

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peran Pendidikan Agama Islam dalam Pendidikan Nasional yaitu salah satu unsur terpenting tentunya, dalam pendidikan yaitu tenaga pendidik atau guru. Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur fasilitator, dan sebutan membentuk manusia yang mampu menghadapi segala bentuk persoalan kehidupan dunia.¹ Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah karena pada prinsipnya pendidikan Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman dan penghayatan nilai-nilai keagamaan yang diaplikasikan dalam kehidupan peserta didik dan juga membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia, berilmu, dan berketerampilan yang dapat diandalkan dalam kehidupan bermasyarakat. Muntholi'ah mengartikan pendidikan agama Islam sebagai upaya yang memberikan perhatian khusus untuk mengembangkan karakter keagamaan peserta didik agar lebih memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam.² Selain itu, pendidikan agama Islam tidak hanya sekedar menanamkan ilmu pengetahuan atau norma-norma agama saja,

¹ Miftahur Rohman, "Konsep Tujuan Pendidikan Islam Perspektif Nilai-Nilai Sosial Kultural," *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2018): 21–35, <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/viewFile/2603/1901>.

² Toni Ardi Rafsanjani and Muhammad Abdur Rozaq, "INTERNALISASI NILAI-NILAI KEISLAMAMAN TERHADAP MUHAMMADIYAH KRIYAN JEPARA," *Profetika Jurnal Studi Islam* 20, no. 1 (2018): 16–29, <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/profetika.v20i1.8945>.

namun juga berupaya mewujudkan wujud jasmani dan rohani pada diri peserta didik agar menjadi generasi penerus bangsa yang berakhlak mulia, berakhlak mulia, dan berkepribadian. sebagai pribadi muslim seutuhnya.

Peningkatan mutu pengajaran di sekolah tentu saja berkaitan langsung dengan hasil belajar siswa. Hal ini terutama berlaku pada masa perubahan yang memerlukan inovasi teknologi yang lebih cepat.³ Seiring berkembangnya teknologi, pemikiran manusia pun ikut berkembang. Berbagai teknologi baru bermunculan dan mengisi berbagai bidang kehidupan. Salah satunya adalah aspek pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan generasi manusia bertalenta yang mampu berkiprah di abad ke-21. Perubahan model pembelajaran dari perkuliahan tatap muka menjadi perkuliahan daring dapat mempengaruhi minat belajar seseorang secara signifikan.⁴

Pembelajaran PAI yang efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan saat ini untuk mentransfer ilmu dan informasi kepada siswa dinilai sangat kreatif dan interaktif serta mudah diterima oleh siswa. Guru juga merasa terdukung dengan menyediakan bahan ajar untuk membantu kelancaran pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga disebabkan adanya perubahan

³ Sri Yunani, Urip Widodo, and N Kaloran, "MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA (Penelitian Ex-Post Facto Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Kaloran)," *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial, Agama* VI, no. 1 (2020): 1–38, <https://doi.org/https://doi.org/10.53565/pssa.v6i1.134>.

⁴ Okky Widya Dharma, Urip Widodo, and Dwi Maryani Rispatiningsih, "Analisis Minat Dan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD Pada Masa Covid-19 Okky," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7600–7607, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3162>.

kurikulum yang diterapkan pemerintah yaitu Kurikulum Merdeka 2022. Pemerintah berharap perubahan kurikulum ini dapat membantu Indonesia mencapai tujuan pendidikannya dan menghasilkan generasi Indonesia yang bertalenta dan berdaya saing. dalam hal keterampilan kognitif, emosional dan psikomotorik. Senada dengan hal tersebut, Indarta dalam kajiannya menyampaikan bahwa ada harapan dalam pengembangan kurikulum saat ini untuk menghasilkan generasi unggul dan berkarakter. Hal ini jelas selaras dengan tujuan Profil Pelajar Pancasila.⁵

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan. Media pembelajaran digunakan untuk melaksanakan pembelajaran ini. Ini adalah kasus Hasan dkk. Dalam bukunya beliau menyatakan bahwa media pendidikan sangat penting bagi siswa untuk memperoleh konsep, keterampilan, dan kemampuan baru.⁶ Temuan serupa juga ditemukan oleh Afifah dkk. Lingkungan pembelajaran interaktif yang terjalin dengan baik merupakan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, para guru saat ini sedang berupaya keras mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk melaksanakan pembelajaran abad 21.⁷

⁵ Yose Indarta et al., “Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 3011–24, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>.

⁶ DKK M. Hasan, *LANDASAN PENDIDIKAN*, 1st ed. (Klaten: Tahta Media Group, 2021), <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/495/492>.

⁷ Nur Afifah, Otang Kurniawan, and Eddy Noviana, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN,” *Jurnal Kifrah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42, <https://doi.org/https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.

Media pembelajaran berbasis teknologi bertujuan untuk memungkinkan terjalinnya kerjasama yang lebih tinggi antara siswa dan guru, memungkinkan guru dalam melaksanakan tugas, dan siswa bisa memahami materi pembelajaran, untuk mengembangkan minat dan rasa ingin tahu dalam mempelajari materi pembelajaran dapat meningkat. Pembelajaran di Indonesia khususnya pada jenjang SMA/SMK sederajat masih menggunakan metode dan media pembelajaran tradisional. Hal ini membuat siswa bosan dan muak serta mengurangi pemahaman mereka terhadap konten yang disajikan. Apabila keadaan ini berlangsung lama maka media pembelajaran tidak lagi dapat memenuhi fungsi aslinya. Dalam bukunya Arsyad, Kemp dan Dayton menulis bahwa media pembelajaran mempunyai tiga fungsi utama. 1) Memberi motivasi kepada anak, 2) Menyajikan informasi, 3) Memberi arahan yang baik pada anak.⁸ Tujuan tersebut harus dicapai melalui penciptaan media pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pencapaian tujuan pendidikan kurikulum 2022. Tentu saja berdasarkan pengamatan kami di SMAN 1 Setu Kab Bekasi, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang diminatinya. Namun media pembelajarannya berbasis teknologi: PowerPoint dan website pencarian artikel. Guru hanya menyediakan artikel yang menganalisis dan menjelaskan isi materi, tanpa dialog antara guru dan siswa.

Saat ini, penggunaan internet dalam konteks pendidikan merupakan salah satu kemajuan yang sangat cepat dalam teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi ini. Pada dasarnya,

⁸ Afifah, Kurniaman, and Noviana.

pendidikan adalah proses komunikasi dan informasi antara guru dan siswa yang mencakup informasi pendidikan. Ini termasuk elemen guru sebagai sumber informasi dan media sebagai cara untuk menyampaikan ide, gagasan, dan materi pendidikan serta siswa itu sendiri. Sangat mungkin bahwa banyak orang memanfaatkan kemudahan yang ditawarkan oleh era komputer dan internet saat ini. Banyak orang, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa, memiliki *smartphone* untuk membantu kehidupan sehari-hari. Pastinya hal ini harus digunakan dengan benar dan tidak disalahgunakan. Karena mudah dibawa ke mana pun, *smartphone* adalah alat komunikasi canggih.

Siswa membutuhkan pola belajar yang menarik dengan menggunakan teknologi modern, hal ini dapat membuat belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan karena mereka dapat bermain sekaligus belajar.⁹ Bermain sambil belajar membantu siswa dalam belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Jauhar (2011:164) menyatakan bahwa karakteristik yang utama dalam pembelajaran yaitu pembelajaran yang menyenangkan dimulai dari lingkungan yang santai, aman, dan menarik, anakpun tidak meragukan untuk melakukan apa yang mereka inginkan mereka menggunakan semua indera mereka dan tampak mereka pun antusias dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰

Media yang relevan harus mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran ini. Ada beberapa aplikasi edukasi

⁹ Nana Fahriza Wanty Eka Jayanti, Eva Meilinda, "Game Edukasi 'Kids Learning' Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," *Jurnal Katulistiwa Informatika* 1, no. 6 (2018), <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jki.v6i1.3804>.

¹⁰ Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik," *Al-Ta'Lim Journal* 19, no. 3 (2012): 209–15, <https://doi.org/https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>.

yang dapat membantu kegiatan ini. Beberapa di antaranya berbasis website dan berfungsi sebagai game edukasi. Quizizz adalah salah satunya, aplikasi permainan edukasi yang narasi dan dapat disesuaikan yang memungkinkan aktivitas multipemain di ruang kelas untuk menjadi latihan interaktif dan menyenangkan.¹¹ Quizizz adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Quizizz juga memiliki fitur menarik seperti avatar, karakter, dan musik. Fitur-fitur ini dapat membantu siswa menikmati pembelajaran atau menyelesaikan soal latihan. Karena aplikasi ini dapat secara otomatis menilai siswa saat mereka menyelesaikan kuis atau soal latihan, aplikasi ini memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain.¹²

Diharapkan pendidik dapat mengembangkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pencapaian semua kompetensi dasar dengan perilaku terpuji dapat terjadi secara acak. Untuk mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan agama Islam, peran seluruh sekolah, orangtua siswa, dan masyarakat sangat penting. Dengan guru menggunakan beberapa metode pembelajaran tentu peserta tersebut akan antusias dengan metode yang guru gunakan, tentu dengan menerapkan metode dalam pembelajaran oleh guru mungkin siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran di kelas dan akan menghasilkan prestasi belajar juga tentunya, artinya dengan guru menggunakan

¹¹ Herlina Pusparani, "MEDIA QUIZIZZ SEBAGAI APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS VI DI SDN GUNTUR KOTA CIREBON," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2020), <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.

¹² Nurul Sukma, Pertiwi Indah Lestari, and Rizki Amalia Nur, "Pengaruh Media 'Quizizz' Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa," *Binomial* 4, no. 2 (2021): 154–66, <https://doi.org/10.46918/bn.v4i2.1042>.

metode pembelajaran maka tentu ada keterlibatan siswa ketika guru menerapkan metode pembelajaran.

Oleh karena itu, proses dan kualitas pembelajaran harus ditingkatkan. Ini harus dilakukan secara efektif dan menyenangkan sehingga siswa dapat mencapai potensi mereka sendiri dan memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk mencapai prestasi yang baik, minat siswa juga penting. Guru harus memperhatikan hal ini karena meningkatkan prestasi belajar adalah fokus utama dalam pendidikan. Karena minat siswa yang kuat akan mengarahkan dan mendorong siswa untuk berbuat yang lebih dalam hal-hal yang mereka sukai.¹³

Pada saat peneliti melakukan kegiatan Praktek Kerja Lapangan yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Setu Kab. Bekasi kurang lebih selama 3 bulan penuh di tahun 2023 lalu, sekaligus menganalisis tempat tersebut, penulis melihat sekolah tersebut masih ada beberapa guru yang masih menggunakan sistem penilaian dan juga metode pembelajaran yang klasik seperti lisan dan tulis. Dengan hal tersebut siswa di sekolah SMAN 1 Setu Kab. Bekasi mengalami kurangnya pemahaman pada pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya hal ini terjadi dengan metode yang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang digunakan sangat membosankan, artinya bahwa guru tidak memanfaatkan media yang sudah berkembang saat ini.

¹³ Siti Maesaroh, "PERANAN METODE PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Jurnal Kependidikan* 1, no. 1 (2013): 150–68, <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.536>.

Melihat kemajuan teknologi saat ini, jelas membuat siswa terbiasa bermain game sehari-hari. Sekolah dapat memanfaatkan ini dengan membangun sistem teknologi yang membantu mereka memahami lebih banyak tentang apa yang mereka pelajari. Akibatnya, peneliti ingin melakukan penyelidikan lebih lanjut tentang pengaruh media pembelajaran berbasis quizizz terhadap pemahaman siswa di SMAN 1 Setu Kabupaten Bekasi. Dan sekaligus juga ingin memperkenalkan aplikasi ini kepada guru dan siswa. Pelajaran yang menjadi fokus peneliti pada penelitian ini yaitu Pendidikan Agama Islam, lebih tepatnya pada pelajaran bab 4 yaitu tentang penyelenggaraan jenazah. Pada dasarnya, pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk mengembangkan sikap dan perilaku siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas bahwa, penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul *“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA PAI DI SMAN 1 SETU KAB. BEKASI”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi yang mungkin dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat mempengaruhi pemahaman belajar siswa:

- a. Pemahaman siswa pada pelajaran PAI masih rendah
- b. Metode pembelajaran PAI yang kurang bervariasi
- c. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi
- d. Media pembelajaran interaktif

- e. Media quizizz sebagai alat untuk melakukan pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, penelitian ini perlu dibatasi agar tetap terfokus dan terarah sesuai dengan kemampuan penulis, yaitu pada masalah:

- a. Pembelajaran PAI yang menjadi bahan utama
- b. Media pembelajaran interaktif yang digunakan berupa aplikasi Quizizz.
- c. Pemahaman siswa yang diukur adalah pemahaman siswa pada aspek pengetahuan.

D. Rumusan Masalah

Sesuai pembatasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian adalah: Apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Pemahaman Siswa pada PAI di SMAN 1 Setu Kab Bekasi.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis quizizz terhadap pemahaman siswa tentang pendidikan agama Islam di SMAN 1 Setu, Kabupaten Bekasi.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penulisan ini diharapkan mampu menambah khasanah ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat dalam hal media aplikasi quizizz pada pembelajaran siswa, khususnya pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam.

2. Secara Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan nantinya bagi pihak sekolah atau tenaga pendidik dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui media-media yang menarik pada saat proses pembelajaran di SMAN 1 Setu Kab Bekasi.
- b. Bermanfaat bagi pemerhati pendidikan dan praktik

G. Sistematika Pembahasan

Semua diskusi harus dilakukan secara sistematis agar orang dapat memahami isi penelitian ini. Secara keseluruhan, skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing dengan pembahasan khusus.

Bab pertama pada bab ini memberikan pendahuluan yang membentuk dasar untuk penelitian ini, membahas latar belakang masalah, fokus dan pertanyaan penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, dan keuntungan dari penelitian.

Bab kedua pada bab ini mengantarkan diskusi dan berfungsi sebagai sumber rujukan untuk penelitian ini, memberikan ulasan literatur tentang judul penelitian sebelumnya.

Bab ketiga pada bab ini membahas metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Ini mencakup jenis penelitian, pendekatan, lokasi, sumber data, informan, dan metode pengumpulan dan analisis data.

Bab keempat pada bab ini membahas hasil penelitian dan bagaimana aplikasi quizizz, media pembelajaran interaktif, meningkatkan pemahaman siswa tentang pendidikan agama islam di SMAN 1 Setu Kabupaten Bekasi.

Bab kelima pada bab ini yaitu tentang penutup penelitian dengan kesimpulan dan rekomendasi. Kesimpulan mencakup jawaban singkat dari pertanyaan penelitian.

H. Tinjauan Kajian Terdahulu

Pertama, tesis Khovifah Ekawat tahun 2022, “Khovifah Ekawati, “Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pai Di Kelas 5 Sdn Ngringin Moyudan Sleman” merupakan bagian dari Program Penelitian Pendidikan Islam Jurusan Ilmu Agama Islam Universitas Islam. Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif atau deskriptif. Salah satu informan dalam penelitian ini adalah seorang ustadz muslim dan teknik purposive sampling digunakan untuk mengidentifikasi informan. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas V di SD N Ngringin dibagi menjadi empat tahap yaitu perencanaan tindakan, perencanaan, pelaksanaan

dan evaluasi. Penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran terbagi dalam dua kategori. Ranah afektif menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dan ranah kognitif menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat akibat penggunaan Quizizz.¹⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama mempelajari media Quizizz. Bedanya, penelitian sebelumnya melihat pada penilaian pembelajaran, sedangkan penelitian yang penulis teliti melihat pengaruh media Quizizz terhadap pemahaman siswa

Kedua, pada tahun 2021 penelitian dari Dina Nabila melakukan “Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Quiz Gamification Terhadap Hasil Belajar” di Fakultas Pendidikan Kimia dan Fakultas Keguruan Fakultas Tarbiya Universitas Islam Nasional Sultan Sharif Kassim Riau Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data meliputi tes dan dokumentasi serta uji T yang digunakan dalam penelitian ini. Tes pilihan ganda yang telah divalidasi sebelumnya digunakan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berasal dari penelitian Wiwik Kastria Putri (Peningkatan Hasil Belajar Siswa XI SMA Angkasa 2 Menggunakan Metode Peer Tutoring Materi Koloid). Hasil uji t menunjukkan sig dua sisi 0,05 (α) yang menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan, oleh karena itu H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi game Quizizz dapat dijadikan sebagai

¹⁴ Khovifah Ekawati, “IMPLEMENTASI GAME EDUKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI KELAS 5 SDN NGRINGIN MOYUDAN SLEMAN” (UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA, 2022).

salah satu alternatif dalam tes kemampuan belajar dan dapat membantu siswa menikmati proses pembelajaran selama permainan.¹⁵

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah baik penelitian media Quizizz maupun penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah penelitian sebelumnya melihat pada hasil belajar, sedangkan penelitian penulis melihat dampaknya terhadap pemahaman siswa. Dan hal ini juga terlihat dari persamaan metode penelitiannya, penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode kuantitatif, dan juga terlihat dari penelitian sebelumnya bahwa penelitiannya berbeda satu sama lain.

Ketiga, penelitian Hastri Rosiyanti (2020), "Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ". Studi ini membahas pembelajaran jarak jauh, juga dikenal sebagai pembelajaran daring, yang menjadi pilihan dan tantangan saat wabah virus COVID-19 melanda dunia. Akibatnya, proses pembelajaran berubah secara signifikan untuk menyesuaikan keadaan. Misalnya, pengalaman yang diamati peneliti saat mengajar siswa kelas VII secara online di SMP Labschool FIP UMJ. Siswa masih sering datang terlambat ke pertemuan Zoom, membuat mereka kehilangan waktu untuk memahami pelajaran bersama guru. Akibatnya, siswa menjadi tidak fokus dan pembelajaran

¹⁵ Dina Nabilah, "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI GAMIFIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA" (UNIVERSITAS NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU PEKAN BARU, 2022).

menjadi tidak signifikan bagi mereka. Siswa tidak memiliki keinginan yang kuat untuk belajar matematika, yang merupakan salah satu penyebabnya.

Untuk mengetahui apakah Quizizz dan pembelajaran konvensional mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar, peneliti memberikan soal pemahaman dan menggabungkannya dengan media kuis online Quizizz. Peneliti mendapatkan data berdistribusi normal dengan menggunakan metode Liliefors untuk menguji normalitas. Selanjutnya, peneliti menguji hipotesis dengan uji-t dua arah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t hitung adalah 5.058, dengan df 15 dan n 16 siswa. Selain itu, hasil 2.131 ditampilkan dalam tabel t. Ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak karena nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel. Oleh karena itu, keputusan yang tepat dari hasil uji t adalah bahwa perbedaan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan memiliki dampak yang positif.¹⁶

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah secara metodologis penelitian ini mempunyai kesamaan, artinya sama-sama menggunakan metode kuantitatif, dan judul penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya yaitu Quizizz untuk kedua penelitian tersebut. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu keluarannya dimaksudkan untuk menguji motivasi belajar, sedangkan penelitian ini menguji pemahaman siswa, dan juga terdapat perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini dari segi objek.

¹⁶ Hastri Rosiyanti, "Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ," *Prosiding Yang Diseminarkan Pada Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020, 1–9, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7906>.

Keempat, Issrina Dwika Hidayati dkk. Pada tahun 2021 “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa” menunjukkan bahwa pembelajaran kuis online cukup efektif meningkatkan perkembangan kognitif siswa kelas III. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aplikasi ini membantu siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif dengan desain true eksperimen menggunakan kelompok kontrol pretest-posttest. Teknik pengambilan sampelnya adalah Simple Random Sampling yang berjumlah 56 siswa. Penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda sebagai alat pengumpulan data. Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS 27 dan meliputi perhitungan mean, median, mode, standar deviasi, normalitas Kolmogorov-Smirnov, homogenitas Levene, uji-t sampel ganda dan skor n-amplifikasi. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan Zoom Meeting. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen sebesar 56,3363 (56%), sedangkan rata-rata kelas referensi sebesar 42,3541 (42%), menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. verifikasi nilai-n.¹⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada metodologinya, yaitu sama-sama menggunakan metodologi kuantitatif dan juga

¹⁷ Issrina Dwika Hidayati and Aslam Aslam, “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa,” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 251, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.

survei kuis. Sekaligus yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada objek dan keluaran penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Kelima, penelitian tahun 2021 oleh Dini Apriliani dan Kusnul Khotimah “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Terhadap Terwujudnya Pembelajaran Daring Materi Konflik di Lembaga Laboratorium YDWP UNESA”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar materi konflik. Aplikasi kuis adalah alat untuk membantu siswa belajar tanpa merasa bosan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pre-dan post-test dalam satu kelompok. Pengambilan sampel digunakan simple random sampling dan populasi penelitian adalah kelas VIII, sampel penelitian 42. Tes, wawancara dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Uji data dengan uji normalitas, uji beda, dan uji hipotesis. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t-value Student sebesar 10,782 lebih besar dari 2,019 dan nilai probabilitas P-value 0,000 kurang dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa siswa SMA laboratorium YDWP Unesa mempunyai pengaruh khusus terhadap peningkatan prestasi akademiknya. Salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar adalah penggunaan media paling lama.¹⁸

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang quizizz dan persamaan juga dari segi metode penelitian yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaan dari penelitian

¹⁸ Dini Apriliani and Kusnul Khotimah, “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring (Online) Pada Materi Konflik Di SMP Laboratorium YDWP UNESA,” *Dialektika Pendidikan IPS* 1, no. 1 (2021): 57–59, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/42156>.

terdahulu dengan penelitian ini yaitu dari segi output nya yang mana penelitian terdahulu fokus nya pada pembelajaran daring sedangkan penelitian ini fokus nya pada pemahaman siswa dan juga terlihat dari subjek dan objek yang mana penelitian terdahulu bertempat di SMP Laboraterium YDWP Unesa sedangkan penelitian ini di SMAN 1 Setu Kab Bekasi.

Keenam, penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar” direncanakan pada tahun 2023 oleh Firman Sanjaya, Yudho Ramafrizal dan Saiful Almujab. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (i) karakteristik sumber belajar keuangan berbasis aplikasi Quizizz; ii) karakteristik motivasi belajar siswa; (iii) Dampak media edukasi keuangan berbasis aplikasi Quizzizzi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (i) Siswa setuju dengan penggunaan lingkungan pembelajaran berbasis aplikasi kuis dengan rata-rata persentase 3,56, motivasi belajar siswa baik dengan rata-rata 3,76, dan prestasi belajar siswa berada pada kategori baik rata-rata 84,91. (ii) Lingkungan belajar berbasis aplikasi Quizizz mempunyai pengaruh sebesar 61,3% terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan analisis t hitung > t tabel ($10,131 > 2,007$). (iii) pengaruh antar kuis terhadap hasil belajar siswa sebesar 53,6% dengan menggunakan analisis statistik t hitung > t tabel ($8,671 > 2,004$).¹⁹

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama mempelajari Quizzizzi dan juga mempunyai kesamaan dalam hal metode penelitian,

¹⁹ S. Sanjaya, F., Ramafrizal, Y., & Almujab, “Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar,” *Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 7, no. 2 (2023): 659–72, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/oikos.v7i2.8953>.

sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan dari segi perbedaan terlihat dari output dimana penelitian terdahulu berfokus pada motivasi dan prestasi belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada pemahaman siswa dan juga terlihat dari segi pelajarannya penelitian terdahulu itu berpusat pada pelajaran ekonomi sedangkan penelitian ini berpusat pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan Emi Febrina Ningrum pada tahun 2022 yang berjudul "Pengaruh Media Quizizz Terhadap Kosakata Baku Siswa Kelas V Sekolah Dasar", menemukan bahwa masuknya bahasa "gaul" dan penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif untuk memperkenalkan kosakata baku, sementara bahasa "gaul" berkembang melalui media teknologi dan percakapan sehari-hari, menyebabkan siswa kelas V kurang kosakata baku. Studi ini menyelidiki pengaruh media Quizizz terhadap kosakata baku siswa kelas V di sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest dan posttest. Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas V dari SD Negeri Nogopuro, yang dipilih secara acak. Wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, dan tes kosakata baku digunakan sebagai data utama. Uji Sampel Paired T dilakukan untuk menguji data karena mereka berdistribusi normal. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-Tailed) adalah $0,000 < 0,05$, dan perbedaan rata-rata paired adalah -37,95. Singkatnya, media Quizizz memiliki dampak yang signifikan terhadap perbendaharaan kosakata baku siswa kelas V SD.²⁰

²⁰ Emi Febrina Ningrum, "Pengaruh Media Quizizz Terhadap Kosakata Baku Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2022): 83, <https://doi.org/10.30659/pendas.9.1.83-98>.

Kesamaan penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji kuis dan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan dari segi perbedaan penelitian terdahulu berfokus pada kosa kata baku siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada pemahaman siswa, dan juga terlihat perbedaan dari segi objeknya penelitian terdahulu objek nya anak sekolah dasar sedangkan penelitian ini objeknya anak SMAN.

Kedelapan, 2020 Destyan Dityaningsih dkk. berjudul “Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa”. Dalam konteks penelitian ini, peran siswa dalam pembelajaran matematika terkesan tidak efektif dan pembelajaran terkesan hanya sekedar kegiatan rutin. Studi ini bertujuan untuk menentukan bagaimana game edukasi Quizizz bisa mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa pada matematika di SMK Muhammadiyah 1 Ciputat. Penelitian ini bersifat kuantitatif. Pada penelitian ini, alat pengumpulan data adalah angket keaktifan siswa dan hasil belajar pasca tes. Kedelapan, 2020 Destyan Dityaningsih dkk. berjudul “Pengaruh Permainan Pembelajaran Kuis Terhadap Hasil Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa”. Dalam konteks penelitian ini, peran siswa dalam pembelajaran matematika terkesan tidak efektif dan pembelajaran terkesan hanya sekedar kegiatan rutin.²¹

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini terlihat bahwa sama-sama meneliti tentang quizizz dan juga memiliki kesamaan dari segi

²¹ Destyan Dityaningsih, Arlin Astriyani, and Viarti Eminita, “Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa,” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020, 1–8, website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.

pendekatan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan juga sama-sama subjek nya anak-anak SMA. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terlihat dari outputnya yaitu keaktifan dan hasil belajar sedangkan penelitian ini pemahaman siswa. Dan juga terlihat dari mata pelajarannya pada penelitian terdahulu yaitu meneliti pada mata pelajaran matematika sedangkan penelitian ini meneliti pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sembilan, penelitian yang dilakukan oleh Rani Oktaviani dkk. pada tahun 2022 berjudul "Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn (Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang)" bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dalam motivasi siswa untuk belajar serta dampak penggunaan media Quizizz terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain "quasi eksperimen". Penelitian ini melibatkan 444 siswa kelas X di SMA Negeri 4 Kota Serang, dengan sampel diambil dari dua kelas: X IPA 2 sebagai kelas kontrol dan X IPA 5 sebagai kelas eksperimen, masing-masing terdiri dari 36 siswa, sehingga total sampel adalah 72 siswa. Data dikumpulkan menggunakan angket dan dianalisis dengan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pelajaran PPKn. Analisis data regresi linear menunjukkan bahwa nilai independen T-test memiliki nilai signifikansi (2-tailed)

sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam motivasi belajar siswa.²²

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini dapat dilihat dari segi variabelnya dan juga memiliki kesamaan dari segi metode penelitian yang juga sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan juga terlihat dari segi objeknya sama-sama meneliti siswa dari SMA. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu sama penelitian ini terlihat dari segi outputnya penelitian terdahulu lebih fokus kepada motivasi siswa sedangkan penelitian ini berfokus pada pemahaman siswa dan juga terlihat perbedaan dari segi mata pelajaran penelitian terdahulu memakai pelajaran PPKn sedangkan penelitian ini memakai pelajaran pendidikan agama islam.

Sepuluh, Sebuah studi tahun 2020 oleh Ten, Dzaki Fadhlurrohman dkk. berjudul “Kepraktisan Media Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”. Penelitian ini menyelidiki bagaimana kuis interaktif dapat membantu kelas. Subjek penelitian berjumlah sembilan orang, tiga diantaranya siswa berkemampuan tinggi, tiga siswa berkemampuan sedang, dan tiga siswa berkemampuan rendah. Sebelumnya, media telah melalui tiga tahap validasi validator dan dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan rata-rata 90 persen. Fokus penelitian ini adalah mengumpulkan tanggapan siswa tentang praktik media. Metode analisis deskriptif mengolah informasi yang dikumpulkan melalui metode pengujian praktikalitas yang sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan kuis

²² Rani Oktaviani, Wika Hardika Legiani, and Febrian Alwan Bahrudin, “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn,” *Journal of Civic Education* 5, no. 3 (2022): 310–19, <https://doi.org/10.24036/jce.v5i3.742>.

sangat praktis dengan persentase 82,9 dan skor rata-rata 87,5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan lingkungan pembelajaran interaktif sangat praktis bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.²³

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini dapat dilihat dari segi variabelnya dan juga dari segi metode penelitian ini juga sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan juga terlihat dari subjek nya yaitu sama-sama memakai siswa SMA. Sedangkan perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini terlihat dari output yang mana variabel Y nya yaitu kemampuan pemecahan masalah sedangkan penelitian ini berfokus pada pemahaman siswa dan juga terlihat dari mata pelajaran nya penelitian terdahulu memakai pelajaran matematika sedangkan penelitian ini memakai pelajaran pendidikan agama islam.

i. Hipotesis Penelitian

Ha : Ada pengaruh antara media quizizz terhadap pemahaman Siswa

H0 : Tidak ada pengaruh antara media quizizz terhadap pemahaman siswa.

²³ Dzaki Fadhlurrohman et al., "Praktikalitas Media Interaktif Quizizz Pada Kemampuan Pemecahan," *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan* 1, no. 1 (2020): 55–64, <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/391>.