proses belajar mengajar guna untuk meningkatkan proses belajar mengajar dan mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa.

Media belajar siswa dapat digunakan oleh siswa untuk menerima pelajaran yang diajarkan. Proses pembelajaran yang dilakukan membutuhkan guru yang dapat memberikan ilmu dengan menggunakan media pembelajaran

dan metode pembelajaran sehingga dapat minat siswa dalam belajar dan juga menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut (Pratiwi) Media pembelajaran dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar. Selain sebagai alat bantu pembelajaran, media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Peranan media pembelajaran terutama adalah untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Dalam hal ini, bisa terlihat bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan.

Media dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi semakin banyak diterapkan dalam dunia Pendidikan. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi digital adalah *Quizizz*, yaitu *platform* pembelajaran berbasis permainan (*gamebased learning*) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat di akses secara daring oleh peserta didik. Media ini memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan karena memanfaatkan unsur visual, interaksi langsung, serta umpan balik otomatis. Melalui penggunaan media ini, guru dapat menyajikan materi dan evaluasi pembelajaran secara menarik sehingga siswa

lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan aplikasi kuis digital seperti *Quizizz* juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Al-Jubouri & Al-Hemiary, 2020).

Selain teori media pembelajaran, penggunaan *Quizizz* juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses aktif dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam pembelajaran konstruktivis, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi berperan aktif dalam memahami, menafsirkan, dan mengembangkan pengetahuan baru melalui kegiatan belajar yang bermakna. *Quizizz* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui kuis interaktif, latihan soal, dan umpan balik instan yang membantu siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Ketika siswa menjawab pertanyaan dan menerima umpan balik secara langsung, mereka secara tidak langsung melakukan proses refleksi dan rekonstruksi pengetahuan. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik sendiri baik secara individual maupun sosial. Guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik

mengembangkan pemahamannya. Dengan demikian, konstruktivisme menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*) (Teguh Handoyono, 2025)

Selanjutnya, teori gamifikasi juga menjadi landasan penting dalam penggunaan media pembelajaran Quizizz. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks *non-game*, seperti pendidikan, dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar siswa. Quizizz mengintegrasikan berbagai elemen permainan seperti skor, papan peringkat (*leaderboard*), waktu pengerjaan, serta penghargaan yang membuat proses pembelajaran terasa seperti permainan yang menantang dan menyenangkan. Kondisi ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa tertantang untuk memperoleh hasil yang lebih baik dalam setiap aktivitas pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa, partisipasi aktif, serta hasil belajar secara signifikan (Yunita Sari, dkk 2026). Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Selain itu, penggunaan Quizizz juga berkaitan dengan teori pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar. Dalam pendekatan pembelajaran aktif, siswa didorong untuk berpikir, menjawab pertanyaan,

menganalisis masalah, serta merefleksikan hasil belajar mereka. Quizizz memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif melalui kegiatan menjawab soal secara *real time*, berdiskusi mengenai jawaban, serta melihat hasil evaluasi secara langsung. Aktivitas tersebut dapat meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari karena mereka terlibat secara kognitif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan performa akademik siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Freeman et al., 2014). Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz dalam proses pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Penggunaan media dalam perspektif Islam dalam al-Qur'an secara tersirat berupa media suara yang ditangkap oleh indra pendengaran, media visual yang ditangkap oleh penglihatan, seperti yang tercantum dalam Q.S *al-Nahl* / 16 :78, yaitu:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

Menurut Tafsir *al-Muyassar*. surat *al-Nahl* ayat 78 yaitu dan Allah telah mengeluarkan kalian dari perut-perut ibu-ibu kalian sesudah masa kehamilan sedang kalian tidak mengetahui apapun yang ada di sekitar kalian,

kemudian Allah menjadikan bagi kalian sarana-sarana pengetahuan berupa pendengaran, penglihatan, dan hati. Mudah-mudahan kalian beryukur kepada Allah, atas nikmat-nikmat tersebut. dan mengesakan Allah dengan ibadah.

Melalui media pembelajaran, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar peserta didik merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa. Hasil belajar peserta didik mengacu pada kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Ini mencakup sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum atau program pendidikan tertentu (Somayana, 2020)

Hasil belajar suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti

kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan menarik. Namun, realistik di sekolah menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan secara konvensional. Pendidik cenderung mengandalkan metode ceramah dan buku cetak sebagai media utama dalam pembelajaran. Sehingga model seperti ini membuat pembelajaran bersifat *teacher centred* dimana guru menjadi satu-satunya sumber informasi dan siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Ketergantungan pada buku cetak juga tidak mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa baik itu visual, audio maupun kinestetik. Akibatnya suasana belajar terasa membosankan dan monoton sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 Mei 2025 di Payakumbuh dengan salah satu guru akidah akhlak MAN 2 Kota Payakumbuh yaitu Ibu Reni Elfida, S.Ag, M.Pd, mengatakan bahwa:

Proses pembelajaran akidah akhlak tersebut masih menggunakan media biasa lebih dominan menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku cetak dan ceramah sebagai media pembelajarannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran belum dilakukan secara optimal oleh peserta didik. Sehingga peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan hal itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kemudian wawancara dengan Chasya Putri Andrica, peserta didik kelas X.E.4 pada tanggal 2 Mei 2025 di Payakumbuh mengatakan bahwa:

Pendidik kurang menarik dalam mengajar, inilah yang membuat merasa jenuh dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan

monoton dan kurang menarik sehingga membuat peserta didik bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa pengaplikasian media pembelajaran akidah ahlak di MAN 2 Kota Payakumbuh belum terlaksana dengan baik. Hal ini karena pendidik yang berperan aktif dan sedikit melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, pendidik masih menggunakan media konvensional dan jarang menggunakan media kreatif dan inovatif, sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal tersebut bisa terlihat pada tabel yang penulis cantumkan dibawah ini:

Tabel 1. 1
Hasil Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran Akidah Akhlak Tahun
Pelajaran 2024 / 2025 Semester Ganjil di Kelas X MAN 2 Kota Payakumbuh

No	Kelas	Peserta didik	KKTP	Hasil Rata-rata
1	X.E.1	35	79	74,50
2	X.E.2	35	79	69,80
3	X.E.3	35	79	72,30
4	X.E.4	35	79	68,70
5	X.E.5	35	79	75,10
6	X.E.6	35	79	70,40
7	X.E.7	35	79	67,90
8	X.E.8	35	79	73,20
9	X.E.9	35	79	66,50
10	X.E.10	35	79	69,00

No	Kelas	Peserta didik	KKTP	Hasil Rata-rata
11	X.E.11	35	79	74,00
12	X.E.12	35	79	71,50

Berdasarkan data pada tabel 1.1 di atas dapat dilihat bahwa presentase hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran akidah akhlak dari masih tergolong rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan madrasah. Hasil belajar yang rendah termasuk pada suatu permasalahan yang harus diselesaikan karena hasil belajar menjadi penentu berhasilnya seorang pendidik dalam mengajar.

Permasalahan di atas dapat diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal.

Kemajuan teknologi informasi, muncul sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah platform digital yang dapat menyajikan berbagai soal yang kreatif dan dapat melibatkan siswa secara penuh didalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai *platform online* yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar (Amaliyah, 2021: 845). *Quizizz* tidak hanya memudahkan evaluasi, tetapi juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, yang berpotensi meningkatkan motivasi siswa.

Quizizz dijadikan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi

pembelajaran. Banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun peserta didik berada. Citra dan Rosy menjelaskan bahwa *quizizz* mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran (Pusparani dan Herlina, 2020: 272)

Belajar dengan memanfaatkan teknologi dengan aplikasi *quizizz* ini di samping menyenangkan, menantang, dan interaktif akan berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik. *Quizizz* dengan konten dapat berasal dari kreatifitas pendidik dalam upaya mereview evaluasi pembelajaran akidah akhlak, dengan menggunakan akses internet dalam penggunaannya (Yulia dan Aini, 2019: 25) *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* yang membuat kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dengan adanya media *quizizz* ini dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media pada evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak.

Beberapa riset menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini didasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfera Bekti Susanti, 2020) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis *game* edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema globalisasi. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh (Panggabea & Harahap, 2020) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dalam penggunaan

media kuis interaktif *Quizizz* lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif *Quizizz*.

Berdasarkan masalah pada latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X di MAN 2 Kota Payakumbuh”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Peserta didik kurang memahami materi dengan baik.
2. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak rendah.
3. Kurangnya inovasi guru akidah akhlak dalam memilih media pembelajaran yang efektif

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, supaya penelitian ini terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian ini hanya difokuskan kepada pengaruh media *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas X di MAN 2 Kota Payakumbuh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Bagaimana gambaran hasil *Pre-test* peserta didik kelas kontrol pada mata pelajaran akidah akhlak di MAN 2 Kota Payakumbuh?
2. Bagaimana gambaran hasil *Pre-test* peserta didik kelas eksperimen pada

mata pelajaran akidah akhlak di MAN 2 Kota Payakumbuh?

3. Bagaimana gambaran hasil *Post-test* peserta didik kelas kontrol pada mata pelajaran akidah akhlak di MAN 2 Kota Payakumbuh?
4. Bagaimana gambaran hasil *Post-test* peserta didik kelas eksperimen pada mata pelajaran akidah akhlak di MAN 2 Kota Payakumbuh?
5. Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran akidah akhlak kelas X di MAN 2 Kota Payakumbuh?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilaksanakan untuk mencapai tujuan berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran hasil *Pre-test* peserta didik kelas kontrol pada mata pelajaran akidah akhlak di MAN 2 Kota Payakumbuh.
2. Untuk mengetahui gambaran hasil *Pre-test* peserta didik kelas eksperimen pada mata pelajaran akidah akhlak di MAN 2 Kota Payakumbuh.
3. Untuk mengetahui gambaran hasil *Post-test* peserta didik kelas kontrol pada mata pelajaran akidah akhlak di MAN 2 Kota Payakumbuh.
4. Untuk mengetahui gambaran hasil *Post-test* peserta didik kelas eksperimen pada mata pelajaran akidah akhlak di MAN 2 Kota Payakumbuh.
5. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran akidah akhlak kelas X di MAN 2 Kota Payakumbuh.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang akan dilaksanakan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu, menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan agama khususnya mata pelajaran akidah akhlak dengan menggunakan *quizizz* dalam proses pembelajaran. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan atau sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam memilih topik yang sama atau pun berbeda.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mampu mengembangkan ilmu yang diperoleh selama berkuliah dan mampu menerapkan dalam bentuk penelitian sesuai dengan fenomena yang ada di masyarakat.

b. Bagi Istitusi Pendidikan

Mampu mengembangkan sebagai sumber keputusan untuk penelitian selanjutnya yang terkait.

c. Bagi Guru

Hasil Penelitian dari Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X di MAN 2 Kota Payakumbuh, pada penelitian ini diharapkan dapat membantu dan sebagai panduan dalam memilih media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Pembaca

Memberikan informasi bagaimana pengaruh media *quizizz* terhadap hasil belajar.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan Pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

2. Quizizz

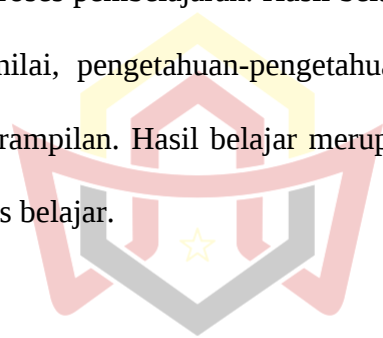
Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan dan mempunyai kelebihan yaitu berbasis game, seakan akan pengguna aplikasi terbawa ke aktivitas yang membuat dikelas menyenangkan dan interaktif.

Menurut Suharsono, Menyatakan bahwa *Quizizz* memiliki kemampuan untuk menampilkan hasil kerja setiap peserta kuis secara *online* dan dapat diunduh dalam bentuk *file excel*. *Quizizz* juga memotivasi siswa untuk belajar dan mermungkinkan mereka bersaing satu sama lain. Pada saat yang sama di kelas, siswa mengambil kuis dan

melihat peringkat mereka di papan peringkat. Untuk menilai kinerja siswa, instruktur dapat memantau prosedur dan mengunduh laporan setelah kuis selesai. Aplikasi ini meningkatkan minat siswa dan meningkatkan konsentrasi mereka

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.



UIN IMAM BONJOL
PADANG