



**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* DALAM
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI
SMP WAHID HASYIM MALANG**

SKRIPSI

**OLEH:
ALIFAH NURUL IRFANI
(21701011148)**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2021**



**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZ DALAM
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP
WAHID HASYIM MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program
Studi Pendidikan Agama Islam**

Oleh :

Alifah Nurul Irfani

NPM.21701011148

UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2021

ABSTRAK

Irfani, Alifah Nurul 2021. *Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim Malang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas Agama Islam. Universitas Islam Malang. Pembimbing 1 : Ika Ratih Sulistiani, S.Pd, M.Pd. Pembimbing 2: Arief Ardiansyah, M.Pd

Kata Kunci : Implementasi, Quizizz, Pendidikan Agama Islam

Revolusi industri 4.0 membawa pengaruh besar terhadap perubahan di setiap unit kehidupan. Terutama di dalam dunia pendidikan revolusi industri ini membawa pengaruh terhadap perilaku guru dan siswa yang awalnya pembelajaran hanya dengan bertatap muka di kelas kini sedikit di kombinasi dengan memanfaatkan jaringan internet. Seiring berkembangnya zaman, sekolah banyak memanfaatkan teknologi pembelajaran, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran menggunakan media *quizizz*. *Quizizz* adalah suatu aplikasi pendidikan yang berupa media pembelajaran berbasis *game* yang dijadikan sebagai media bantu pembelajaran guru kepada peserta didik.

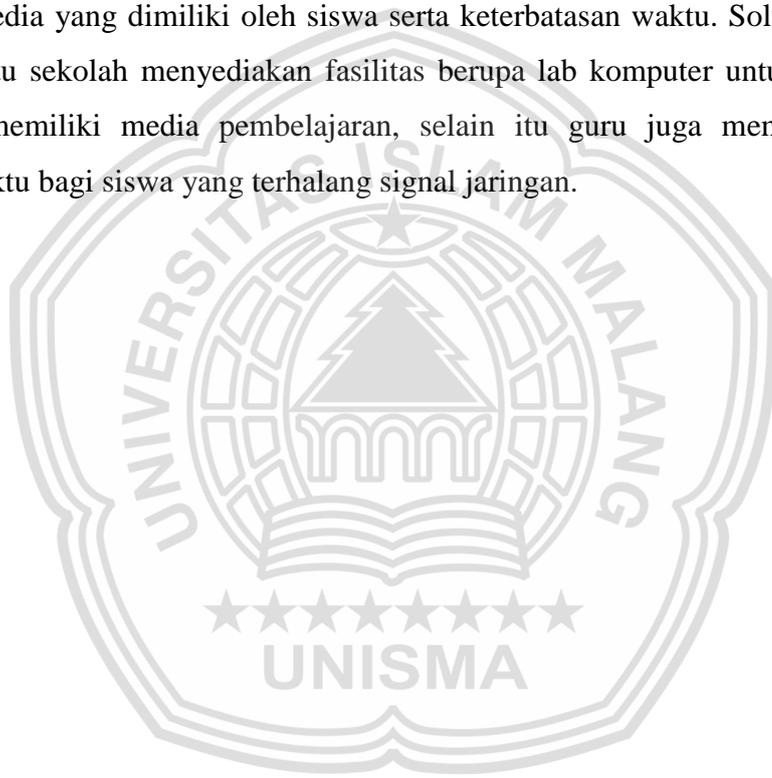
Fokus penelitian yang akan peneliti bahas dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana implementasi media *quizizz* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim, apa saja hambatan dan bagaimana menyelesaikan hambatan dalam media pembelajaran *quizizz* di dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mengetahui implementasi media *quizizz* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Wahid Hasyim Malang 2) Mengetahui apa saja hambatan dan cara menyelesaikan hambatan dalam media pembelajaran *quizizz* di dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Wahid Hasyim Malang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yaitu mengungkap permasalahan secara menyeluruh sesuai dengan fenomena yang terjadi, metode wawancara, dokumentasi dan sumber data yang digunakan berupa sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan verifikasi.

Pengecekan keabsahan temuan yang digunakan dalam penelitian ini adalah perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi dan juga diskusi sejawat.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang sudah berjalan dengan baik. Guru menggunakan media *quizizz* dalam pembelajaran PAI agar siswa tidak mudah jenuh pada saat pembelajaran dan juga untuk menunjang proses pembelajaran. Hambatan dalam penggunaan media *quizizz* dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim adalah gangguan signal dan juga kurangnya media yang dimiliki oleh siswa serta keterbatasan waktu. Solusi yang diberikan yaitu sekolah menyediakan fasilitas berupa lab komputer untuk siswa yang tidak memiliki media pembelajaran, selain itu guru juga memberikan tambahan waktu bagi siswa yang terhalang signal jaringan.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada saat ini Indonesia sudah memasuki era globalisasi, hal tersebut dapat ditandai dengan adanya para masyarakat yang sudah sangat mudah untuk mengakses informasi dari manapun. Globalisasi juga dapat dikatakan terjadi karena adanya kemajuan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi atau biasa disebut dengan IPTEK. Kemajuan di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi memang tidak dapat dihindari, bahkan maju mundurnya sebuah negara dapat ditentukan dengan pemahaman mereka kepada Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Tidak heran bahwa negara-negara banyak yang saling berlomba-lomba dalam mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Globalisasi tentu saja juga dapat menimbulkan dampak negatif dan dampak positif, pengaruh positifnya menjadikan masyarakat dapat berfikir secara rasional, sedangkan pengaruh negatifnya karena pada era globalisasi ini kurang adanya penyaringan informasi yang sangat berpengaruh kepada perilaku masyarakat, terutama pada generasi milenial. Contoh kasusnya banyak sekali terjadi kenakalan remaja seperti seks bebas, penggunaan alkohol, narkoba, dan lain sebagainya.

Peran pendidikan di Indonesia sangatlah penting dalam menangani dampak negatif era globalisasi tersebut. Maju mundurnya suatu bangsa sangat tergantung kepada berhasil tidaknya usaha pendidikan. Menurut UU No.20 Tahun 2003 menyebutkan bahwasanya “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara”. Adanya pendidikan diharapkan bisa mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas baik secara ilmu pendidikan maupun secara akhlak, Pendidikan juga sebagai modal masyarakat untuk mencapai sebuah keberhasilan dan kesuksesan di dalam hidupnya, hal ini sejalan dengan pendapat Abdullah Saleh (2007:15) dalam buku teori pendidikan menjelaskan bahwa pendidikan sebagai proses yang dibangun oleh masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru ke arah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi.

Pendidikan karakter juga bisa menjadi salah satu jawaban dari permasalahan yang terjadi akibat dampak negatif di era globalisasi bagi generasi milenial sekarang. Salah satu terobosan yang bisa dilakukan dalam pelaksanaan pendidikan karakter melalui sekolah yaitu, dengan cara mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peran Pendidikan Agama Islam sangatlah membantu dalam pendidikan karakter, Pendidikan Agama Islam diharapkan mampu menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa, dan berakhlak mulia.

Menurut Permendiknas No 22 Tahun 2006, akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, atau moral sebagai perwujudan dari pendidikan. Namun semakin kesini mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dianggap sangat membosankan bagi siswa, banyak yang beranggapan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangatlah membosankan dan selalu identik dengan menggunakan metode

ceramah saja. Sehingga disini pendidik sangat memiliki peran yang penting dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, pendidik diharapkan lebih inovatif dan kreatif, untuk itu pendidik harus lebih memahami tentang media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia juga membantu meningkatkan minat belajar siswa, media pembelajaran adalah suatu alat ataupun sebagainya yang dapat di gunakan dalam mempermudah pembelajaran, media pembelajaran ataupun media pendidikan tumbuh berkembang seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru dan inovatif dapat memudahkan para siswa dan juga para guru. Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan *gadget/laptop* adalah dengan memanfaatkan *game* edukatif. *Game* edukatif sebenarnya sudah ada sejak dulu, tetapi masih belum banyak yang memanfaatkan dalam media pembelajaran. Di antara *game* edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi kuis online *quizizz*, *quizizz* adalah aplikasi berbasis online untuk membuat permainan berupa kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun diluar kelas, aplikasi ini bisa diakses melalui playstore maupun web, pembelajaran menggunakan *quizizz* juga bisa menjadi alternatif untuk para guru, agar siswa juga tidak mudah merasa bosan.

Aplikasi *quizizz* juga dapat di gunakan oleh pendidik untuk melihat sejauh mana siswa dalam memahami materi, selain penggunaannya yang mudah dan juga proses hasilnya yang cepat menjadikan aplikasi ini patut untuk mendukung

pembelajaran, sehingga peserta didik memiliki motivasi untuk belajar. Seperti dalam penelitian sebelumnya bahwa siswa mengalami peningkatan keaktifan dalam pembelajaran daring melalui media *game* edukasi *quizizz*, karena dalam pelaksanaannya seolah-olah aktivitas multi permainan dan memuat pembelajaran lebih interaktif yang menyenangkan. Sehingga para siswa dapat menguasai permainan yang bersifat memberi banyak pengetahuan yang bisa berdampak pada hasil belajar (Kumalasari 2020). Masing-masing guru di SMP Wahid Hasyim Kota Malang memiliki web pribadi untuk mengajar. Jadi, pada tiap kegiatan pembelajaran tiap siswa bisa mengakses pembelajaran melalui web tersebut, apalagi dengan keadaan di masa pandemik covid-19 yang mengharuskan pembelajaran untuk tidak bertatap muka secara langsung, Sehingga guru bisa memberikan layanan atau pembelajaran tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa.

Hal ini bertujuan untuk memperkecil kemungkinan penyebaran virus covid-19. Guru pendidikan agama Islam menggunakan berbagai macam media pembelajaran diantaranya menggunakan aplikasi *google clasroom*, *zoom*, *google meet*, *quizizz*, *google form*, dan lain sebagainya, Untuk penilaian hampir semua pembelajaran PAI menggunakan aplikasi *quizizz* dan juga *google form* agar supaya para siswa tidak bosan dengan pembelajaran pendidikan agama Islam dan juga mempermudah guru dalam mengolah nilai. Apalagi dengan adanya keterbatasan waktu dan juga jarak, namun proses pembelajaran online juga punya problematika tersendiri, karena guru tidak dapat langsung mengawasi siswa siswanya, sehingga seringkali para siswa menyepelkan dan bosan dengan pembelajaran online.

Oleh karena itu disini penulis sangat tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media *Quizizz* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim Malang ”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah di kemukakan di atas maka, yang menjadi fokus penelitian di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi media *quizizz* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim ?
2. Apa saja hambatan dan bagaimana menyelesaikan hambatan dalam media pembelajaran *quizizz* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas ,maka tujuan penelitian adalah untuk :

1. Mengetahui implementasi media *quizizz* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim.
2. Mengetahui apa saja hambatan dan cara menyelesaikan hambatan dalam media pembelajaran *quizizz* di dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka kegunaan penelitian yang di harapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi positif yang berguna dan bermanfaat dalam bidang pendidikan melalui media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *quizizz*.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan kepada berbagai pihak terkait, antaranya:

a. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pengalaman yang bermanfaat serta dapat menambah motivasi belajar.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan gambaran agar para guru termotivasi dan memiliki inovasi dalam mengisi pembelajaran.

c. Bagi Lembaga

Dapat memberikan kontribusi untuk mengembangkan pembelajaran di sekolah berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

d. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu yang di peroleh dari bidang pendidikan. Yang nantinya bisa menjadikan bekal untuk menjadi calon guru Pendidikan Agama Islam yang inovatif.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan bisa menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya.

E. Definisi Operasional

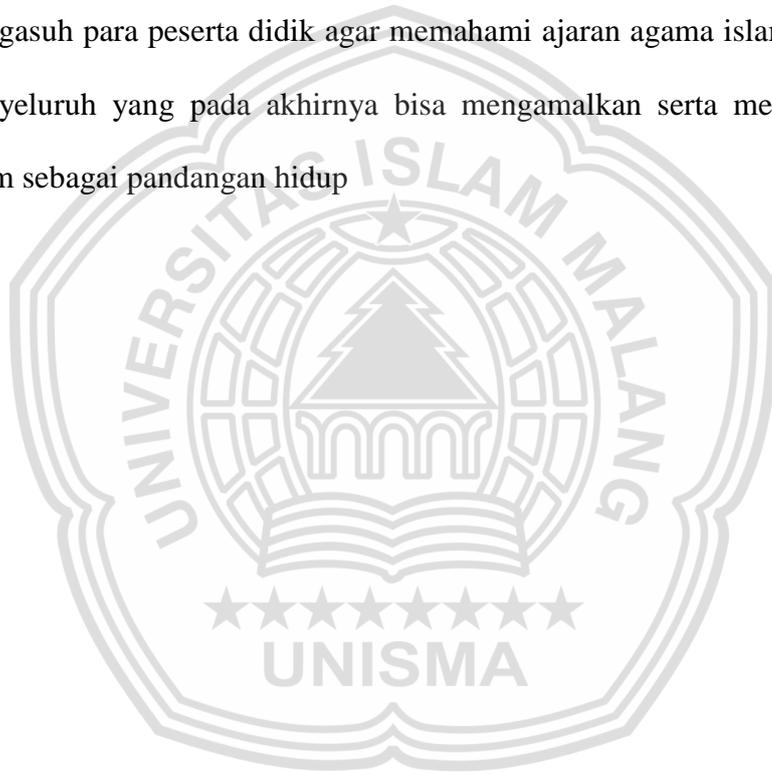
Untuk mencegah agar tidak terjadi salah pengertian dalam mengetahui judul skripsi ini, maka perlu adanya penjelasan dari pengertian istilah yang di gunakan dalam judul yaitu:

1) Media Pembelajaran *Quizizz*

Media pembelajaran *quizizz* adalah aplikasi berbasis online untuk membuat permainan berupa kuis interaktif yang dapat di gunakan dalam pembelajaran di kelas maupun diluar kelas, aplikasi ini bisa diakses melalui *playstore* maupun web.

2) Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha untuk membina dan mengasuh para peserta didik agar memahami ajaran agama islam secara menyeluruh yang pada akhirnya bisa mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dilakukan oleh peneliti di SMP Wahid Hasyim Malang adalah :

1. Implementasi media pembelajaran *quizizz* dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang sudah berjalan dengan baik. Guru menerapkan pembelajaran menggunakan media *quizizz* dengan menjelaskan cara penggunaan yang terkait dengan media tersebut. Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *quizizz* adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan Pembelajaran

Guru terlebih dahulu melakukan pendahuluan yaitu mengabsensi kehadiran siswa, kemudian guru menanyakan keadaan siswa agar pada saat pembelajaran kondisi siswa siap secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran.

b. Kegiatan Inti Pembelajaran

Guru menyampaikan materi pembelajaran kemudian membagikan *code link* soal melalui aplikasi *WhatsApp*.

c. Kegiatan Penutup

Guru melakukan evaluasi dan refleksi kepada peserta didik di akhir pembelajaran dan melakukan remedial kepada siswa yang nilainya di bawah KKM.

2. Faktor pendukung dalam media pembelajaran *quizizz* pada mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang adalah sarana dan prasarana yang sudah memadai.
3. Faktor penghambat dalam penggunaan media *quizizz* pada mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang adalah:
 - a. Gangguan signal dan juga kurangnya media yang di miliki oleh siswa.
 - b. Keterbatasan waktu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* sudah berjalan dengan baik, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Alangkah baiknya jika hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman oleh lembaga untuk selalu melakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* pada pembelajaran PAI.

2. Bagi Guru

Evaluasi dan refleksi merupakan kegiatan yang sangat diperlukan dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran menggunakan media *quizizz* guru PAI diharapkan melakukan evaluasi dan refleksi secara kesinambungan.

3. Bagi Peserta didik

Agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, dan selalu antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajasatundopersada.
- Gafur, Abdul. (2012). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Gunawan, Heri. (2012). *Pendidikan Karakter Dan Implementasi*. Bandung.
- Haryati, N. (2011). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (Cet 1)*
Bandung :Alfabeta
- Hujair, AH sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Yogyakarta:
Kaubaka Dipantara.
- Kumalasari, Vania Vania. (2020). “Efektivitas Pembelajaran Daring Bahasa Jawa Menggunakan Google Kelas Dan Quizizz Pada Siswa SMP Negeri 1 Kayen.” *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 8(2):164–75. doi: 10.15294/piwulang.v8i2.42488.
- Majid, Abdul. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya.
- Mansur, R. (2016). “Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Multikultural.” *Jurnal Ilmiah*.
- Moleong, Lexy. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya.
- (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Purba, Leony Sanga Lasmari. (2019) “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fidika I.” *Jurnal Dinamika Pendidikan*.
- Sadiman, Arief, S. (2011) . *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawalipers.
- Saleh, Abdul. (2007). *Teori-Teori Pendidikan Berdasarkan Alqur'an*. Jakarta: rineka cipta.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto, B. (2002). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. edited by PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Grup.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Th.2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2004. Jakarta: diperbanyak oleh CV Sinar Grafika.
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Th.1945 Pasal 31 ayat 1 dan 3. 2014. Jakarta: diperbanyak oleh CV Sinar Grafika
- Vitaningsih. (2016). "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini." *Inform*.
- Wirawan. (2012). *Evaluasi Teori, Model, Standar, Aplikasi, Dan Profesi*,. Jakarta: Rajawali Press.
- Zaniyati, ed. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, Jakarta: Kencana

