

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan regulasi capaian pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak seharusnya sangat baik. Sebagaimana yang digariskan dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008, (2008) Pembelajaran Akidah Akhlak bertujuan untuk menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT. Keaktifan dan hasil belajar peserta didik dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, jika proses pembelajaran baik, maka keaktifan dan hasil belajar peserta didik juga akan baik, begitu pula sebaliknya (Kharisma, 2020).

Pembelajaran akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan Al-Qur'an dan Hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman (Azzahra, 2022).

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 30 Juli 2025 bersama Ibu Zakki Muftika sebagai guru mata pelajaran Akidah Akhlak MTs Negeri 1 Kota Bengkulu, beliau mengatakan bahwa dalam belajar keaktifan belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak tergolong rendah yang ditunjukkan pada aktivitas visual (tidak fokus pada pembelajaran), aktivitas lisan (malu untuk mengemukakan pendapat), aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas mental (takut saat menjawab pertanyaan), dan aktivitas emosional peserta didik (merasa tidak percaya diri).

Hal itulah yang menyebabkan minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran dan nilai peserta didik cenderung rendah tidak mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Ketercapaian nilai peserta

didik dapat dilihat dari hasil penilaian sumatif tengah semester peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu.

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata Penilaian Sumatif Tengah Semester (STS) Mata Pelajaran
Akidah Akhlak Tahun Pelajaran 2025/2026 Kelas VIII MTs Negeri 1 Kota
Bengkulu

NO	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Tuntas > 75		Tidak Tuntas ≤ 75	
				Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	VIII A	34	75	19	55,88%	15	44,11%
2	VIII B	35	75	14	40%	21	60%
3	VIII C	34	75	15	44,11%	19	55,88%
4	VIII D	34	75	20	58,8%	14	41,17%
5	VIII E	34	75	11	32,35%	23	67,64%
6	VIII F	35	75	17	48,57%	18	51,42%
7	VIII G	35	75	18	51,42%	17	48,57%
8	VIII H	34	75	12	35,29%	22	64,70%
9	VIII I	34	75	14	41,17%	20	58,82%
10	VIII J	33	75	14	42,42%	19	57,57%
11	VIII K	35	75	15	42,85%	20	57,14%
Total		377	-	169		208	

Sumber : Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Bengkulu 2025/2026

Kriteria tercapai dan tidak tercapai di atas didasarkan atas penetapan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), dimana KKTP mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu adalah 75. Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa sebanyak 169 peserta didik memperoleh nilai mata pelajaran Akidah Akhlak di atas KKTP, sedangkan sebanyak 208 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKTP.

Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh banyak faktor. Menurut Slameto, (2013) faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam belajar disebabkan beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal diantaranya minat, perhatian belajar peserta didik dan faktor eksternal diantaranya metode pembelajaran, alat belajar yang merupakan faktor sekolah yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Jika dicermati lebih jauh, kondisi pembelajaran yang berlangsung saat inilah yang menjadi penyebab utamanya. Kenyataan yang terjadi dalam aktivitas pembelajaran akidah akhlak menunjukkan peserta didik kurang bersemangat,

sering keluar masuk kelas ketika pembelajaran, tidur dikelas, mengganggu teman yang lain ketika belajar, tidak fokus pada pembelajaran, peserta didik yang merasa tidak percaya diri dan merasa takut saat tampil kedepan menjawab pertanyaan, merasa malu untuk mengemukakan pendapat hal itulah yang menyebabkan minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran dan nilai peserta didik cenderung rendah.

Kondisi tersebut mengindikasikan adanya permasalahan pada aspek keaktifan belajar peserta didik. Menurut Wahyuningsih, (2020) keaktifan belajar merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar peserta didik dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perorangan.

Keaktifan belajar dapat membawa banyak nilai tambah bagi peserta didik dan pendidik. Menurut Dimyati dalam Kurniati, (2022) keaktifan peserta didik dalam pembelajaran terdiri dari kegiatan fisik yang mudah diamati seperti membaca, mendengarkan, menulis, meragakan dan mengukur, sedangkan kegiatan psikis diantaranya mengingat kembali isi materi pelajaran, menyimpulkan, membandingkan satu konsep dengan konsep lainnya.

Menurut Paul B. Diedrich dalam Kurniati, (2022), aktivitas belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam indikator keaktifan yang komprehensif, meliputi *visual activities* (seperti membaca, memperhatikan gambar), *oral activities* (menyatakan, merumuskan, bertanya, berpendapat), *listening activities* (mendengarkan penyajian materi), *writing activities* (menulis karangan, membuat rangkuman), *mental activities* (mengingat, memecahkan masalah, menganalisis), dan *emotional activities* (menaruh minat, bersemangat, berani). Melalui optimalisasi berbagai aspek aktivitas tersebut, keaktifan belajar peserta didik diharapkan dapat meningkat sehingga mendukung pencapaian kognitif yang lebih baik.

Selain faktor internal peserta didik, faktor guru dan media pembelajaran juga turut memengaruhi kondisi tersebut. Menurut Suarni dalam Adrianto, (2022) pembelajaran akan berhasil dengan baik sesuai tujuan yang ditetapkan, apabila

pendidik dapat melibatkan seluruh pribadi peserta didik baik fisik, maupun psikis (emosional, intelektual, dan psikomotor) dalam proses pembelajaran.

Rendahnya keaktifan peserta didik yang mengakibatkan hasil belajar rendah merupakan suatu permasalahan yang seharusnya segera diselesaikan. Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik. Kondisi hasil belajar peserta didik yang masih belum optimal mendorong peneliti untuk mencari solusi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu. Seperti yang diungkapkan oleh Rahmadanti dkk., (2022) Semakin tinggi keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, maka keberhasilan proses belajarnya pun harus semakin tinggi.

Namun kenyataannya saat ini media pembelajaran yang diterapkan adalah media konvensional dan sesekali menggunakan *powerpoint* dengan menjelaskan materi dengan metode ceramah, sesekali pendidik menampilkan video pembelajaran dari *youtube* sesuai dengan materi pembelajaran dan sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi yaitu aplikasi *padlet*. Kenyataan di lapangan masih minimnya pendidik menggunakan media pembelajaran yang interaktif terutama dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

Rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik yang tidak segera diatasi dapat berdampak pada kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran Akidah Akhlak. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang mendalam. Pembelajaran yang didominasi penyampaian materi secara satu arah tanpa melibatkan peserta didik secara aktif juga berpotensi menimbulkan kejenuhan, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Sastradinata, (2023) melalui partisipasi aktif, peserta didik memiliki kesempatan untuk berbagi ide, memperluas pandangan, dan membangun pemahaman bersama temannya, dengan hal ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Peningkatan keaktifan

dan hasil belajar peserta didik dapat tercapai dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik dan tidak menciptakan rasa jenuh (Tiara & Dena, 2024). Menurut Affandi dalam Hosaini & Dkk., (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan akan mempengaruhi hasil belajar.

Selama ini, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memang sudah terbukti empiris mampu meningkatkan hasil belajar, salah satunya seperti hasil penelitian Azri, (2026) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, Menurut Wachidi dkk., (2025) Kekurangan model kooperatif TGT yang diterapkan secara konvensional (menggunakan kartu kertas atau papan tulis manual) sering kali membutuhkan manajemen waktu yang sangat lama, guru harus mempersiapkan model dengan baik sebelum diterapkan.

Selain faktor pembelajaran, karakteristik generasi peserta didik masa kini yang dekat dengan teknologi digital juga perlu menjadi perhatian. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad 21 telah mengubah karakteristik peserta didik sehingga memerlukan cara belajar yang berorientasi dan inovatif (Handini & Dkk., 2023). Lingkungan serba digital memberikan gaya baru bagi Gen Alpha dalam berpikir, belajar, bertindak, berinteraksi, dan memperoleh pengetahuan. Mereka memiliki kemampuan beradaptasi yang cepat terhadap penggunaan media pembelajaran digital dan penggunaan media sosial, hal ini menjadikan teknologi digital sangat mendukung gen Alpha dalam proses belajar, hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang baru untuk menciptakan media pembelajaran yang tepat guna dengan kebutuhan generasi ini (Gunawan dkk., 2024).

Menurut Septiani dkk., (2025) penerapan gamifikasi dalam pendidikan juga selaras dengan karakteristik generasi peserta didik masa kini yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi dan lingkungan digital. Sejalan dengan pendapat Alit & Tejawati, (2023) Generasi Alpa adalah generasi yang paling dekat dan erat dengan teknologi digital, tidak bisa lepas dengan gadget. Diperkuat dengan pendapat Febriana & Muflihini, (2025) generasi Alpha cenderung lebih responsif

terhadap media digital dibandingkan media pembelajaran konvensional dan lebih tertarik belajar melalui platform visual dan audiovisual yang dinamis, seperti video pembelajaran, animasi, atau kuis online.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran Akidah Akhlak ini, dibutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif terpadu yang memiliki kemampuan multifungsi: tidak hanya mampu menjelaskan materi pelajaran secara konkret dan menarik melalui visualisasi, tetapi juga harus mampu menyajikan alat evaluasi yang memberikan hasil penilaian (*real-time feedback*) secara instan, transparan, dan otomatis. Lebih dari itu, media tersebut harus dirancang secara sistematis agar dapat menstimulus dan meningkatkan seluruh indikator keaktifan belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran telah diterapkan dalam pendidikan Islam terdapat dalam firman Allah SWT sebagai berikut:

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقَاهُ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ٢٨ قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنَّ إِلَيْنَا أُلْقِيَ كِتَابٌ كَرِيمٌ ٢٩ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ٣٠

Artinya: “28. Pergilah dengan membawa suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan.” 29. Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia.” 30. Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. (Q.S. An-Naml : 28-30)

Dalam Tafsir Al-Mishbah membahas bahwa:

Ayat-ayat ini menguraikan penugasan Nabi Sulaiman kepada Hud-Hud untuk mengantarkan surat beliau ke negeri Saba' yang ketika itu menyembah matahari. Sang Hud-Hud pun berangkat dan tiba disana, serta langsung melemparkan surat itu kepada Sang Ratu yang juga langsung membacanya, lalu mengumpulkan para pejabat teras dan penasihat-penasihatnya (Shihab, 2002a). Uraian tentang potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi sebagai teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu. Nabi Sulaiman menggunakan burung hud-hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki (Pito, 2018).

Dalam Syakir, (2016) Tafsir Ibnu Katsir dijelaskan bahwa Nabi Sulaiman Alaihissalam menulis surat kepada Balqis dan kaumnya, kemudian menyerahkannya kepada burung hud-hud untuk membawanya ke negeri mereka. Setibanya di istana, hud-hud menjatuhkan surat itu dari sebuah lubang di hadapan Balqis saat ia berada di tempat menyendiri, lalu burung itu berputar-putar di sekitarnya dengan penuh adab. Balqis merasa heran dan bimbang atas apa yang dilihatnya, kemudian ia mengambil surat itu, membuka segelnya, dan membacanya, lalu mengumpulkan para pembesar negeri, para pemimpin, menteri, dan bangsawan pemerintahannya. Ibnu Katsir menerangkan bahwa Balqis menyebut surat itu sebagai kitābun karīm (surat yang mulia) karena perkara ajaib yang menyertainya: seekor burung datang membawakan surat, menjatuhkannya kepadanya, lalu berpaling dengan penuh adab sesuatu yang tidak mampu dilakukan oleh raja mana pun. Kemuliaan surat itu juga terletak pada isinya yang berada pada puncak balaghah: ringkas, fasih, dan maknanya tercapai dengan ungkapan yang paling ringkas lagi baik, serta dibuka dengan basmalah yang menurut para ulama belum pernah ditulis oleh siapa pun sebelum Sulaiman Alaihissalam. Dengan demikian, Ibnu Katsir menyoroti bahwa keberhasilan penyampaian pesan Nabi Sulaiman ditentukan oleh ketepatan perantara yang membawanya serta kualitas pesan yang ringkas, jelas, dan berwibawa.

Sementara itu, dalam Tafsir Al-Azhar Hamka, (2015) menguraikan bahwa perintah pada ayat 28 agar hud-hud membawa dan menjatuhkan surat merupakan ujian pertama Nabi Sulaiman terhadap kebenaran perkataan burung itu, sekaligus menunjukkan penggunaan burung sebagai perantara pengantar surat. Perintah "berpalinglah" dan "lihat apa yang mereka perbuat" mengandung pesan komunikasi, pengirim perlu memperhatikan sambutan penerima terhadap pesannya. Pada ayat 29, Hamka menekankan bahwa Ratu Balqis terlebih dahulu menyebut surat itu "surat yang mulia" sebelum menyebut pengirimnya, agar para pembesar menghargainya dan fokus membicarakannya, lalu mengajak mereka bermusyawarah menghadapi perkara yang sulit itu. Selanjutnya pada ayat 30, Ratu menerangkan secara berurut: surat itu mulia, datang dari Raja Sulaiman yang besar, dan dibuka dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang urutan

yang menunjukkan cerdas cendekianya sang Ratu agar para pembesar tidak terburu-buru menyikapinya. Dengan demikian, dalam tafsir Al-Azhar menekankan dimensi etis strategis komunikasi pesan disampaikan melalui perantara yang andal, dikemas terhormat dan sistematis, serta disambut melalui musyawarah.

Berdasarkan paparan ketiga tafsir di atas perbedaan penekanannya terletak pada tiga dimensi yaitu Tafsir Al-Mishbah menyoroti dimensi fungsional-teknologis, di mana media berperan sebagai alat yang membuat penyampaian pesan menjadi efektif dan efisien; Tafsir Ibnu Katsir menyoroti dimensi kualitas pesan dan estetika (*balaghah*), di mana media dan isi pesan harus ringkas, fasih, berwibawa, dan mampu memancing rasa hormat penerima; sedangkan Tafsir Al-Azhar menyoroti dimensi etis-strategis dan psikologis, di mana penggunaan media harus memicu interaksi, memperhatikan respon penerima, dan bermuara pada proses pemikiran yang matang (musyawarah).

Dari ketiga tafsir tersebut, dapat ditarik benang merah yang sangat relevan untuk dunia pendidikan. Pertama, sejalan dengan Al-Mishbah, pendidik dituntut untuk memanfaatkan "teknologi" atau media pembelajaran yang andal, cepat, dan efisien sesuai dengan zamannya. Bagi peserta didik Generasi Alpha, media interaktif berbasis digital seperti Wayground (Quizizz) adalah wujud wasilah modern yang mampu menyalurkan materi secara real-time dan efektif. Kedua, merujuk pada Ibnu Katsir, materi Akidah Akhlak yang disajikan melalui media tersebut tidak boleh bertele-tele, melainkan harus dikemas secara visual, ringkas, dan menarik (*puncak balaghah*), sehingga peserta didik menaruh respek dan minat yang tinggi terhadap materi yang "dijatuhkan" kepada mereka. Ketiga, selaras dengan Al-Azhar, media pembelajaran tidak boleh hanya bersifat satu arah, tetapi harus dirancang secara strategis untuk memicu interaksi dan diskusi (musyawarah). Hal ini sangat relevan ketika media Wayground diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), di mana kompetisi dan kuis digital tidak membuat peserta didik terburu-buru dalam tekanan, melainkan memicu kolaborasi, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah secara bersama-sama.

Penggunaan media burung hud-hud oleh Nabi Sulaiman dalam menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab

dengan penggunaan burung tersebut dapat membuat proses komunikasi lebih efektif dan efisien (Pito, 2018). Maka ayat ini menjadi salah satu dasar bagi para pendidik untuk dapat memanfaatkan dan mengelola berbagai media yang ada dan sesuai untuk menunjang proses pembelajaran bagi para peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Jennah, (2009); Suryani dkk., (2018) media pembelajaran menjadi alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan, kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan daya tarik bagi peserta didik untuk terjadinya proses pembelajaran (Trinova & Izati, 2020). Seperti pendapat Pagarra dkk., (2022) menyatakan media pembelajaran dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Diperkuat oleh pendapat Kusuma dkk., (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik akan berpengaruh pada minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih mudah menerima materi yang sedang di pelajari dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Nurrita, (2018) menyatakan penyajian materi yang menarik, meningkatkan motivasi dan minat belajar, dengan situasi belajar yang menyenangkan peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Zinal Aqib dalam Harahap dkk., (2022) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain menyempurnakan dalam penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, serta meningkatkan kualitas hasil belajar. Melalui kegiatan pembelajaran aktif pendidik dapat mencoba membangun keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dengan menekankan keterlibatan seluruh panca indera peserta didik agar berkesempatan melakukan aktivitas belajar (Pohan, 2023).

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Agustira & Rahmi, 2022). Khosiyono dkk., (2022) menyatakan media merupakan bagian yang sangat penting dalam menciptakan keaktifan peserta didik.

Salah satu media yang dapat digunakan pendidik adalah media pembelajaran wayground. Wayground adalah nama baru dari platform pembelajaran quizizz. Perubahan nama ini merupakan bagian dari pengembangan platform tanpa mengubah fungsi utamanya sebagai media pembelajaran interaktif. Media aplikasi quizizz dipilih dikarenakan generasi Alpha cenderung lebih responsif terhadap media digital dibandingkan media pembelajaran konvensional (Febriana & Muflihini, 2025). Aplikasi quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Dermawan dkk., 2021).

Aplikasi quizizz ini memiliki karakteristik permainan seperti tema, meme dan musik yang menghibur saat pembelajaran serta dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut (Ahmad dkk., 2021). Quizizz menjadi salah satu *web tool* permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas sebagai alat ukur dalam meningkatkan pemahaman peserta didik (O. N. Purba, 2022).

Keandalan aplikasi ini telah diuji coba dan dibuktikan oleh banyak peneliti terdahulu, khususnya terkait pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar. Ahmad dkk. (2021) menyatakan bahwa quizizz dapat membantu motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan pendapat Purba, (2022) menyatakan bahwa aplikasi quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar peserta didik dan mahasiswa dan meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian Nuramanah dkk., (2020), menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar (psikomotorik dan kognitif) peserta didik pada mata pelajaran PAI. Diperkuat dari hasil penelitian Wardani dkk., (2024) penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kemajuan belajar peserta didik, termasuk peningkatan pemahaman materi, motivasi belajar, keterlibatan aktif dan pencapaian belajar.

Dari aspek proses pembelajaran penelitian Masnu'ah & Aisyah, (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi quizizz sangat cocok digunakan sebagai

media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, mudah dipahami oleh peserta didik, dan mempermudah jalannya pembelajaran.

Dari aspek keaktifan, partisipasi dan suasana kelas hasil penelitian Saniah & Pujiastuti, (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar, membuat peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar, serta hasil belajar yang lebih baik. Sejalan dengan pendapat Utami dkk., (2023) dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, dapat membantu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses belajar mereka. Melalui aplikasi quizizz memberikan pengalaman nyata dan dapat diterapkan untuk peserta didik dalam pembelajaran agar tidak merasa bosan dan meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar (Ramliyana dkk., 2021). Penggunaan media kuis tidak hanya membantu peserta didik menghafal materi yang diberikan kepada mereka, tetapi juga menciptakan persaingan diantara mereka, menantang mereka untuk menjadi yang terbaik di kelas (Aprinastuti, 2023).

Lebih lanjut, integrasi dengan model kooperatif, penelitian Rizani & Nurlizawati, (2024) pada peserta didik kelas XI IPS membuktikan bahwa penggunaan model *cooperative learning tipe teams games tournament* berbantuan quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar di kelas. Selanjutnya enelitian Oktavia dkk., (2025) pada pembelajaran IPS Kelas VIII menunjukkan bahwa Penerapan *Game Based Learning* (Quizizz) terbukti efektif dalam meningkatkan resiliensi akademik siswa.

Hasil penelitian dari Kamajaya dkk., (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kuis dalam Pendidikan Agama Islam sangat efektif, karena peserta didik lebih antusias menggunakan media pembelajaran berbasis kuis/game daripada metode pembelajaran ceramah saja. Faktor pendukungnya adalah peserta didik rata-rata sudah memiliki handphone sehingga tidak mengharuskan peserta didik gagap tentang teknologi agar dapat mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran kuis ini. Adanya kemajuan teknologi semua aktivitas pembelajaran dapat dibantu oleh adanya teknologi, seperti halnya media pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar hal yang bisa dilakukan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang efektif yaitu dengan melakukan peningkatan

keterampilan seorang pendidik pada penggunaan media pembelajaran, sehingga peserta didik juga dapat terlibat dalam penggunaan media pembelajaran (Dermawan dkk., 2021). Dalam hal ini pendidik mempunyai peranan yang penting terkait dengan hal yang berhubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran (Arifin, 2020). Oleh karena itu, pendidik harus pandai dalam memadukan media dengan materi pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Akidah Akhlak.

Walaupun berbagai penelitian relevan telah membuktikan efektivitas media kuis interaktif berbasis game dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, kajian-kajian tersebut umumnya masih terbatas pada mata pelajaran umum maupun Pendidikan Agama Islam secara umum. Berdasarkan hasil penelusuran pustaka, belum banyak penelitian yang secara khusus mengintegrasikan Wayground (Quizizz) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah.

Berdasarkan fenomena di atas dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik, tidak cukup hanya dengan menggunakan media pembelajaran yang pasif, karena tidak semua media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu pendidik harus mampu memilih media yang tepat. Maka sehubungan dengan hal tersebut penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Media Pembelajaran Wayground Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu”**. Dengan media wayground diharapkan pendidik dapat menentukan media yang tepat dalam meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik guna terciptanya suasana pembelajaran akidah akhlak yang efektif dan efisien.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah pada penelitian ini berkaitan dengan:

1. Mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki peranan penting dalam membentuk pemahaman keimanan dan karakter peserta didik, sehingga proses pembelajaran idealnya mampu menciptakan keterlibatan belajar yang aktif serta capaian hasil belajar yang optimal, Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kondisi yang belum sesuai dengan harapan; keaktifan belajar peserta didik di kelas masih sangat minim dan hasil belajar kognitif mereka tergolong rendah, di mana mayoritas nilai Penilaian Sumatif Tengah Semester (STS) kelas VIII masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan.
2. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya capaian keaktifan dan hasil belajar tersebut, di antaranya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik yang masih bersifat konvensional dan belum interaktif, sehingga tidak sejalan dengan karakteristik peserta didik generasi Alpha yang sangat menyukai platform digital dan visual.
3. Apabila rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak dibiarkan berlangsung terus-menerus, maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai secara optimal. Rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menyebabkan pemahaman materi menjadi kurang maksimal dan berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik agar hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik.
4. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik ialah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Akan tetapi, implementasi model tersebut secara manual masih memiliki keterbatasan, khususnya dalam pengelolaan kegiatan turnamen di kelas agar berlangsung efektif dan menarik. Di samping itu, berdasarkan hasil penelusuran literatur, penelitian mengenai integrasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media

interaktif berbasis game digital seperti Wayground/Quizizz pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih relatif terbatas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini dibatasi pada aspek-aspek spesifik sebagai berikut:

1. Keaktifan belajar peserta didik dalam penelitian ini dibatasi dan diukur berdasarkan 6 (enam) indikator keaktifan belajar yaitu: aktivitas visual (*visual activities*), aktivitas lisan (*oral activities*), aktivitas mendengarkan (*listening activities*), aktivitas menulis (*writing activities*), aktivitas mental (*mental activities*), dan aktivitas emosional (*emotional activities*).
2. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi hanya pada aspek kognitif (pengetahuan) peserta didik. Capaian ini diukur secara kuantitatif melalui selisih skor tes kemampuan awal (*pre-test*) dan tes kemampuan akhir (*post-test*) yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan setelah perlakuan (*treatment*) diberikan.
3. Mata pelajaran yang menjadi objek penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak, secara khusus pada materi Pokok "Beriman Kepada Nabi dan Rasul Allah" untuk Fase D Kelas VIII.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah yang menggunakan media pembelajaran wayground pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan yang menggunakan media konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah yang menggunakan media pembelajaran wayground pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan yang menggunakan media konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu?

3. Apakah keaktifan belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media pembelajaran wayground pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan keaktifan belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu?
4. Apakah hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media pembelajaran wayground pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu?

1.5 Tujuan

1. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah yang menggunakan media pembelajaran wayground pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan yang menggunakan media konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah yang menggunakan media pembelajaran wayground pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan yang menggunakan media konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media pembelajaran wayground pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dibandingkan dengan keaktifan belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu.
4. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media pembelajaran wayground pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat secara Teoritik

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang efektivitas media pembelajaran wayground pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VIII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak.

1.6.2 Manfaat secara Praktis

1. Bagi Peneliti kegiatan penelitian ini merupakan wujud nyata penerapan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh selama belajar di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang serta menambah wawasan terhadap ilmu pengetahuan dan informasi dalam meningkatkan sumber daya manusia.
2. Bagi sekolah dapat menjadikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan sistem mengajar sehingga menghasilkan *output* yang baik.
3. Bagi pendidik dapat dijadikan bahan pertimbangan khususnya pendidik bidang studi Akidah Akhlak dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.
4. Bagi peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik serta diharapkan mampu menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan terhindar dari rasa kebosanan.
5. Bagi peneliti lain dapat dijadikan sumber referensi lain untuk pengembangan selanjutnya.

1.7 Defenisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini ditujukan untuk memberikan pengertian dan maksud variabel penelitian tentang “Efektivitas Media Pembelajaran Wayground pada Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu”.

1.7.1 Media Pembelajaran Wayground (quizizz)

Media quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas (Suhartatik, 2020). Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (L. S. L. Purba, 2019). didukung dengan fitur-fitur yang menarik dan tidak membosankan.

Media wayground (quizizz) yang dimaksud dalam penelitian adalah media pembelajaran interaktif yang akan digunakan oleh peserta didik pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

1.7.2 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar menurut Wahyuningsih, (2020) merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar peserta didik dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perorangan.

Keaktifan belajar pada penelitian diperoleh dari pengisian angket keaktifan belajar dengan dibatasi 6 indikator yaitu indikator keaktifan belajar yaitu: aktivitas visual (*visual activities*), aktivitas lisan (*oral activities*), aktivitas mendengarkan (*listening activities*), aktivitas menulis (*writing activities*), aktivitas mental (*mental activities*), dan aktivitas emosional (*emotional activities*) yang diukur dengan menggunakan skala Likert dengan skor skala berkisar antara 1-5, dengan skor 4 atau lebih menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang tinggi.

1.7.3 Hasil belajar

Hasil belajar menurut Susanto, (2013) dapat diartikan sebagai keberhasilan peserta didik dalam mempelajari dan memahami suatu materi pelajaran yang dipelajari di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang mana diperoleh dari hasil tes yang diberikan mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari aspek kognitif yaitu hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran wayground pada pembelajaran Akidah Akhlak.