

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Permasalahan**

##### **1. Latar belakang**

Pendidikan memiliki peran yang sangat vital dalam membentuk peserta didik agar memiliki karakter yang baik, pengetahuan yang luas, kecerdasan yang optimal, serta keterampilan yang memadai. Melalui pendidikan, proses transfer pengetahuan kepada anak dapat berlangsung secara terarah dan bermakna. Dari masa ke masa, pendidikan senantiasa mengalami perkembangan yang signifikan, seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Pada era digital saat ini, berbagai aspek pembelajaran menjadi lebih mudah diakses berkat pemanfaatan teknologi yang dikembangkan oleh para ahli maupun pendidik. Penggunaan media berbasis teknologi tersebut diharapkan mampu mendukung peningkatan kemampuan peserta didik dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Peranan teknologi yang dapat dirasakan saat ini yaitu memperoleh informasi di bidang pendidikan yang nantinya akan bermuara untuk peningkatan proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Belajar tidak harus monoton atau dalam arti lain proses belajar juga dapat menggunakan pembelajaran yang memberikan kenyamanan serta

dapat memberikan motivasi bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari perkembangan zaman yang juga dapat memberikan efek samping terhadap hasil belajar peserta didik.<sup>1</sup>

Banyak kegiatan yang dimudahkan dengan adanya teknologi, hal ini pun berlaku dalam dunia pendidikan dengan adanya teknologi ini kemudahan bagi guru maupun peserta didik itu sendiri Hadirnya perkembangan teknologi berpengaruh terhadap alat bantu guru dalam membelajarkan materi kepada peserta didik. Di samping itu, pesatnya teknologi juga menjadi kesulitan bagi murid yang tidak memiliki akses teknologi.

Perkembangan teknologi modern saat ini turut serta mempengaruhi sistem pendidikan secara menyeluruh. Proses belajar mengajar terus diperbarui sehingga dapat dilakukan dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi internet. Pembelajaran secara online atau *e-learning* menjadi bukti nyata bagian yang diadaptasi sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Namun sistem ini juga memiliki kelemahan dalam hal pemerataan akses jaringan internet yang berbeda di setiap daerah. Pembelajaran online merupakan sebuah adaptasi baru di sekolah sehingga guru perlu untuk dapat memfasilitasi diri dengan berbagai kebutuhan yang disesuaikan seperti mampu

---

<sup>1</sup> Emilia Dewiwati Pelipa and Avelius Dominggus Sore, “PENGARUH MEDIA PEMELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SMA NEGERI 4 SINTANG ( Studi Eksperimen Dikelas X Sekolah Menengah Atas Negri 4 Sintang Tahun Pelajaran,” *Jurnal PEKAN* 9, no. 2 (2024): 108–18.

merancang pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan telah dikembangkan untuk pembelajaran virtual.

Mengetahui peran digital media pembelajaran sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar dan hasil belajar seperti yang diharapkan, maka pemahaman guru secara utuh. Pelipa Dan Marganingsih menyatakan bahwa, “Tersedianya bahan ajar berupa media pembelajaran yang menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran sehingga ada keterlibatan siswa dalam pembelajaran”.<sup>2</sup> Perencanaan pembelajaran yang dibuat harus memperhatikan komponen yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif di dalam pembelajaran. Memanfaatkan platform online, web-tools atau aplikasi offline maupun online akan menjadi kombinasi yang menarik dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam di SMAN 1 Tambun Utara.<sup>3</sup>

proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah saat ini masih sebatas sebagai proses penyampaian “pengetahuan tentang Agama Islam”. Selain itu ternyata permasalahan yang terjadi tersebut yaitu karena model pembelajaran ceramah yang diterapkan kurang efektif dengan apa yang dibutuhkan peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk

---

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> Fredrik David Loupatty and Melda Jaya Saragih, “Pemanfaatan Media Quizizz Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring [the Utilization of Quizizz Media in Problems To Improve Students’ Learning Activeness in Online Learning],” *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 5, no. 2 (2021): 260, doi:10.19166/johme.v5i2.2841.

meningkatkan minat belajar siswa yaitu pemilihan penggunaan model pembelajaran yang tepat.<sup>4</sup>

Hadirnya media *Quizizz* ini memberikan banyak manfaat selama proses pembelajaran berlangsung. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis game yang membuat aktivitas kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih interaktif. *Quizizz* merupakan web tool yang dapat dijadikan alat evaluasi. Tampilan dari *Quizizz* ini membuatnya sangat menarik dan interaktif serta disertai dengan backsound yang dapat meningkatkan semangat siswa saat menyelesaikan tes yang diberikan.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan hasil belajar siswa melalui penggunaan *Quizizz* menunjukkan bahwa kemajuan teknologi telah memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan. Dalam upaya meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru berinisiatif memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan. Menurut Kusuma, penggunaan *Quizizz* dinilai sangat efektif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif. Melalui platform ini, peserta didik dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dengan teman sekelasnya, sekaligus mengetahui peringkat

---

<sup>4</sup> Savira Rahmania, Irma Soraya, and Asep Saepul Hamdani, “Pemanfaatan Gamification *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023): 114–33, doi:10.30603/tjmpi.v11i2.3714.

hasil penggeraan secara langsung, sehingga menumbuhkan semangat kompetitif dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Meskipun media tersebut memerlukan akses internet namun dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas tanpa melibatkan murid yang tidak memiliki media elektronik. Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* tidak membuat kekhawatiran bagi murid yang tidak memiliki barang elektronik, dan bagi orang tua tidak dibebankan biaya untuk menjalankan proses pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah. Tata cara penggunaan media *Quizz* ini dapat diakses melalui berbagai sosial media dan sangat mudah dipahami. Media *Quizizz* menjadi sarana yang tepat bagi sekolah yang belum memiliki fasilitas lengkap. Dengan media tersebut seluruh pihak sekolah dapat merasakan manfaat perkembangan pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.

Media *quizizz* ini sering digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar ataupun di Sekolah Menengah Pertama. Namun hanya sedikit Sekolah Menengah Atas yang menggunakan media *Quizizz* ini, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut menjadi tantangan besar bagi guru dan warga sekolah SMAN 1 Tambun Utara. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis menganggap perlu untuk melakukan penelitian untuk melihat

---

<sup>5</sup> Rahmania, Soraya, and Hamdani, “Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.”

strategi yang diterapkan guru pendidikan agama Islam dalam rangka menciptakan peserta didik yang aktif dan berwawasan keislaman.<sup>6</sup>

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara mendalam penerapan Media *Quizizz* terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran PAI di SMAN 1 Tambun Utara. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran PAI di sekolah, sekaligus menjadi rujukan untuk peningkatan kualitas pendidikan berbasis Islam.

## 2. Identifikasi masalah

- 1) Siswa menunjukkan tingkat ketertarikan yang rendah terhadap mata pelajaran pendidikan agama islam. Hal ini dapat disebabkan oleh media dan metode pembelajaran yang tidak tepat dan suasana kelas yang membosankan.
- 2) Perkembangan teknologi yang sangat pesat tidak sejalan dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran di sekolah.
- 3) Sebagian guru menghadapi keterbatasan dalam merancang pendekatan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

---

<sup>6</sup> Lintjewas, “Perbandingan Antara Hasil Evaluasi Quizizz Dan Non Quizizz Pada Siswa Kelas III Di SDS Kingdom Academy.”

### 3. Pembatasan masalah

Penelitian ini fokus pada pemanfaatan media *Quizizz* dan peningkatan pemahaman siswa. Subjek penelitian dibatasi pada siswa pendidikan agama islam tingkat sekolah menengah atas kelas 10 pada materi “Meraih Kesuksesan dengan Kompetisi dalam Kebaikan dan Etos Kerja”.

### 4. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah penerapan media Quizziz dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMAN 1 Tambun Utara?

### 5. Tujuan dan Manfaat penelitian

#### a. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa SMAN 1 Tambun Utara pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Media Quizziz.

#### b. Manfaat penelitian

##### 1) Manfaat teoretis

Meningkatkan perkembangan pembelajaran PAI dalam bidang teknologi dan menjadi sarana yang tepat dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan.

2) Manfaat praktis

a) Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas sekolah dan mengevaluasi akan perkembangan kurikulum sekolah dan fasilitas sekolah.

b) Bagi siswa

Siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran yang menyenangkan tanpa menggunakan barang elektronik pribadi.

c) Bagi pendidik

Sebagai panduan untuk meningkatkan metode pengajaran yang mampu memadukan aspek akademik dan teknologi sosial siswa.

d) Bagi orang tua

Memberikan wawasan tentang pentingnya batasan serta penggunaan teknologi dalam proses belajar anak.

**B. Tinjauan kajian terdahulu**

Dalam penelitian ini penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil yang relevan yang mendekati penelitian ini dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

Naili Hidayati “*Gamified Formative Assessment with Quizizz to Enhance Learning Outcomes at Madrasah*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa,

dengan 85% siswa melaporkan antusiasme belajar yang meningkat.<sup>7</sup> Penelitian ini relevan karena berkaitan dengan pemahaman siswa namun peneliti fokus pada fitur gamifikasi untuk mendorong inisiatif siswa.

Acep Mulyadi, Yose, Yosse Afkar, Muhammad Syakhil Afkar Ramadhani, Alfi Husaini, Muhammad Rijal Fadhilah “Implementasi Media Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”.<sup>8</sup> Penelitian ini relevan dilihat dari objek penelitiannya yaitu pemahaman siswa dan pendidikan agama islam. Perbedaannya adalah pada siklus ke-3 penelitian ini juga menekankan kepada motivasi siswa sedangkan penelitian saya berfokus pada pemahaman materi tertentu.

Rizki Aji Pratama “Persepsi Mahasiswa Politeknik dalam Menggunakan Google Classroom dan Quizizz Pascapandemi Covid-19”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa politeknik menyatakan kedua aplikasi tersebut dapat digunakan di perkuliahan pascapandemi Covid-19 dengan beberapa kelebihan, antara lain meningkatkan pemahaman, konsentrasi, dan interaksi; menghemat waktu dan biaya; dan meningkatkan minat, motivasi, dan sikap positif berbahasa Indonesia.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Naili Hidayati, “Gamified Formative Assessment with Quizizz to Enhance Learning Outcomes at Madrasah,” *Journal of Islamic Education Research* 6, no. 3 (2025), doi:10.35719/jier.v6i3.492.

<sup>8</sup> Acep Mulyadi et al., “Implementasi Media Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI,” *Al-Mau’izhoh* 6, no. 1sy (2024): 644–55, doi:10.31949/am.v6i1.8592.

<sup>9</sup> Rizki Aji Pratama, “Persepsi Mahasiswa Politeknik Dalam Menggunakan Google Classroom Dan Quizizz Pascapandemi Covid-19,” *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 5 (2023), doi:10.31004/edukatif.v5i5.5377.

Penelitian ini relevan karena menggunakan media yang sama, Perbedaan penelitiannya yaitu era covid dan era normal.

Jam Jamilah “*Improving Learning Outcomes and Student Motivation Through Quizizz Mobile*”: Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Quizizz Mobile”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya faktor penghambat pembelajaran IPA dan peneliti melakukan upaya penggunaan media quizizz sebagai sarana peningkatan motivasi dan hasil belajar.<sup>10</sup> Subjek atau sasaran penelitian ini sama dengan penelitian saya tetapi terdapat perbedaan yaitu peneliti menggunakan jenis penelitian tindak kelas dan berfokus pada hasil belajar siswa.

I Putu Ari Utama Irawan “Penerapan Model Pembelajaran Gamification Berbantuan Quizizz dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Efektif”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Gamification berbantuan Quizizz dilakukan secara sistematis melalui (1) penentuan tujuan pembelajaran, (2) pemilihan konten, (3) pembuatan pertanyaan, (4) penerapan elemen permainan, (5) pemberian umpan balik, (6) fasilitasi kompetisi, (7) analisis kemajuan siswa,

---

<sup>10</sup> Jam Jamilah, “Improving Learning Outcomes and Student Motivation Through Quizizz Mobile: Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Melalui Quizizz Mobile,” *Indonesian Journal of Innovation Studies* 26, no. 3 (2025), doi:0.21070/ijins.v26i3.1458.

dan (8) evaluasi.<sup>11</sup> Perbedaan penelitian ini dapat dilihat pada objek penelitiannya.

Raditya Wisnu Pramudya “Improved Engagement Through Quizizz in Islamic Education at SMPIT Insan Kamil”. Peneliti menggunakan metode kuantitatif. Penelitian diterapkan pada semua materi SMP.<sup>12</sup> Berbeda dengan penelitian saya menggunakan media pada materi tertentu.

Ayu Ismi Hanifah, Nawafilah, Nur Qomariyah “Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media quizizz dapat menjadi sarana evaluasi serta dapat membangun motivasi belajar mahasiswa. Peneliti melakukan riset pada mata pelajaran matematika dan fokus penelitiannya pada motivasi siswa namun peneliti menggunakan metode kualitatif.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> i putu ari utama Irawan, “Penerapan Model Pembelajaran Gamification Berbantuan Quizizz Dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Efektif,” *Edukasiana Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, no. 3 (2025), doi:10.56916/ejip.v4i3.1622.

<sup>12</sup> Raditya Wisnu Pramudya and Nurul Latifatul Inayati, “Improved Engagement Through Quizizz in Islamic Education at SMPIT Insan Kamil,” *Academia Open* 10, no. 1 (June 5, 2025), doi:10.21070/acopen.10.2025.11090.

<sup>13</sup> Ayu Ismi Hanifah and Nur Qomariyah Nawafilah, “Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa,” *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 5, no. 2 (June 7, 2025): 333–39, doi:10.29303/griya.v5i2.606.

Damayanti, Nur Yeka, Arief, Asmaiwyat, Rehani “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Quizizz”.<sup>14</sup> Penelitian yang relevan dilihat dari objek penelitiannya yaitu peningkatatan pemahaman siswa dan Pendidikan agama islam berbasis teknologi. Namun penelitian ini fokus pada pengembangan teknologinya sedangkan teknologi hanya menjadi latar belakang penelitian saya.

Siti Hanifah, Irma Soraya, Mohammad Kurjum “Optimalisasi Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa”.<sup>15</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media video animasi dalam pembelajaran PAI merupakan strategi yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa. Yang membuat penelitian ini relevan adalah objek penelitiannya. Namun menerapkan media dan metode belajar yang berbeda.

Ari Bahari Syam “Tingkat Pemahaman Siswa SMP Negeri 8 Tebing Tinggi Terhadap Materi Pendidikan Agama Islam”. Penelitian sama menggunakan indikator pemahaman siswa namun penelitian ini

---

<sup>14</sup> Nur Yeka Damayanti, Asmaiwyat Arief, and Rehani, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Quizizz,” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 2, no. 2 (November 27, 2024): 105–13, doi:10.61104/jq.v2i2.436.

<sup>15</sup> Siti Hanifah, Irma Soraya, and Mohammad Kurjum, “Optimalisasi Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 2 (May 19, 2025): 1600–1608, doi:10.29303/jipp.v10i2.3356.

menggambarkan presentase tingkat pemahaman siswa seluruh jenjang SMP sedangkan penelitian saya hanya pada tingkat pemahaman siswa kelas 10.<sup>16</sup>

### C. Sistematika penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis agar memudahkan dalam memahami isi pembahasan yang disampaikan. Sistematika penulisan terdiri dari lima bab utama sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan berisi latar belakang masalah yang menjelaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Memaparkan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian terdahulu, dan sistematika penulisan skripsi secara keseluruhan.

Bab 2 Kajian Pustaka menyajikan kajian teori yang berkaitan dengan judul penelitian yaitu A. Hakikat Media Pembelajaran Quizizz, B. Hakikat Pemahaman Siswa, dan C. Hakikat Pendidikan Agama Islam.

Bab 3 memaparkan metode yang digunakan dalam penelitian mulai dari waktu dan lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data hingga teknik analisis data.

---

<sup>16</sup> Ari Bahari Syam, “Tingkat Pemahaman Siswa SMP Negeri 8 Tebing Tinggi Terhadap Materi Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Kualitas Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 2025, <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jkp%7C>.

Bab 4 Hasil penelitian menyajikan hasil temuan dan pembahasan mengenai pengaruh media *Quizizz* terhadap peningkatan pemahaman siswa PAI di SMAN 1 Tambun Utara.

Bab 5 menarik kesimpulan dan saran yang dapat diberikan kepada guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya.