

**IMPLEMENTASI MEDIA QUIZIZZ  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI  
KELAS VIIG DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh:

Siti Faiqotul Jannah  
NIM : 211101010020

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2025**



**IMPLEMENTASI MEDIA QUIZZZ  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI  
KELAS VIIG DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Siti Faiqotul Jannah  
NIM : 211101010020

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2025**

**IMPLEMENTASI MEDIA QUIZIZZ  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI  
KELAS VIIG DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**

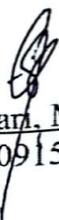
diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**

Oleh:

Siti Faiqotul Jannah  
NIM: 211101010020

Disetujui Pembimbing

  
As'ari, M.Pd.I  
NIP. 197609152005011004

**IMPLEMENTASI MEDIA QUIZIZZ  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI  
KELAS VIIG DI SEKOLAH MENEGAH PERTAMA NEGERI 4 JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari: Selasa  
Tanggal: 06 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua Sekretaris  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Dr. Wiwin Maisvaroh, M.Si NIP.198212152006042005  
Abd. Rozzaq, S.H.I., M.Pd. NIP. 201603116

Aanggota:

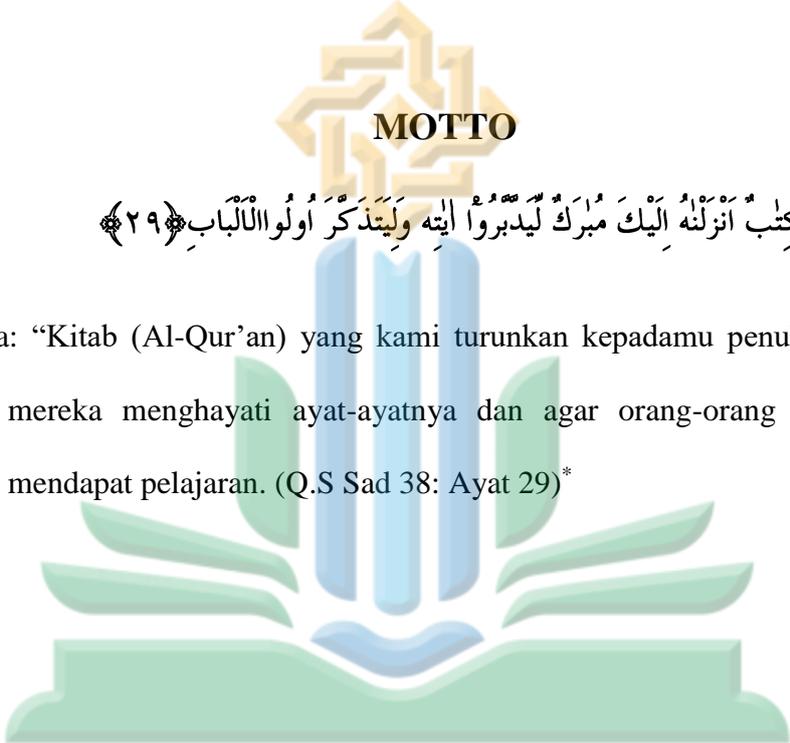
1. Dr. Moh. Nor Afandi, M.Pd.I
2. As'ari, M.Pd.I

(  )  
(  )

Menyetujui



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si  
NIP. 197304242000031005



## MOTTO

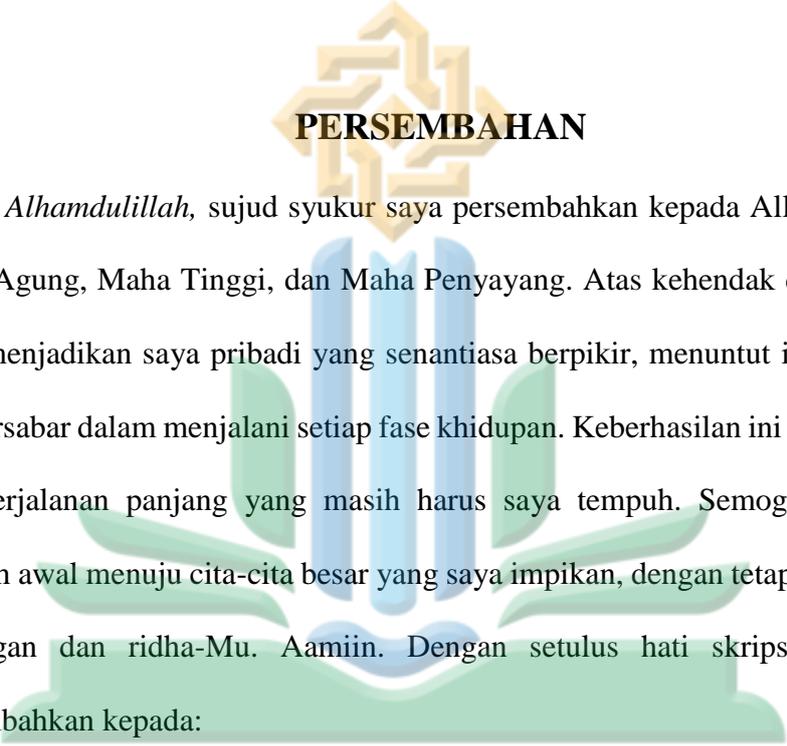
كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبْرَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٢٩﴾

Artinya: “Kitab (Al-Qur’an) yang kami turunkan kepadamu penuh berkah agar mereka menghayati ayat-ayatnya dan agar orang-orang berakal sehat mendapat pelajaran. (Q.S Sad 38: Ayat 29)\*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

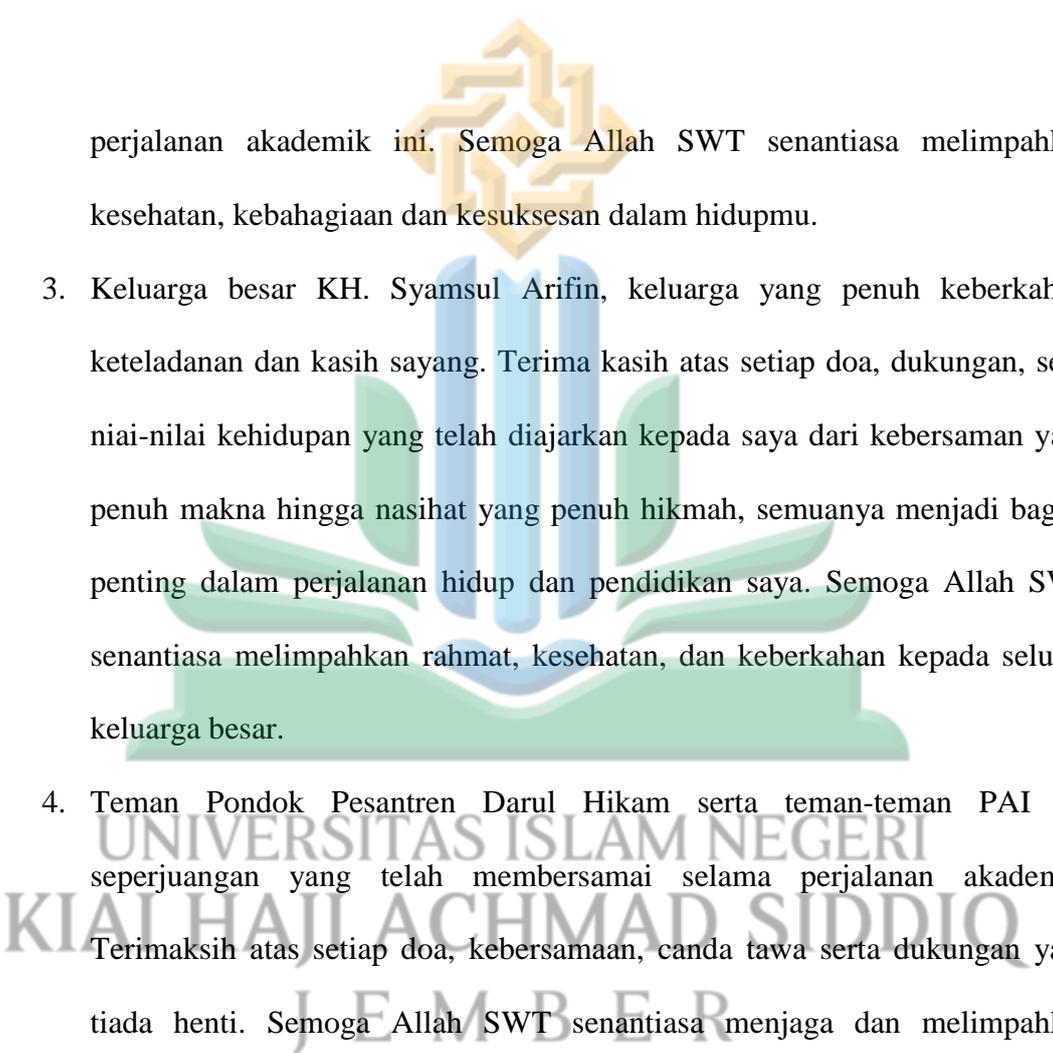
\* Departemen Agama RI, *Al-Qur’an Dan Terjemahnya* (Jakarta: CV. Darus Sunnah, 2013), 456.



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah*, sujud syukur saya persembahkan kepada Allah SWT yang Maha Agung, Maha Tinggi, dan Maha Penyayang. Atas kehendak dan takdir-Mu telah menjadikan saya pribadi yang senantiasa berpikir, menuntut ilmu, beriman, dan bersabar dalam menjalani setiap fase kehidupan. Keberhasilan ini hanyalah awal dari perjalanan panjang yang masih harus saya tempuh. Semoga ini menjadi langkah awal menuju cita-cita besar yang saya impikan, dengan tetap berada dalam lindungan dan ridha-Mu. Aamiin. Dengan setulus hati skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yaitu, Abah Mistari dan Ummi Istibsaroh yang saya cintai, sosok luar biasa yang telah membimbing, mendidik, dan mencurahkan kasih sayangnya tanpa batas. Doa-doa yang selalu terucap di setiap sujudnya, pengorbanan tanpa pamrih, serta kesabaran dan cinta yang tiada henti menjadi cahaya dalam setiap langkah saya. Terima kasih atas setiap dukungan, motivasi, dan cinta yang tak terhingga. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan dan kebahagiaan kepada Abah dan Ummi.
2. Kakak saya tercinta Moh. Fahim Amrullah yang selalu menjadi sosok inspiratif dalam hidup saya. Terima kasih atas setiap doa, dukungan dan motivasi yang tak pernah henti engkau berikan. Kehadiranmu telah menjadi penyemangat dalam setiap langkah perjuanganku. Dari nasihat sederhana hingga dorongan yang kuat, semua itu telah membantuku melewati setiap tantangan dalam



perjalanan akademik ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan dan kesuksesan dalam hidupmu.

3. Keluarga besar KH. Syamsul Arifin, keluarga yang penuh keberkahan, keteladanan dan kasih sayang. Terima kasih atas setiap doa, dukungan, serta nilai-nilai kehidupan yang telah diajarkan kepada saya dari kebersamaan yang penuh makna hingga nasihat yang penuh hikmah, semuanya menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup dan pendidikan saya. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat, kesehatan, dan keberkahan kepada seluruh keluarga besar.

4. Teman Pondok Pesantren Darul Hikam serta teman-teman PAI A1 seperjuangan yang telah kebersamai selama perjalanan akademik. Terimakasih atas setiap doa, kebersamaan, canda tawa serta dukungan yang tiada henti. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga dan melimpahkan keberkahan dalam setiap langkah kalian.

## ABSTRAK

Siti Faiqotul Jannah, 2025: *Implementasi Media Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.*

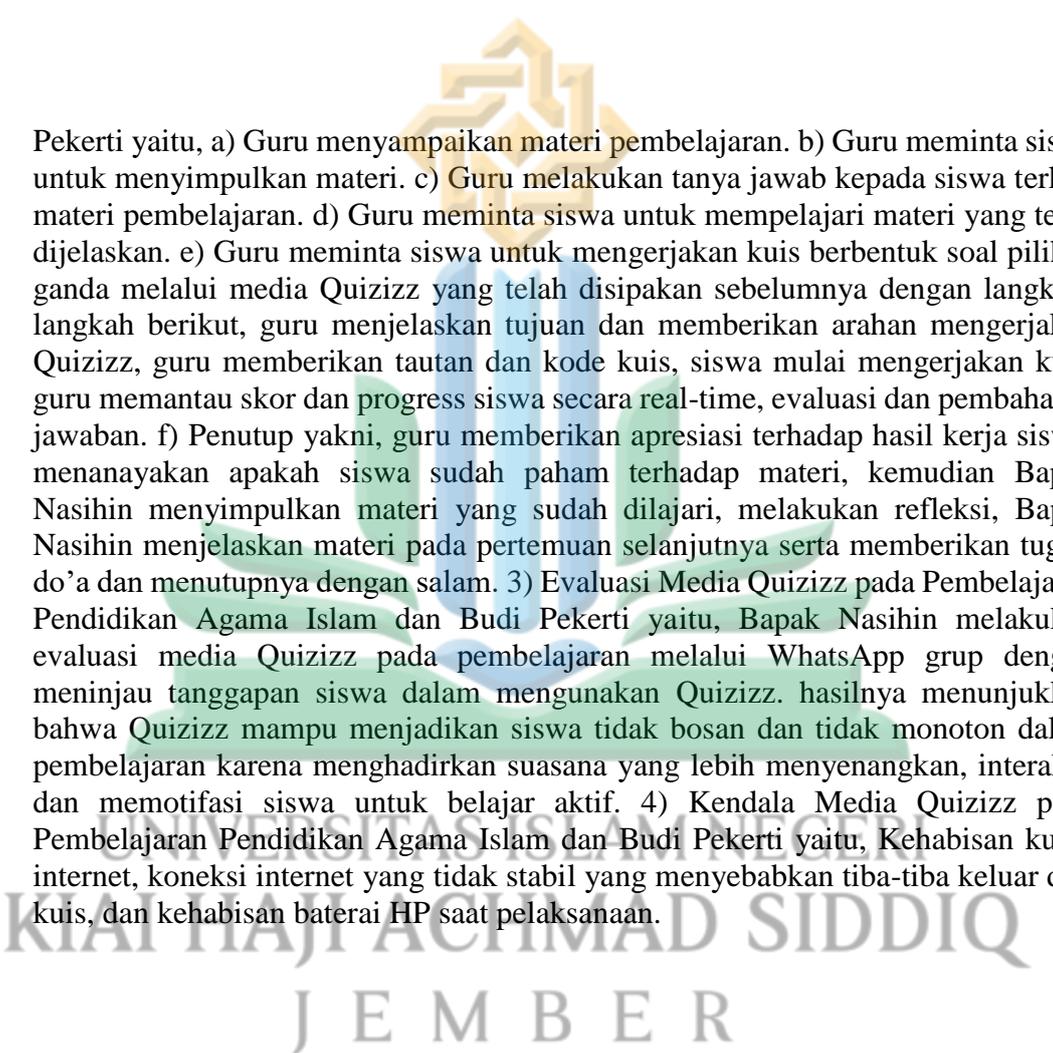
**Kata Kunci:** Media Quizizz, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Jember masih menggunakan media konvensional sehingga menyebabkan siswa sering merasa bosan saat pembelajaran di kelas. Hal ini membuat guru PAI di SMP Negeri 4 Jember mengimplementasikan inovasi dalam pembelajaran. salah satu inovasi yang diterapkan adalah penggunaan media Quizizz, yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif. Melalui media Quizizz siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran. hal ini karena Quizizz merupakan media berbasis game yang mampu membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang.

Fokus Penelitian dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana perencanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember?. 2) Bagaimana pelaksanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember?. 3) Bagaimana evaluasi media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember?. 4) Bagaimana kendala media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan terkait perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan kendala media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Lokasi penelitian di SMP Negeri 4 Jember, subyek penelitian yang terdiri atas guru PAI dan siswa kelas VIIG. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan model Miles Huberman dan Saldana yaitu melalui kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data yaitu menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan yaitu: 1) Perencanaan Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu, a) guru menetapkan materi pembelajaran, b) Guru membuat akun dan soal Quizizz dengan langkah-langkah berikut 1. membuat akun Quizizz dengan Sign Up menggunakan Email/Google, 2. pemilihan jenis pengguna dan peran yaitu sekolah dan guru, 3. mengisi data seperti judul, nama depan, dan nama belakang, klik “Continue” selesai pendaftaran akun, 4. Mengisi nama kuis dan mata pelajaran, 5. membuat kuis dengan memasukkan pertanyaan berupa soal HOTS dan membuat 4 pilihan jawaban, menetapkan jawaban yang benar, mengatur waktu pengerjaan, menentukan poin setiap soal, kemudian simpan pertanyaan, 6. Bagikan kuis kepada siswa dengan memilih fitur “Bagikan”, kemudian salin link dan kode kuis. 2) Pelaksanaan Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi



Pekerti yaitu, a) Guru menyampaikan materi pembelajaran. b) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi. c) Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi pembelajaran. d) Guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang telah dijelaskan. e) Guru meminta siswa untuk mengerjakan kuis berbentuk soal pilihan ganda melalui media Quizizz yang telah disiapkan sebelumnya dengan langkah-langkah berikut, guru menjelaskan tujuan dan memberikan arahan mengerjakan Quizizz, guru memberikan tautan dan kode kuis, siswa mulai mengerjakan kuis, guru memantau skor dan progress siswa secara real-time, evaluasi dan pembahasan jawaban. f) Penutup yakni, guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja siswa, menanyakan apakah siswa sudah paham terhadap materi, kemudian Bapak Nasihin menyimpulkan materi yang sudah dilajari, melakukan refleksi, Bapak Nasihin menjelaskan materi pada pertemuan selanjutnya serta memberikan tugas, do'a dan menutupnya dengan salam. 3) Evaluasi Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu, Bapak Nasihin melakukan evaluasi media Quizizz pada pembelajaran melalui WhatsApp grup dengan meninjau tanggapan siswa dalam menggunakan Quizizz. hasilnya menunjukkan bahwa Quizizz mampu menjadikan siswa tidak bosan dan tidak monoton dalam pembelajaran karena menghadirkan suasana yang lebih menyenangkan, interaktif dan memotivasi siswa untuk belajar aktif. 4) Kendala Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu, Kehabisan kuota internet, koneksi internet yang tidak stabil yang menyebabkan tiba-tiba keluar dari kuis, dan kehabisan baterai HP saat pelaksanaan.

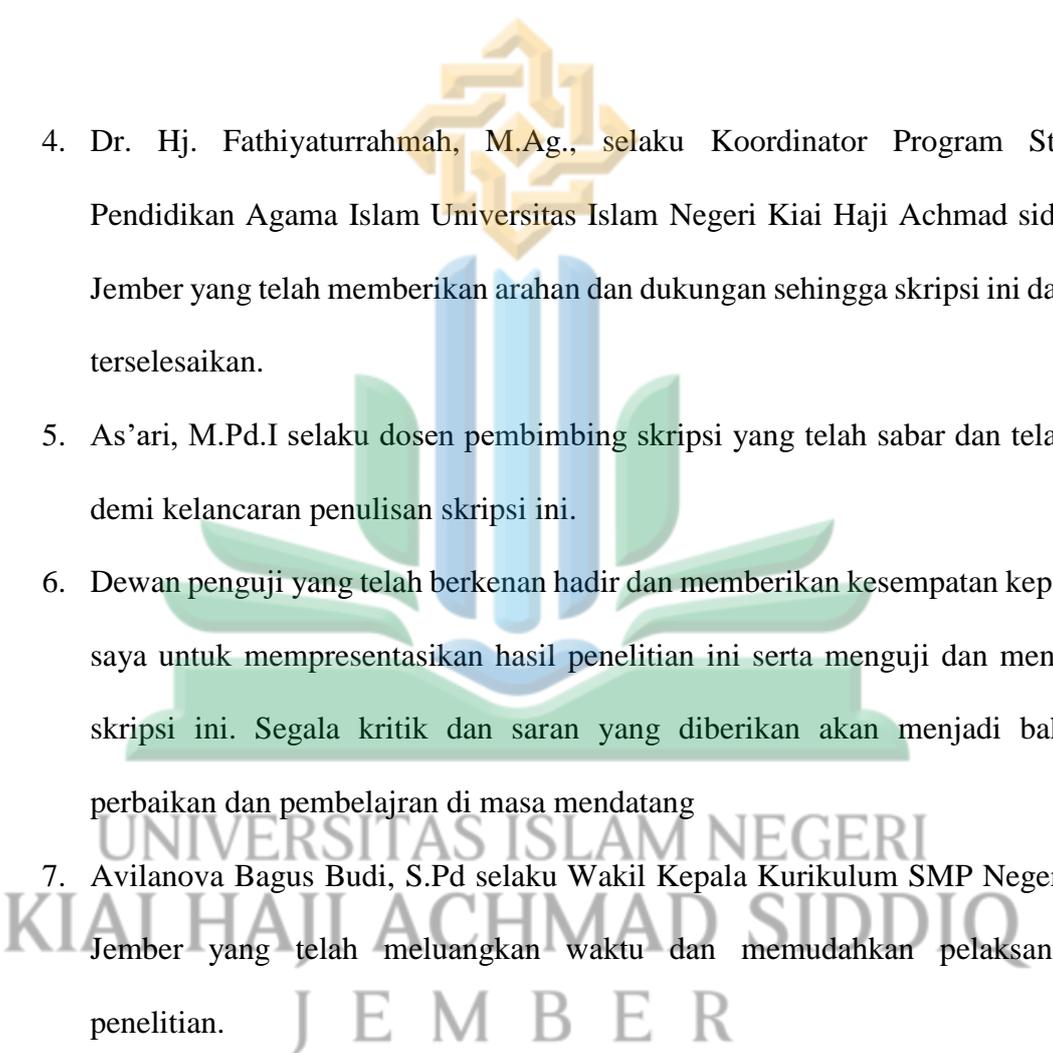
## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti sampaikan kepada Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, tugas akhir skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelas Sarjana Pendidikan dengan judul “Implementasi Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025” dapat disusun sesuai dengan harapan. Sholawat dan salam peneliti persembahkan keharibaan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa semua manusia dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pendidikan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag. M.M.,CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memberikan fasilitas yang memadai selama kami menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi bimbingan saat perkuliahan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan ruang kepada peneliti untuk menyusun skripsinya

- 
4. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan arahan dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
  5. As'ari, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar dan telaten demi kelancaran penulisan skripsi ini.
  6. Dewan penguji yang telah berkenan hadir dan memberikan kesempatan kepada saya untuk mempresentasikan hasil penelitian ini serta menguji dan menilai skripsi ini. Segala kritik dan saran yang diberikan akan menjadi bahan perbaikan dan pembelajaran di masa mendatang
  7. Avilanova Bagus Budi, S.Pd selaku Wakil Kepala Kurikulum SMP Negeri 4 Jember yang telah meluangkan waktu dan memudahkan pelaksanaan penelitian.
  8. Nasihin, S.Ag selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Jember yang telah membantu proses penelitian.

Atas jasa baik mereka, peneliti mengucapkan terima kasih yang tiada terkira, dengan ini peneliti mengucapkan untaian do'a semoga amal baik beliau tersebut diterima disisi Allah SWT dan dicatat amal baiknya, dengan iringan Do'a "Jazaakumullahu Khoiroti Wasa'adatiddunya Wal Akhirah" Amiin...

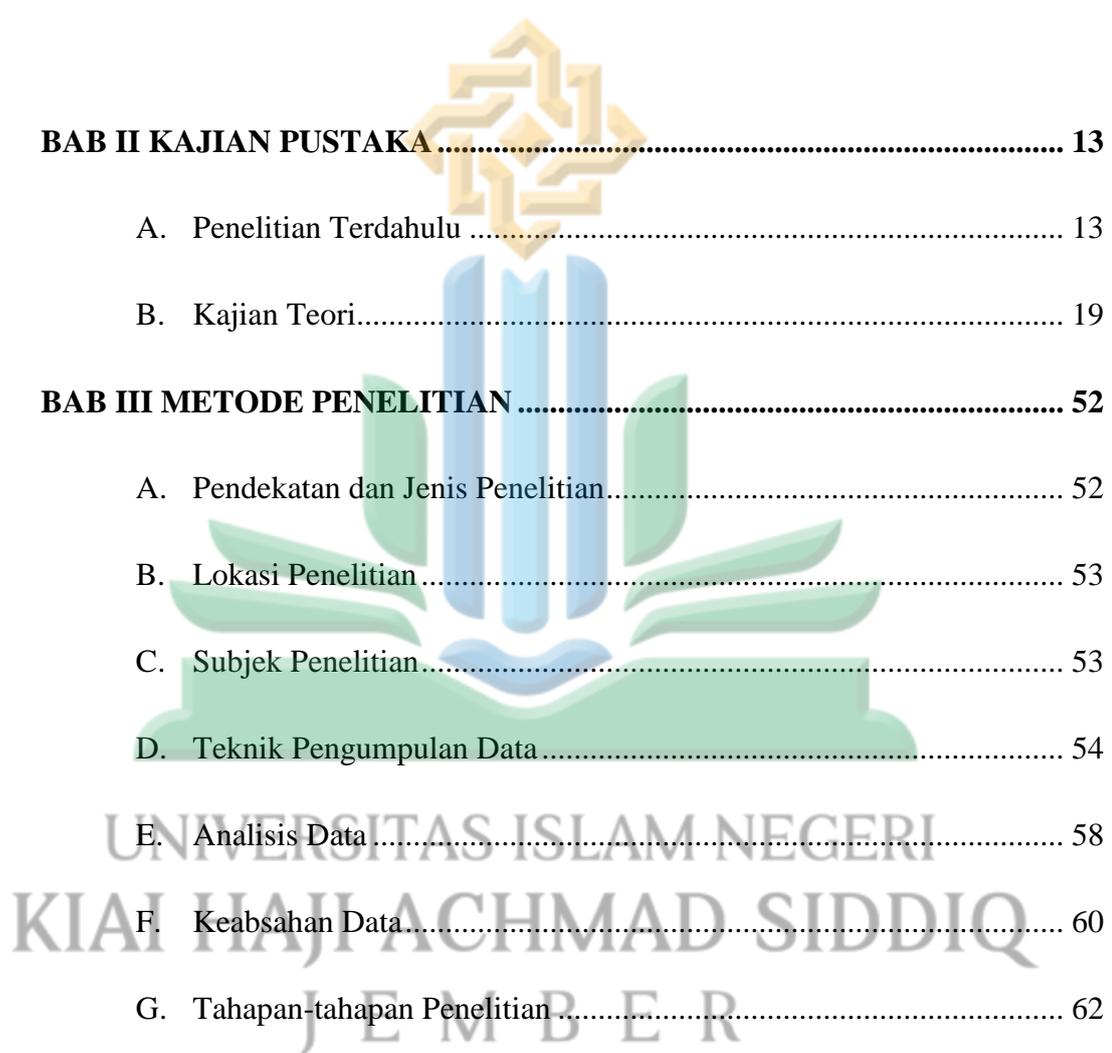
Jember, 10 Maret 2025

Penulis



## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Istilah .....	10
F. Sistematika Pembahasan .....	11



<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	13
B. Kajian Teori.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	52
B. Lokasi Penelitian.....	53
C. Subjek Penelitian.....	53
D. Teknik Pengumpulan Data.....	54
E. Analisis Data.....	58
F. Keabsahan Data.....	60
G. Tahapan-tahapan Penelitian .....	62
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA.....</b>	<b>65</b>
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	65
B. Penyajian Data dan Analisis.....	69
C. Pembahasan Temuan.....	105
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>121</b>
A. Simpulan.....	121
B. Saran.....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>124</b>



**DAFTAR TABEL**

<b>No. Uraian</b>	<b>Hal</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	17
4.1 Data Siswa Kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember.....	68
4.2 Hasil Temuan .....	103



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Hal
4.1 Sign Up Quizizz dengan Email/Google .....	72
4.2 Pemilihan Jenis Pengguna dan Peran .....	73
4.3 Mengisi Data .....	74
4.4 Pilih "Create a Quizizz" dan pilih "Buat dari awal" .....	75
4.5 Tulis Nama Kuis .....	76
4.6 Masukkan Soal Kuis dan Jawaban .....	78
4.7 Respon Siswa .....	101

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan.....	129
Lampiran 2 Surat Keterangan Lulus Cek Turnitin.....	130
Lampiran 3 Matriks Penelitian.....	131
Lampiran 4 Pedoman wawancara .....	133
Lampiran 5 Dokumentasi penelitian.....	135
Lampiran 6 Surat permohonan izin penelitian.....	158
Lampiran 7 Surat selesai penelitian .....	159
Lampiran 8 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	160
Lampiran 9 Biodata Penulis.....	162

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

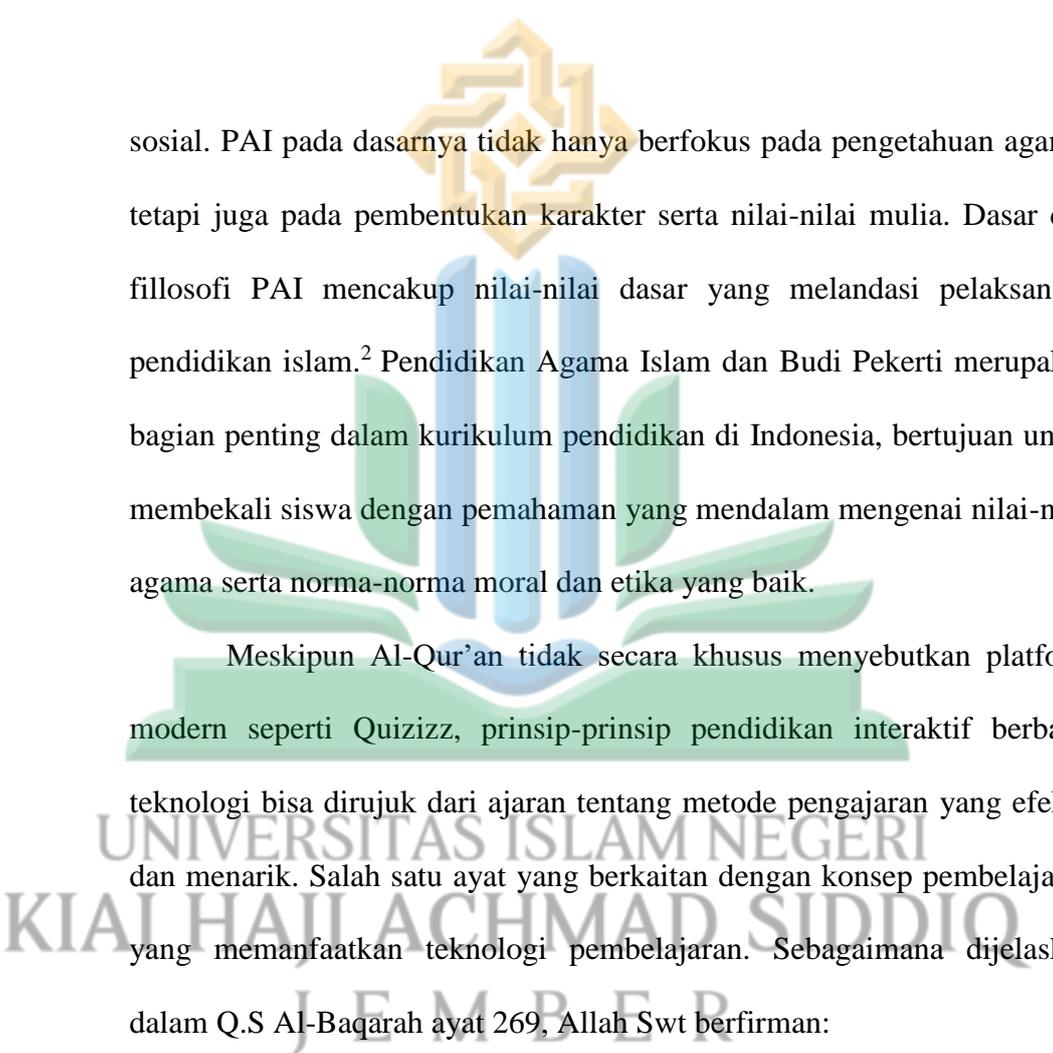
Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai panyalur pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Selain sebagai sarana penyalur pesan, media pembelajaran idealnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, sehingga diharapkan kemampuan berpikir dan pemahaman siswa terhadap sesuatu yang dipelajarinya dapat meningkat.<sup>1</sup>

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah sering menghadapi tantangan dalam menarik siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Sehingga pendidik dituntut untuk menggunakan media dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang sedang berkembang dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Salah satu platform berbasis aplikasi salah satunya yaitu Quizizz, yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan umpan balik langsung untuk diterapkan di dalam kelas.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran krusial dalam kehidupan umat islam, meliputi semua aspek spiritual, moral, etika, dan

---

<sup>1</sup>Desty Putri Hanifah et al., *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran* (Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka, 2023), 3-4, <https://books.google.co.id/books?id=-PzSEAAAQBAJ>.



sosial. PAI pada dasarnya tidak hanya berfokus pada pengetahuan agama, tetapi juga pada pembentukan karakter serta nilai-nilai mulia. Dasar dan fillosofi PAI mencakup nilai-nilai dasar yang melandasi pelaksanaan pendidikan islam.<sup>2</sup> Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman yang mendalam mengenai nilai-nilai agama serta norma-norma moral dan etika yang baik.

Meskipun Al-Qur'an tidak secara khusus menyebutkan platform modern seperti Quizizz, prinsip-prinsip pendidikan interaktif berbasis

teknologi bisa dirujuk dari ajaran tentang metode pengajaran yang efektif dan menarik. Salah satu ayat yang berkaitan dengan konsep pembelajaran yang memanfaatkan teknologi pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan

dalam Q.S Al-Baqarah ayat 269, Allah Swt berfirman:

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: Dia memberikan hikmah kepada siapa yang dia kehendaki. Barangsiapa diberi hikmah, sesungguhnya dia telah diberi kebaikan yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang mempunyai akal sehat.<sup>3</sup>

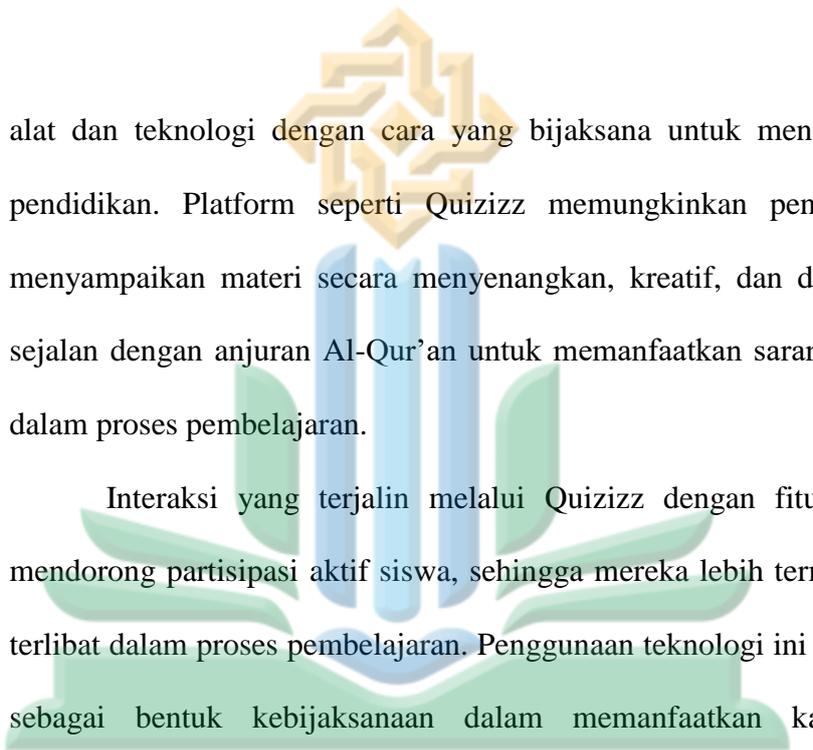
Dalam ayat tersebut menekankan pentingnya hikmah (kebijaksanaan) dalam menyampaikan ilmu dan mengambil pelajaran.

Dalam konteks pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Quizizz,

hikmah dapat diterjemahkan sebagai kemampuan untuk memnggunakan

<sup>2</sup> Wira Ningsih et al., *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Konteks Global* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 1, <https://books.google.co.id/books?id=RkkREQAAQBAJ>.

<sup>3</sup> RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, 46.



alat dan teknologi dengan cara yang bijaksana untuk mencapai tujuan pendidikan. Platform seperti Quizizz memungkinkan pengajar untuk menyampaikan materi secara menyenangkan, kreatif, dan dinamis yang sejalan dengan anjuran Al-Qur'an untuk memanfaatkan sarana yang baik dalam proses pembelajaran.

Interaksi yang terjalin melalui Quizizz dengan fitur-fitur kuis, mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga mereka lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi ini dapat dilihat sebagai bentuk kebijaksanaan dalam memanfaatkan karunia ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan diartikan sebagai proses penunjang kekuatan kodrat sebagai manusia yang memiliki akal, dalam menguasai pengetahuan pada siswa. Dengan tujuan manusia dapat meninggikan derajatnya melalui pendidikan yang setinggi-tingginya.<sup>4</sup>

Peningkatan kualitas pendidikan terus dilakukan dan menjadi prioritas utama bagi pemerintah, baik di tingkat pusat maupun daerah, dengan tujuan menciptakan generasi penerus bangsa Indonesia yang utuh melalui upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat. Diperlukan ide-ide tentang cara agar kualitas pendidikan tetap terjaga melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Sebenarnya, kegiatan pembelajaran merupakan sebuah siklus yang saling terkait, melibatkan pendekatan,

---

<sup>4</sup>Agnes, Untuk Apa Aku Mengenal Pendidikan? (Bogor: Guepedia, 2020), 22, <https://books.google.co.id/books?id=FsVLEAAAQBAJ>.

media, metode, model, teknik, dan taktik pembelajaran. Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dapat dicapai dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai.<sup>5</sup>

Sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 40 ayat 2 menyatakan bahwa Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.<sup>6</sup>

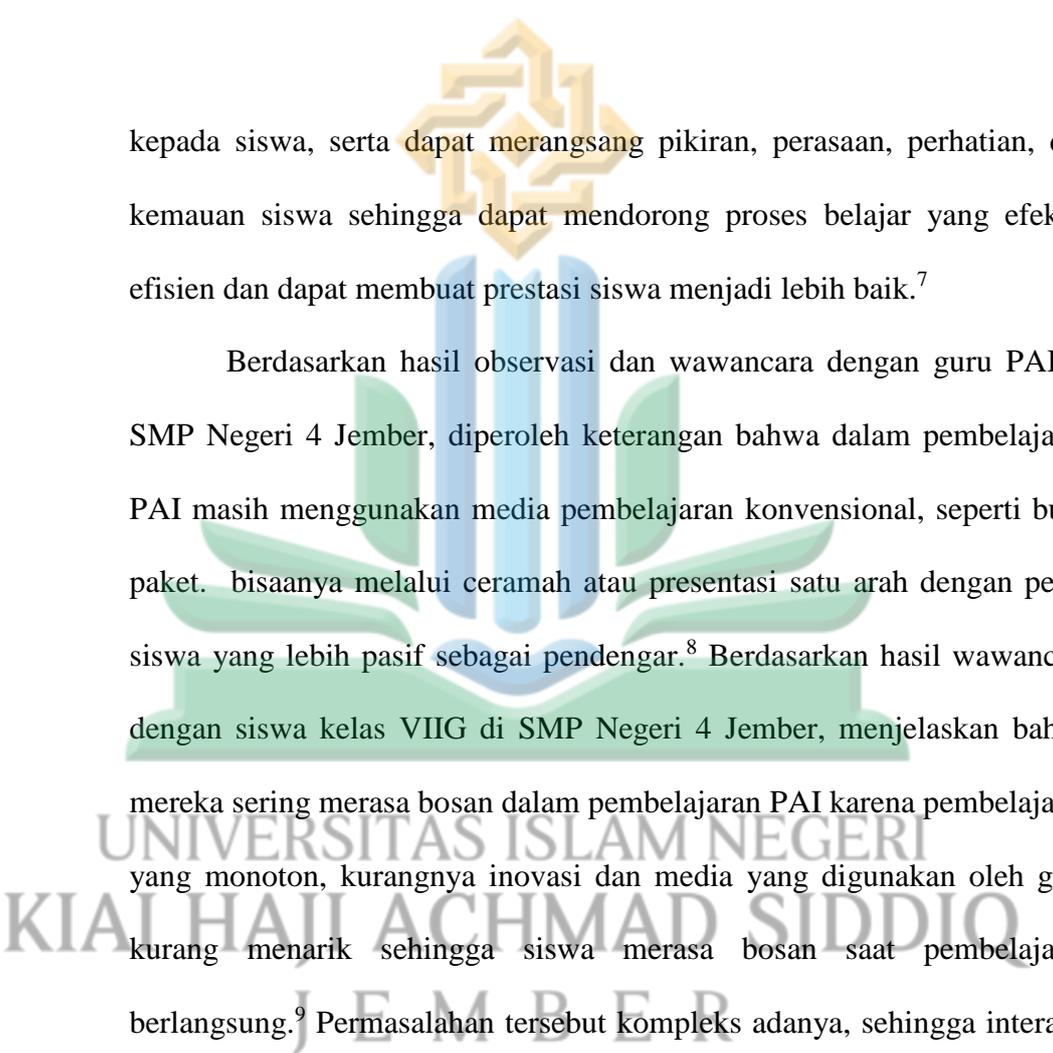
Dalam menindak lanjuti Undang-Undang Sidiknas No.20 Tahun 2003 tersebut pendidik diharapkan mampu menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan bermanfaat. Selain itu, proses belajar harus dirancang agar menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk terus belajar. Kreativitas juga menjadi keharusan, dimana pendidik harus mampu menggunakan media yang interaktif. Pendidik juga dituntut untuk bersifat dinamis, mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi dan kebutuhan siswa, serta memperbarui metode pengajaran sesuai perkembangan ilmu pendidikan.

Secara garis besar media pembelajaran merupakan sarana perantara, alat bantu mengajar, alat bantu guru, sarana pembawa/penyalur pesan, sumber belajar, atau alat untuk membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru

---

<sup>5</sup>Suvriadi Panggabean, *Konsep & Strategi Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 1.

<sup>6</sup>Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 40 Ayat (2), n.d.



kepada siswa, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang efektif, efisien dan dapat membuat prestasi siswa menjadi lebih baik.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI di SMP Negeri 4 Jember, diperoleh keterangan bahwa dalam pembelajaran PAI masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku paket. biasanya melalui ceramah atau presentasi satu arah dengan peran siswa yang lebih pasif sebagai pendengar.<sup>8</sup> Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember, menjelaskan bahwa

mereka sering merasa bosan dalam pembelajaran PAI karena pembelajaran yang monoton, kurangnya inovasi dan media yang digunakan oleh guru kurang menarik sehingga siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.<sup>9</sup> Permasalahan tersebut kompleks adanya, sehingga interaksi dan keterlibatan siswa seringkali terbatas, serta pembelajaran lebih berpusat pada guru sebagai sumber utama informasi, sehingga siswa mengalami kebosanan dalam pembelajaran.

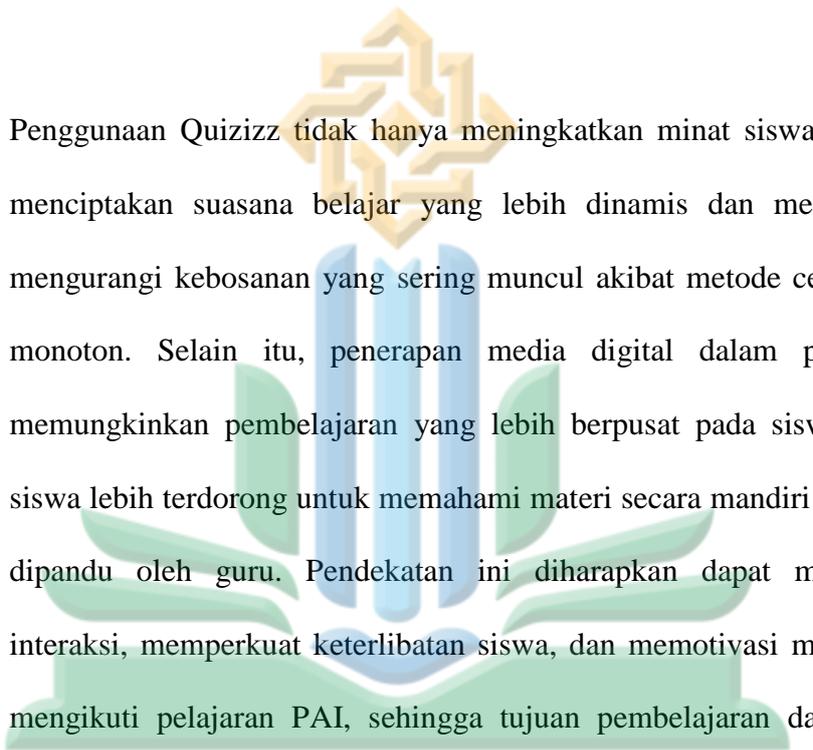
Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah media Quizizz. Media tersebut dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teknologi interaktif, seperti kuis berbasis permainan, siswa akan lebih aktif berpartisipasi dan terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

---

<sup>7</sup>Peri Ramdani and Rinda Fauzian, *Media Pembelajaran Animasi*, 1 (Sukabumi: Rinda Fauzian, 2021), 13, <https://books.google.co.id/books?id=QI9JEAAAQBAJ>.

<sup>8</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 1 Oktober 2024.

<sup>9</sup> Siswa kelas VIIG, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 17 September 2024



Penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, mengurangi kebosanan yang sering muncul akibat metode ceramah yang monoton. Selain itu, penerapan media digital dalam pembelajaran memungkinkan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, di mana siswa lebih terdorong untuk memahami materi secara mandiri sambil tetap dipandu oleh guru. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi, memperkuat keterlibatan siswa, dan memotivasi mereka dalam mengikuti pelajaran PAI, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif.

Dengan adanya media pembelajaran seperti Quizizz, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Media ini mampu mendorong interaksi aktif antara siswa, guru, dan materi pelajaran, sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi turut berperan aktif dalam proses belajar. Dengan adanya elemen kompetisi dan kesenangan, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi, yang pada akhirnya akan meningkatkan keterlibatan mereka dalam memahami materi. Penerapan teknologi dalam pendidikan, seperti Quizizz, juga merupakan inovasi yang relevan untuk mengimbangi perkembangan digital dan memenuhi kebutuhan belajar generasi saat ini.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengambil penelitian tentang implemtasi media Quizizz disekolah SMPN 4 Jember. Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan karena pembelajaran PAI dianggap monoton dan

tidak tertarik dalam belajar khususnya dikelas VIIG yang jarang menggunakan media pembelajaran berupa platform digital seperti Quizizz.

Jadi berdasarkan hasil paparan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025”.

### **B. Fokus Penelitian**

Bagian ini mencantumkan semua fokus permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui proses penelitian yang harus disusun secara

singkat, jelas, tegas, spesifik, operasional yang dituangkan dalam bentuk kalimat tanya.<sup>10</sup> Berdasarkan konteks penelitian yang diuraikan, maka fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana pelaksanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimana evaluasi media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?

---

<sup>10</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 84.

4. Bagaimana kendala media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berisi gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian, yang harus mengacu terhadap masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.<sup>11</sup> Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, diantaranya:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.
4. Untuk mendeskripsikan kendala media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

---

<sup>11</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan*, 85.

#### D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Manfaat dapat berupa manfaat yang bersifat teoritis dan manfaat praktis.<sup>12</sup> Kegunaan ini dapat dirasakan oleh beberapa pihak diantaranya:

##### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dan menambah wawasan yang terkait dengan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman di lembaga

perguruan tinggi khususnya di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wacana ilmu pengetahuan tentang implementasi media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan wacana baru untuk warga sekolah khususnya SMP Negeri 4 Jember dalam mengimplementasikan media Quizizz ketika proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

---

<sup>12</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan*, 85.

b. Bagi UIN Kiai Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dan dapat menjadi pengetahuan yang lebih bermanfaat. Dapat menjadikan inspirasi bagi siapapun yang bersemangat untuk melanjutkan penelitian yang lebih berkembang dan maju.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang penulisan karya tulis ilmiah sebagai bekal peneliti untuk mengadakan penelitian dikemudian hari. Selain itu, dapat meningkatkan kualitas pemahamannya terhadap media Quizizz.

d. Bagi Pendidik

Dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan bagi pendidik tentang implementasi media Quizizz.

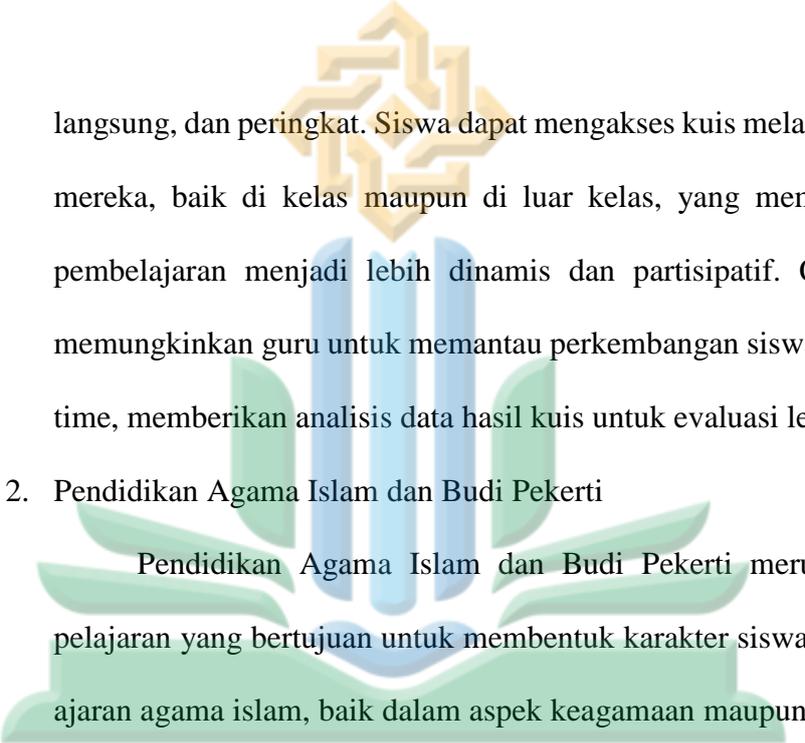
e. Bagi Masyarakat

Memberikan pemahaman kepada masyarakat sebagai sumbangan informasi dan pedoman pembelajaran disekolah untuk dimengerti dan dipahami.

## E. Definisi Istilah

### 1. Media Quizizz

Media Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif secara online. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dengan fitur seperti soal pilihan ganda, umpan balik



langsung, dan peringkat. Siswa dapat mengakses kuis melalui perangkat mereka, baik di kelas maupun di luar kelas, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Quizizz juga memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara real-time, memberikan analisis data hasil kuis untuk evaluasi lebih lanjut.

## 2. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter siswa berdasarkan ajaran agama islam, baik dalam aspek keagamaan maupun moral. Mata

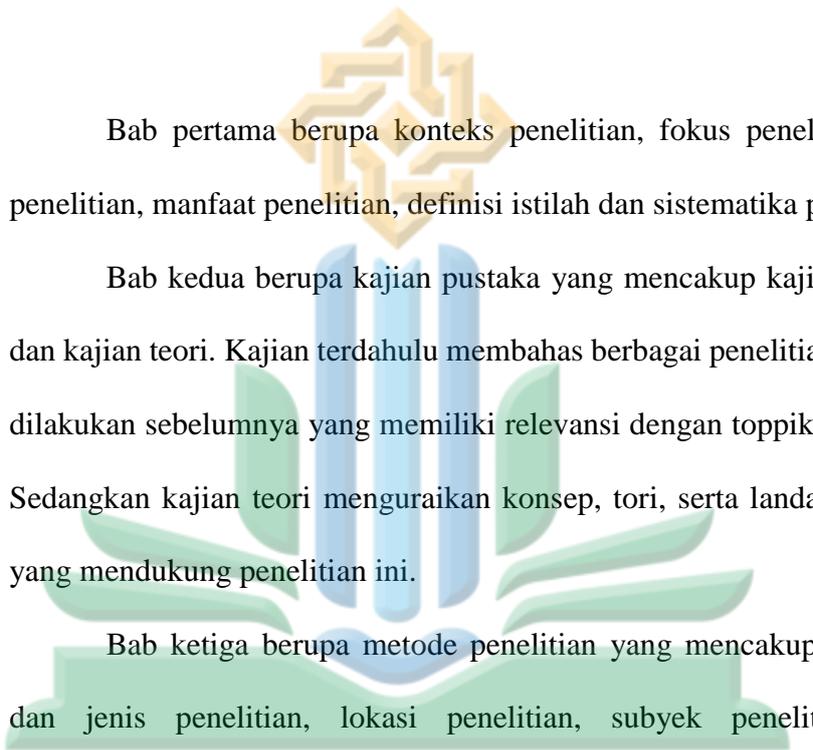
pelajaran ini mengajarkan nilai-nilai keimanan, ibadah, akhlak, dan budi pekerti yang baik sesuai dengan tuntutan Al-Qur'an dan Hadis. Selain itu, pendidikan ini berfokus pada pengembangan sikap sosial yang positif, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti penting dalam membentuk pribadi siswa yang beriman, berakhlak mulia dan berkontribusi positif dalam masyarakat.

## F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.<sup>13</sup> Adapun sistematika dalam penelitian ini sebagai berikut:

---

<sup>13</sup>Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan*, 85.



Bab pertama berupa konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berupa kajian pustaka yang mencakup kajian terdahulu dan kajian teori. Kajian terdahulu membahas berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang memiliki relevansi dengan topik yang dikaji. Sedangkan kajian teori menguraikan konsep, teori, serta landasan berpikir yang mendukung penelitian ini.

Bab ketiga berupa metode penelitian yang mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis dan keabsahan data, serta tahapan penelitian

Bab keempat berupa analisis dan penyajian data. Bab ini berisikan hasil yang diperoleh dalam penelitian serta pembahasan dari hasil atau temuan dalam penelitian.

Bab kelima berupa kesimpulan penelitian dan saran serta disertai daftar pustaka, lampiran data penelitian, dan biodata peneliti.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, artikel yang dimuat pada jurnal ilmiah, dan sebagainya). Dengan melakukan langkah ini, akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.<sup>14</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, berikut beberapa hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, yaitu:

1. Skripsi Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Muslim Rasyid (2023), Mahasiswa UIN Alauddin Makassar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di SMAN 1 Pakem”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif analisis melalui survei korelasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi Quizizz berkontribusi sebesar 97% terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMAN 1 Pakem, sementara 3%

---

<sup>14</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan*, 85.

lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.<sup>15</sup>

2. Skripsi Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maesaroh (2022), Mahasiswa Universitas Sultan Agung Semarang dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Quizizz Berbasis *Blanded Learning* pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri Prampelan 1 Sayung”. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Quizizz dinilai valid dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.<sup>16</sup>

3. Skripsi Penelitian yang dilakukan oleh Aljanur Generta (2023), Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru dengan judul “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Batang Gansal Kabupaten Indragiri Hulu”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode triangulasi yang melibatkan cara dan waktu dalam pengumpulan data seperti melakukan wawancara, kusioner, dan observasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahawa aplikasi Quizizz efektif sebagai alat evaluasi

---

<sup>15</sup> Ahmad Muslim Rasyid, *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di SMAN 1 Pakem* (Skripsi: UIN Alaudin Makassar, 2023), 23, <https://repository.uin-alaudind.ac.id/25068/1/PengaruhPenggunaanMediaAplikasiQuizizzterhadapMinatBelajarPesertaDidikpadaMataPelajaranPendidikanAgamaIslamKelasXdiSMAN1Pangkep.pdf>.

<sup>16</sup>Siti Maesaroh, *Pengembangan Media Interaktif Quizizz Berbasis Blanded Learning Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri Prampelan 1 Sayung* (Skripsi: Universitas Sultan Agung Semarang, 2022), 70, [https://repository.unissula.ac.id/27248/2/34301800066\\_fullpdf.pdf](https://repository.unissula.ac.id/27248/2/34301800066_fullpdf.pdf).

pembelajaran, mampu meningkatkan motivasi, daya Tarik, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran ekonomi.<sup>17</sup>

4. Skripsi Penelitian yang dilakukan oleh Nur Zamidar (2022), Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Negeri Banda Aceh”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif, dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi serta menganalisis data

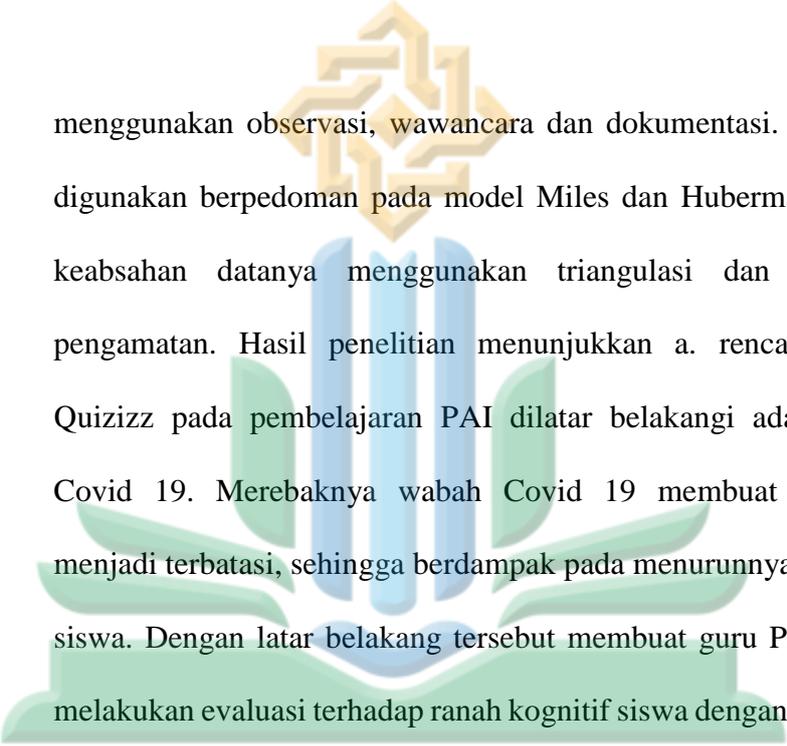
dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh.<sup>18</sup>

5. Skripsi Skripsi Penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Miftachur Roziqin (2022), Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game Quizizz untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian field research (Penelitian Lapangan). Teknik penelitian

---

<sup>17</sup>Aljanur Generta, *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Batang Gansal Kabupaten Indragiri Hulu* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2023), 33, [https://repository.uin-suska.ac.id/75357/1/SKRIPSI FULL %20Kecuali BAB IV Hasil Penelitian%29.pdf](https://repository.uin-suska.ac.id/75357/1/SKRIPSI%20FULL%20Kecuali%20BAB%20IV%20Hasil%20Penelitian%20.pdf).

<sup>18</sup>Nur Zamidar, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 4 Negeri Banda Aceh* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2022), 31, [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/25712/1/Nur Zamidar%2C 160212036%2C FTK%2C PTI.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/25712/1/Nur%20Zamidar%20160212036%20FTK%20PTI.pdf).



menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis yang digunakan berpedoman pada model Miles dan Huberman, sedangkan keabsahan datanya menggunakan triangulasi dan perpanjangan pengamatan. Hasil penelitian menunjukkan a. rencana penerapan Quizizz pada pembelajaran PAI dilatar belakangi adanya pandemi Covid 19. Merebaknya wabah Covid 19 membuat pembelajaran menjadi terbatas, sehingga berdampak pada menurunnya daya berpikir siswa. Dengan latar belakang tersebut membuat guru PAI berinisiatif melakukan evaluasi terhadap ranah kognitif siswa dengan membuat soal

kuis PAI yang menarik. Quizizz digunakan untuk mengukur ranah kognitif siswa, terutama dalam aspek mengingat dan memahami materi.

b. Implementasi Quizizz dalam berbagai mata pelajaran bergantung pada kebijakan masing-masing guru, dengan pemanfaatan utama sebagai media evaluasi dalam penilaian harian. Hambatan yang dihadapi antara lain keterbatasan perangkat serta akses jaringan internet.

c. Respon siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI sangat positif. Penggunaan aplikasi ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang secara tidak langsung berdampak pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.<sup>19</sup>

---

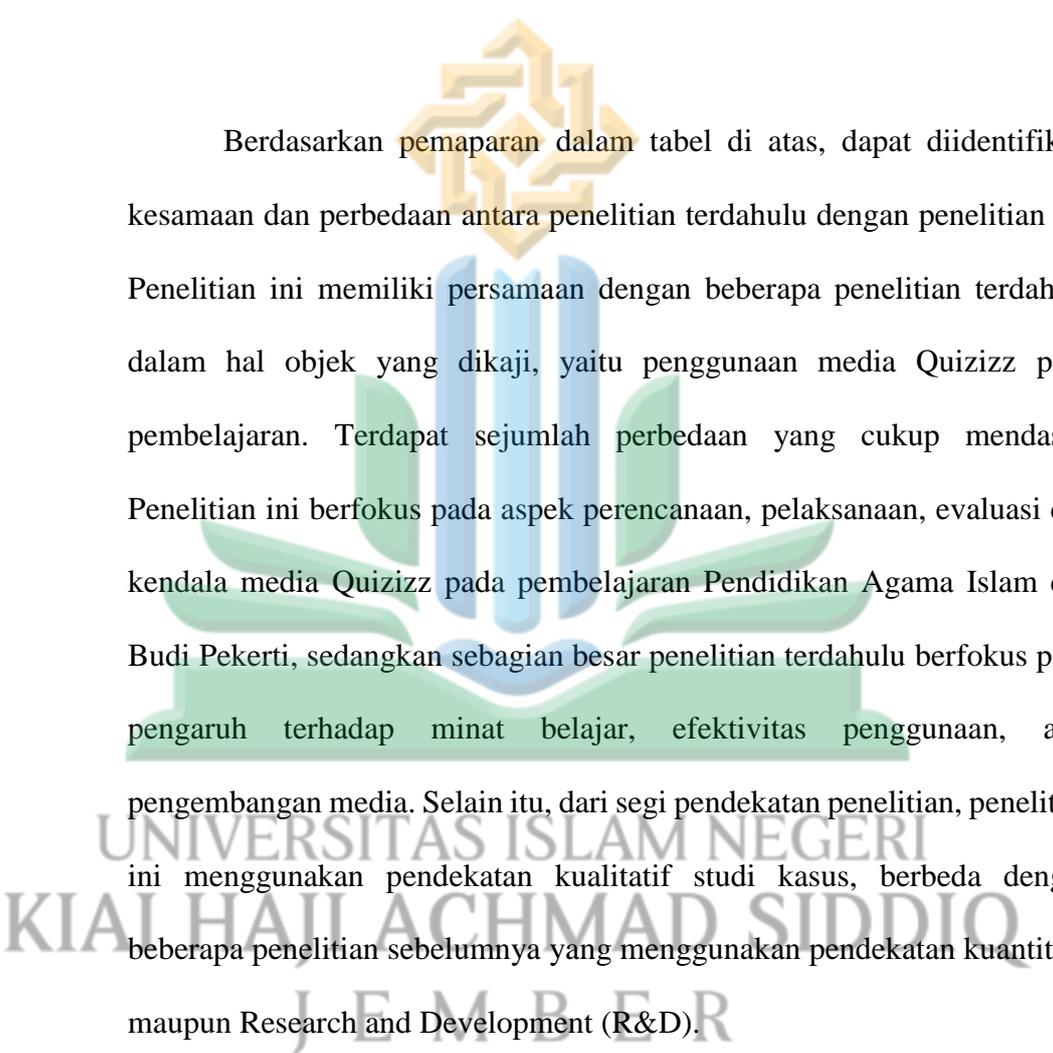
<sup>19</sup> Mochammad Miftachur Roziqin, *Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Quizizz Untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022), 7, [https://digilib.uinsa.ac.id/63072/2/Mochammad Miftachur Roziqin\\_D71218080.pdf](https://digilib.uinsa.ac.id/63072/2/Mochammad_Miftachur_Roziqin_D71218080.pdf).



**Table 2.1**  
**Penelitian terdahulu**

No.	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Skripsi Ahmad Muslim Rasyid (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di SMAN 1 Pakem.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Objek penelitian yaitu Quizizz</li> <li>Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penelitian terdahulu berfokus pada minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan kendala.</li> <li>Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan kualitatif</li> </ol>
2	Siti Maesaroh (2022). Pengembangan Media Interaktif Quizizz Berbasis <i>Blanded Learning</i> pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri Prampelan 1 Sayung.	Objek penelitian Media Quizizz	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penelitian terdahulu berfokus pada kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, sedangkan penelitian ini berfokus pada perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan kendala.</li> <li>Objek penelitian terdahulu yaitu mata pelajaran IPA sedangkan penelitian ini pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti</li> <li>Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&amp;D) sedangkan penelitian ini menggunakan kualitatif</li> </ol>
3	Aljanur Generta (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi	Metode penelitian kualitatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>Fokus penelitian terdahulu yaitu efektifitas, sedangkan penelitian ini yaitu</li> </ol>

No.	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
	Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Batang Gansal Kabupaten Indragiri Hulu.		berfokus pada perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan kendala. 2. Penelitian terdahulu berfokus pada pelajaran Ekonomi, sedangkan penelitian ini pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
4	Nur Zamidar (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Banda Aceh”.	1. Objek penelitian yaitu Media Quizizz 2. Metode kualitatif	1. Penelitian terdahulu berfokus pada pelajaran Ekonomi, sedangkan penelitian ini pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 2. Penelitian terdahulu pengaruh penggunaan media, sedangkan penelitian ini berfokus pada perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan kendala.
5	Mochammad Miftachur Roziqin (2022). Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game Quizizz untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo.	1. Objek penelitian media Quizizz 2. Pembelajaran PAI 3. Jenis penelitian Kualitatif,	1. Penelitian terdahulu berfokus pada evaluasi pembelajaran, sedangkan penelitian ini berfokus pada perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan kendala. 2. Jenis penelitian terdahulu menggunakan <i>field research</i> (penelitian lapangan), sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus



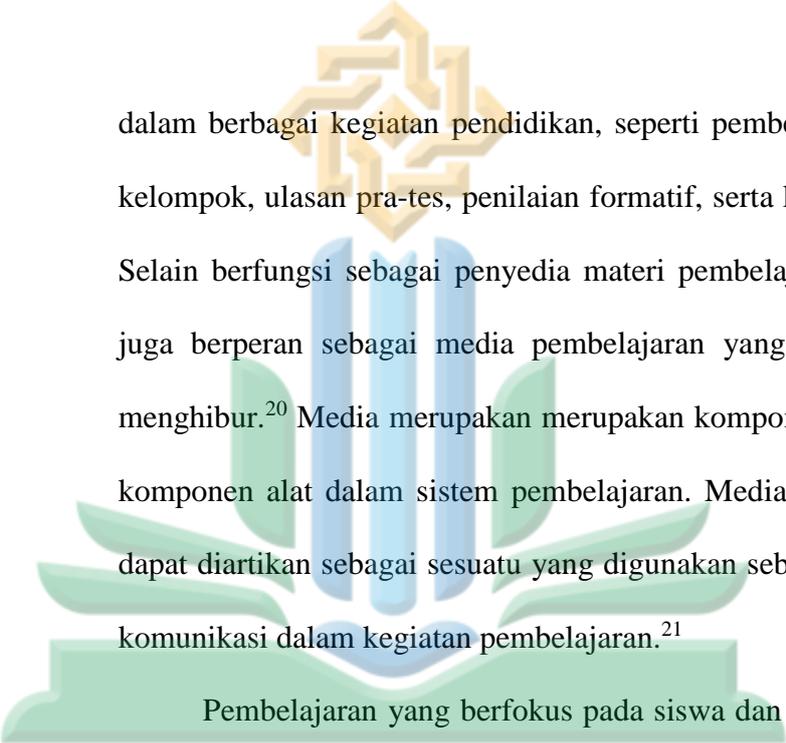
Berdasarkan pemaparan dalam tabel di atas, dapat diidentifikasi kesamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Penelitian ini memiliki persamaan dengan beberapa penelitian terdahulu dalam hal objek yang dikaji, yaitu penggunaan media Quizizz pada pembelajaran. Terdapat sejumlah perbedaan yang cukup mendasar. Penelitian ini berfokus pada aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan kendala media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sedangkan sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada pengaruh terhadap minat belajar, efektivitas penggunaan, atau pengembangan media. Selain itu, dari segi pendekatan penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan pendekatan kuantitatif maupun Research and Development (R&D).

## **B. Kajian Teori**

### **1. Media Quizizz**

#### **a. Pengertian Media Quizizz**

Media Quizizz adalah sebuah aplikasi yang dipakai dalam pembuatan ataupun pengerjaan kuis. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi pendidik dalam mengevaluasi hasil belajar siswa melalui kuis yang dapat diakses secara online. Dikembangkan oleh Deepak Joy Cheenath dan Ankit Gupta pada tahun 2015. Aplikasi Quizizz dibuat oleh perusahaan pendidikan India yang berpusat di Bengaluru, India yang mengembangkan dan memasarkan platform pembelajaran berbasis gamifikasi. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan



dalam berbagai kegiatan pendidikan, seperti pembelajaran, tugas kelompok, ulasan pra-tes, penilaian formatif, serta kuis interaktif. Selain berfungsi sebagai penyedia materi pembelajaran, Quizizz juga berperan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menghibur.<sup>20</sup> Media merupakan komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.<sup>21</sup>

Pembelajaran yang berfokus pada siswa dan menggunakan

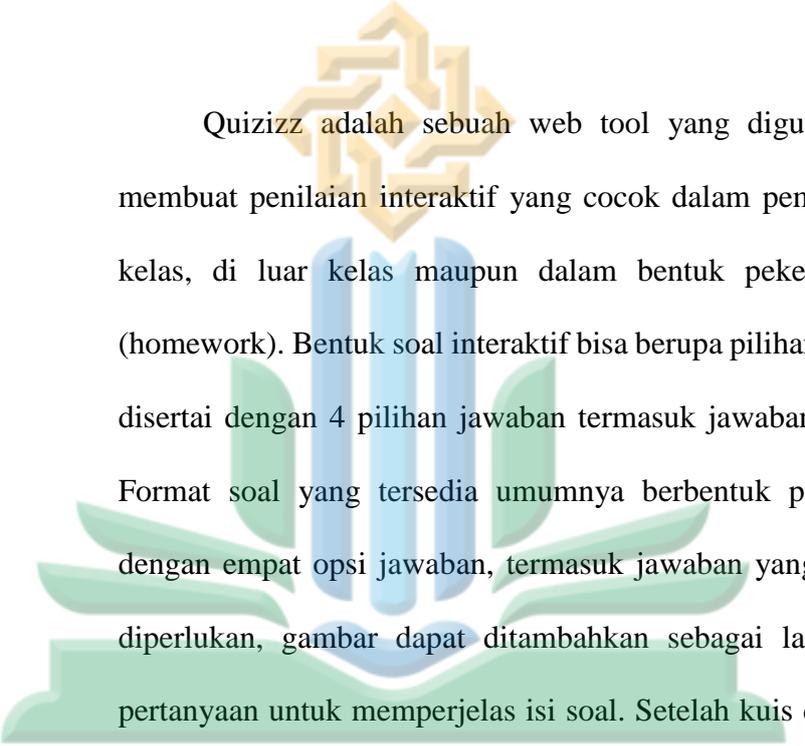
teknologi interaktif dianggap mampu meningkatkan keterlibatan siswa. perkembangan teknologi membuat munculnya beragam media pembelajaran untuk membantu peserta didik. aplikasi seperti Quizizz, yang telah dikenal sebagai salah satu media pembelajaran interaktif karena memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif melalui kuis berbasis game yang menarik. Sejalan dengan teori konstruktivis yang dikemukakan oleh piaget, penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Christiyanti Aprinastuti et al., *Special Book For Media Tutorial Ict-Based Learning* (Yogyakarta: Stiletto Book, 2023), 50, <https://books.google.co.id/books?id=tt-8EAAAQBAJ>.

<sup>21</sup> Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Moh Sahlan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2022): 146–54.

<sup>22</sup> Ega Suherman, Abdul Muis, and Moh Holili, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pencegahan Perkelahian, Minuman Keras,



Quizizz adalah sebuah web tool yang digunakan untuk membuat penilaian interaktif yang cocok dalam pembelajaran di kelas, di luar kelas maupun dalam bentuk pekerjaan rumah (homework). Bentuk soal interaktif bisa berupa pilihan ganda yang disertai dengan 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang tepat. Format soal yang tersedia umumnya berbentuk pilihan ganda dengan empat opsi jawaban, termasuk jawaban yang benar. Jika diperlukan, gambar dapat ditambahkan sebagai latar belakang pertanyaan untuk memperjelas isi soal. Setelah kuis dibuat, siswa

dapat mengaksesnya dengan memasukkan kode atau melalui tautan yang telah dibagikan oleh guru. Waktu pengerjaan untuk setiap soal dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Selain itu, hasil jawaban siswa dapat disimpan, dicetak, dan dikirimkan dalam format Excel, baik kepada siswa maupun kepada orang tua untuk keperluan evaluasi lebih.<sup>23</sup>

Quizizz merupakan lingkungan belajar *online* yang menghibur. Menurut priyanti dan santosa Quizizz merupakan platform media digital yang menggunakan *gadget* siswa untuk membantu mereka memahami apa yang mereka baca sambil bersenang-senang. Penggunaan Quizizz sebagai format soal latihan

---

Dan Narkoba Di Kelas XI SMK Negeri Campaka Purwakarta,” *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development* 1, no. 1 (2024): 55–68.

<sup>23</sup> Wildoms Sahusilawane et al., *Peran ICT Dalam Pendidikan Tinggi* (Indramayu: Penerbit Adab, 2023), 22, <https://books.google.co.id/books?id=XSqpEAAAQBAJ>.

merupakan salah satu contoh inovasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.<sup>24</sup>

Pernyataan tersebut senada dengan pendapat suhartatik yang menjelaskan bahwa Quizizz merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Penjelasan lain diperkuat oleh Purba bahwa aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan.<sup>25</sup>

Berdasarkan dari teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan media *online* yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan pemberian kuis interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

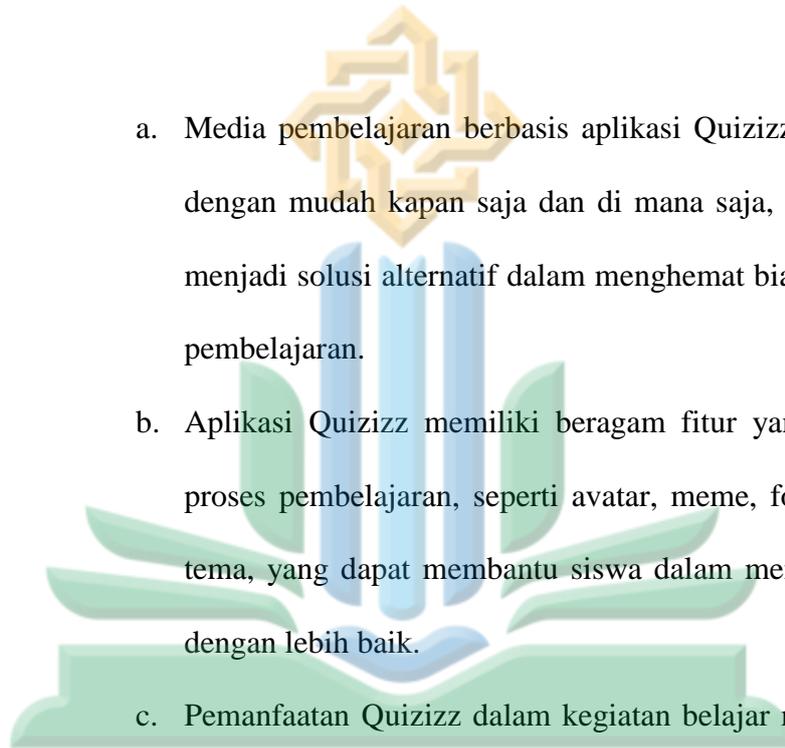
#### b. Manfaat Media Quizizz

Menurut Sudjana dan Rivai bahwa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar adalah pembelajaran akan terasa lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar, sehingga siswa tidak bosan ketika pembelajaran. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan Kartika, menyimpulkan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz yaitu sebagai berikut:

---

<sup>24</sup> Tri Agustin et al., *Best Prectice Implementasi Kurikulum Merdeka Bahasa Inggris di SD* (Yogyakarta: Deepublish, 2023), 101, <https://books.google.co.id/books?id=CAtMEQAAQBAJ>

<sup>25</sup>Nia Agustin et al., *Media Digital Untuk Pembelajaran* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 35, <https://books.google.co.id/books?id=DlfQEAAAQBAJ>.



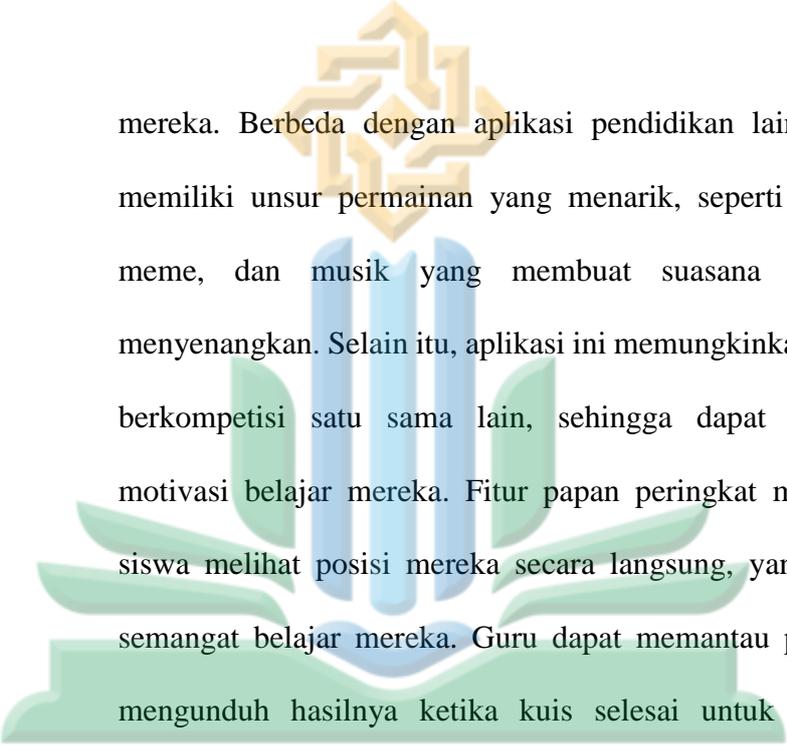
- a. Media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja, sehingga dapat menjadi solusi alternatif dalam menghemat biaya serta waktu pembelajaran.
- b. Aplikasi Quizizz memiliki beragam fitur yang mendukung proses pembelajaran, seperti avatar, meme, foto, video, dan tema, yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.
- c. Pemanfaatan Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
- d. Guru tetap bisa mengontrol aktivitas belajar siswa melalui Quizizz, sekaligus menggunakannya sebagai alat untuk memberikan latihan serta melakukan evaluasi pembelajaran.
- e. Quizizz dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, karena fitur papan peringkat memungkinkan mereka melihat hasil dan peringkat secara langsung. Hal ini mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam bersaing secara sehat dengan teman-teman sekelasnya.<sup>26</sup>

c. Karakteristik Media Quizizz

Implementasi penggunaan media Quizizz, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik

---

<sup>26</sup> Nia Agustin et al., 38.



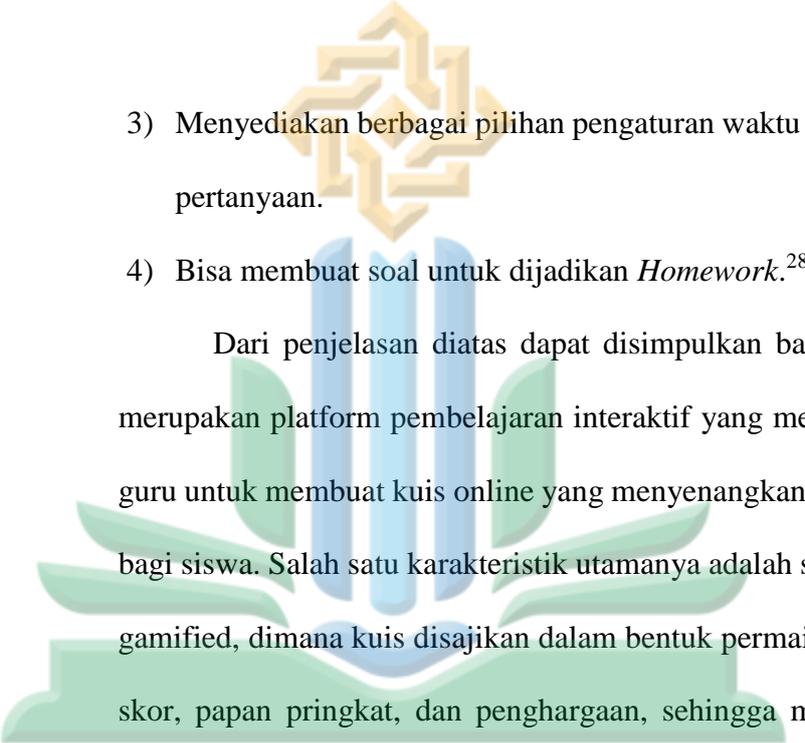
mereka. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki unsur permainan yang menarik, seperti avatar, tema, meme, dan musik yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berkompetisi satu sama lain, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Fitur papan peringkat memungkinkan siswa melihat posisi mereka secara langsung, yang mendorong semangat belajar mereka. Guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi

kinerja siswa. Quizizz dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0.<sup>27</sup> berikut beberapa karakteristik media Quizizz:

- 1) Memiliki fitur permainan yang menarik, seperti avatar, tema, dan musik, yang membuat siswa lebih tertarik dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- 2) Guru dapat menyusun dan menyesuaikan soal sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

---

<sup>27</sup>Noralia Purwa Yunita and P Richardus Eko Indrajit, *GAMIFICATION: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022), 81, <https://books.google.co.id/books?id=jT-AEAAAQBAJ>.

- 
- 3) Menyediakan berbagai pilihan pengaturan waktu untuk setiap pertanyaan.
  - 4) Bisa membuat soal untuk dijadikan *Homework*.<sup>28</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis online yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Salah satu karakteristik utamanya adalah sifatnya yang gamified, dimana kuis disajikan dalam bentuk permainan dengan skor, papan peringkat, dan penghargaan, sehingga meningkatkan

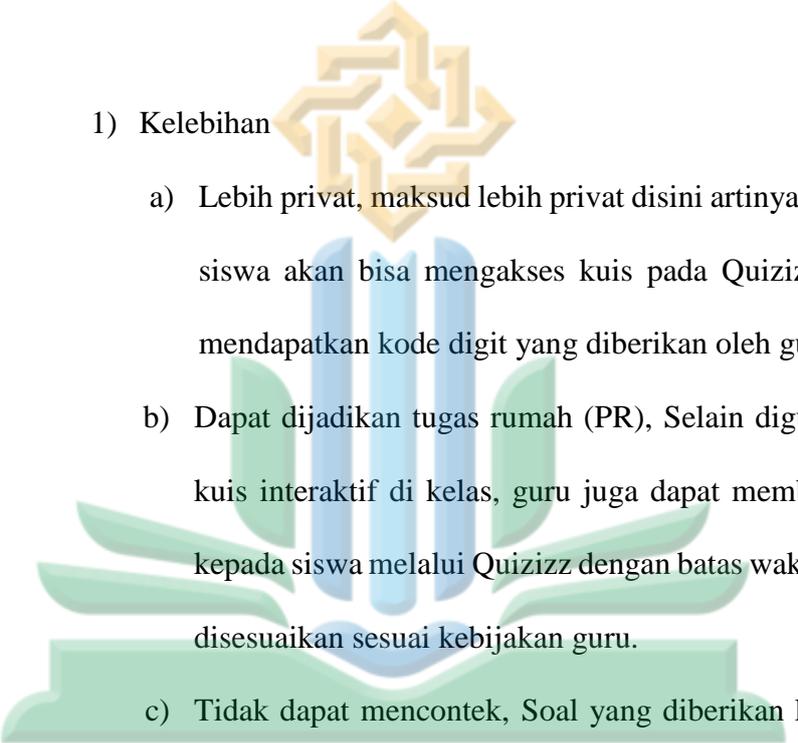
motivasi belajar siswa. Selain itu, Quizizz bersifat real-time, sehingga siswa dapat melihat hasil mereka segera setelah menjawab pertanyaan. Fitur lainnya adalah fleksibilitas waktu, di mana kuis dapat dikerjakan secara langsung di kelas atau dijadwalkan untuk dikerjakan di rumah. Guru juga dapat memantau kemajuan dan kinerja siswa secara individu atau kelompok melalui laporan yang detail, yang membantu dalam evaluasi pembelajaran.

#### d. Kelebihan dan Kekurangan Media Quizizz

Dalam aplikasi Quizizz terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan yang diuraikan sebagai berikut:

---

<sup>28</sup>Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019): 33.



1) Kelebihan

a) Lebih privat, maksud lebih privat disini artinya bahwa setiap siswa akan bisa mengakses kuis pada Quizizz jika sudah mendapatkan kode digit yang diberikan oleh guru.

b) Dapat dijadikan tugas rumah (PR), Selain digunakan untuk kuis interaktif di kelas, guru juga dapat memberikan tugas kepada siswa melalui Quizizz dengan batas waktu yang dapat disesuaikan sesuai kebijakan guru.

c) Tidak dapat mencontek, Soal yang diberikan kepada setiap

siswa akan diacak secara otomatis, sehingga setiap siswa menerima urutan pertanyaan yang berbeda, mengurangi peluang untuk mencontek.

d) Mengetahui ranking, setelah menyelesaikan kuis, siswa dapat melihat dan mengetahui setiap ranking yang diperoleh oleh setiap siswa.

e) Menampilkan jawaban benar. Selain peringkat, siswa juga dapat melihat jawaban benar dari setiap soal yang telah mereka kerjakan, sehingga mereka dapat belajar dari kesalahan yang dibuat.

2) Kekurangan

Berikut kekurangan Quizizz:

a) Peringkat dapat berubah, Meskipun siswa telah menyelesaikan kuis, peringkat mereka dapat berubah

tergantung pada kecepatan pengerjaan. Semakin cepat siswa menyelesaikan soal dengan benar, semakin tinggi skor yang diperoleh.

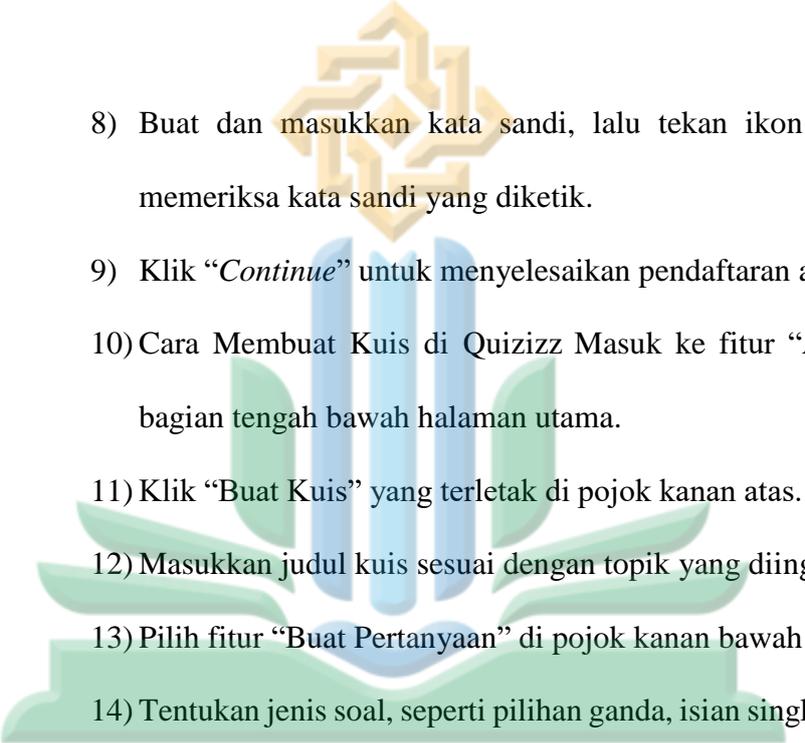
b) Ketergantungan pada koneksi internet, Quizizz memerlukan koneksi internet yang stabil, terutama saat menjalankan kuis interaktif. Jika jaringan internet lemah atau tidak stabil, siswa dapat mengalami kesulitan dalam mengakses atau menyelesaikan kuis.<sup>29</sup>

e. Langkah-langkah Quizizz

Berikut merupakan langkah-langkah Quizizz:

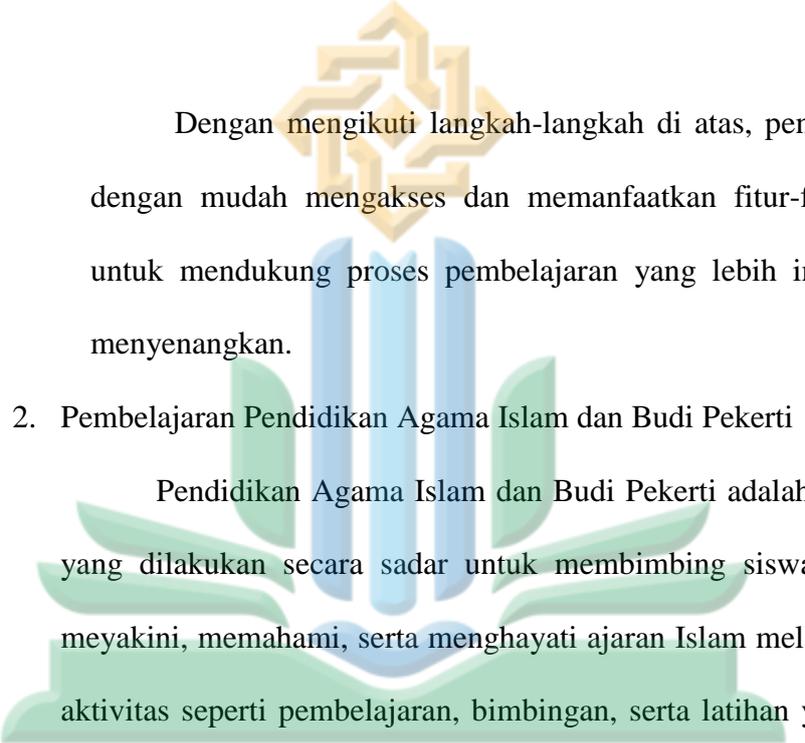
- 1) Buka Link <https://quizizz.com/?lng=id>
- 2) Klik “*Sign Up*” untuk registrasi akun atau login jika sudah punya akun
- 3) Pilih metode pendaftaran “*sign up with google*” untuk pengguna google atau “*sign up with email*” jika ingin menggunakan alamat email.
- 4) Tentukan jenis pengguna, apakah sebagai sekolah atau perusahaan.
- 5) Pilih peran dalam Quizizz, misalnya siswa, guru, atau administrator.
- 6) Isi data yang diperlukan, seperti judul atau nama panggilan.
- 7) Masukkan nama depan atau nama belakang.

<sup>29</sup>Nia Agustin et al., *Media Digital*,36-37.

- 
- 8) Buat dan masukkan kata sandi, lalu tekan ikon mata untuk memeriksa kata sandi yang diketik.
  - 9) Klik “Continue” untuk menyelesaikan pendaftaran akun.
  - 10) Cara Membuat Kuis di Quizizz Masuk ke fitur “Aktivitas” di bagian tengah bawah halaman utama.
  - 11) Klik “Buat Kuis” yang terletak di pojok kanan atas.
  - 12) Masukkan judul kuis sesuai dengan topik yang diinginkan.
  - 13) Pilih fitur “Buat Pertanyaan” di pojok kanan bawah
  - 14) Tentukan jenis soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, atau esai.
  - 15) Atur batas waktu untuk setiap soal, tentukan poin skor, lalu ketik pertanyaan pada bagian “Tambahkan pertanyaan di sini”.
  - 16) Masukkan “opsi jawaban”, lalu tandai jawaban yang benar sebelum menyimpan pertanyaan.
  - 17) Klik “simpan kuis” dan tambahkan gambar agar lebih menarik.
  - 18) Untuk melihat kuis yang telah dibuat, pilih fitur “Dibuat”.
  - 19) Bagikan kuis kepada siswa dengan memilih fitur “Bagikan”, lalu salin link dan kode Quizizz untuk dibagikan kepada siswa agar mereka dapat mengerjakan kuis.
  - 20) Guru dapat memantau pengerjaan siswa menggunakan *Live Dasbor*<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup>Andi Asrifan et al., *Modul Tutorial Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran Di Kelas* (Sulawesi: Universitas Muhammadiyah Sindenreng Rappang, 2021), 4–9.



Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur Quizizz untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

## 2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk membimbing siswa agar dapat meyakini, memahami, serta menghayati ajaran Islam melalui berbagai aktivitas seperti pembelajaran, bimbingan, serta latihan yang terarah.

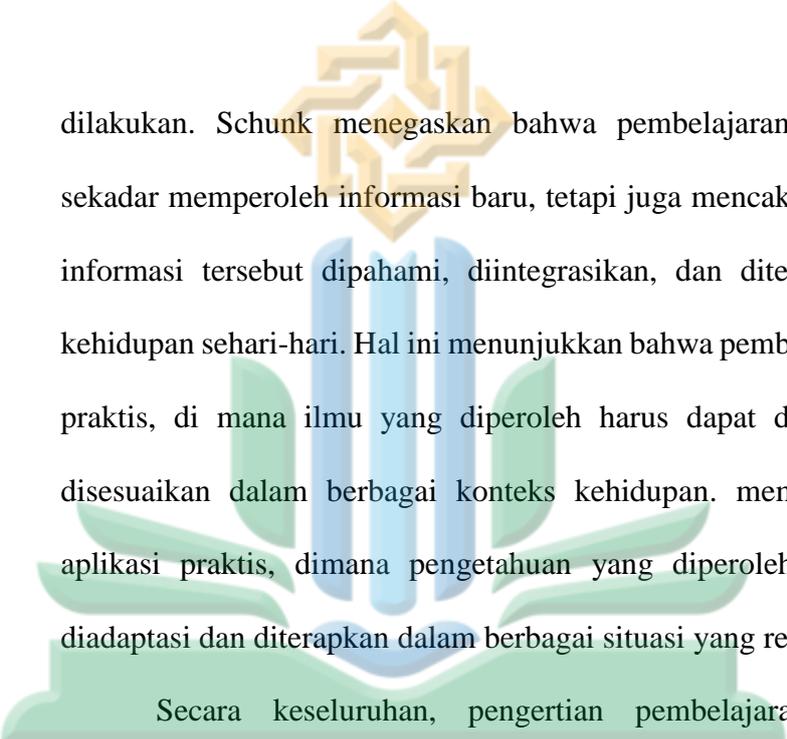
Selain itu, pendidikan ini bertujuan untuk membentuk karakter siswa agar mampu mengamalkan nilai-nilai Islam dengan penuh rasa hormat dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ramayulis tujuan utama Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, serta pengamalan siswa terhadap ajaran Islam. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat tumbuh menjadi individu muslim yang beriman, bertakwa kepada Allah SWT, serta memiliki akhlak yang mulia dalam kehidupan pribadi, sosial, berbangsa, dan bernegara.<sup>31</sup>

Dale H. Schunk mengartikan pembelajaran sebagai suatu perubahan yang bersifat relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku seseorang akibat dari pengalaman maupun latihan yang telah

---

<sup>31</sup>Muhamad Ahdor Daenuri et al., *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti* (Sumatera: CV. Azka Pustaka, 2024), 125, <https://books.google.co.id/books?id=PtUNEQAAQBAJ>.



dilakukan. Schunk menegaskan bahwa pembelajaran tidak hanya sekadar memperoleh informasi baru, tetapi juga mencakup bagaimana informasi tersebut dipahami, diintegrasikan, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran aspek praktis, di mana ilmu yang diperoleh harus dapat digunakan dan disesuaikan dalam berbagai konteks kehidupan. memiliki dimensi aplikasi praktis, dimana pengetahuan yang diperoleh harus dapat diadaptasi dan diterapkan dalam berbagai situasi yang relevan.

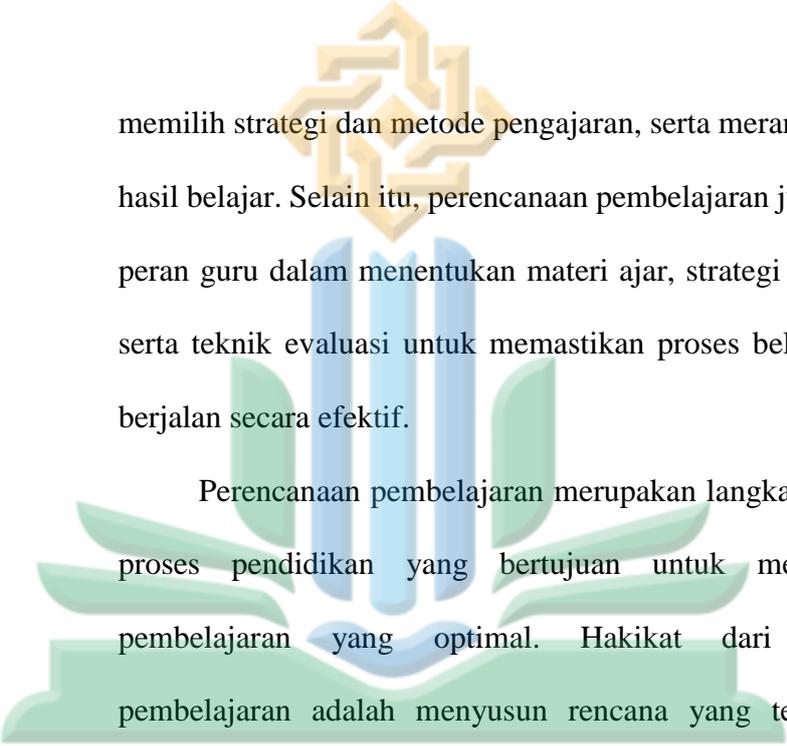
Secara keseluruhan, pengertian pembelajaran mencakup berbagai bentuk dan situasi, baik dalam konteks formal seperti di ruang kelas maupun dalam konteks informal di luar pendidikan formal. Pembelajaran adalah sebuah proses yang dinamis dan terus berkembang seiring dengan bertambahnya pengalaman individu. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan, penting untuk menerapkan berbagai metode dan strategi yang mendukung individu dalam mengembangkan potensinya secara optimal. Pemahaman yang mendalam tentang definisi dan prinsip pembelajaran ini sangat penting bagi pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang efektif dan bermakna.<sup>32</sup>

#### a) Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang terstruktur dalam menentukan tujuan pembelajaran,

---

<sup>32</sup>M Syahrul Izomi et al., *Belajar Dan Pembelajaran* (Padang: CV. Gita Lentera, 2024), 74–76, <https://books.google.co.id/books?id=9q8pEQAAQBAJ>.



memilih strategi dan metode pengajaran, serta merancang evaluasi hasil belajar. Selain itu, perencanaan pembelajaran juga mencakup peran guru dalam menentukan materi ajar, strategi pembelajaran, serta teknik evaluasi untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan secara efektif.

Perencanaan pembelajaran merupakan langkah kritis dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Hakikat dari perencanaan pembelajaran adalah menyusun rencana yang terstruktur dan

sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Proses ini mencakup identifikasi tujuan pembelajaran, pemilihan metode yang sesuai, serta perancangan sistem evaluasi yang efektif.

Dalam pandangan Johnson Perencanaan pembelajaran adalah fondasi utama bagi keberhasilan proses pendidikan. Tanpa perencanaan yang baik, sulit untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Sejalan dengan itu, Driscoll menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran bukan hanya tentang menyusun jadwal atau materi, tetapi juga tentang bagaimana mengaktifkan proses kognitif siswa sehingga tercapai pemahaman yang mendalam.<sup>33</sup>

Secara keseluruhan, hakikat perencanaan pembelajaran adalah mengembangkan rencana pembelajaran yang terstruktur,

---

<sup>33</sup> Ahamad Tanaka et al., *Perencanaan Pembelajaran*, 1.

berdasarkan analisis siswa dan tujuan pembelajaran, untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Sebelum menyusun suatu perencanaan pembelajaran, terdapat beberapa komponen utama yang perlu dipahami dan dianalisis. Komponen-komponen tersebut meliputi analisis kebutuhan siswa, perumusan tujuan pembelajaran, analisis materi ajar, perancangan evaluasi, serta pengembangan desain pembelajaran. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai masing-masing komponen dalam perencanaan pembelajaran.<sup>34</sup>

Berikut penjelasan lebih lanjut terkait komponen perencanaan pembelajaran, sebagai berikut:

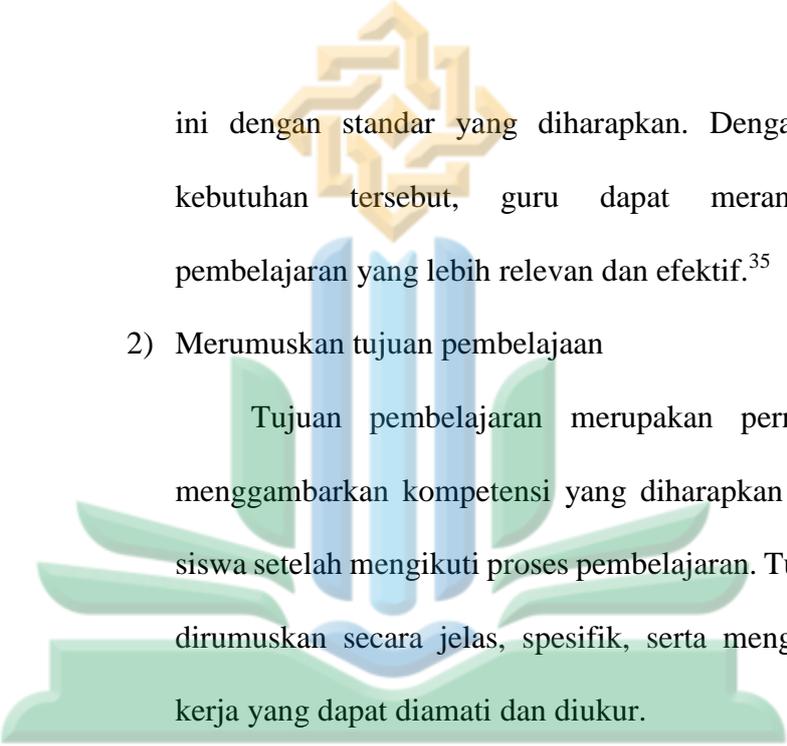
- 1) Analisis karakteristik siswa dan menilai kebutuhan pembelajaran

Karakteristik siswa meliputi aspek seperti bakat, minat, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir, serta tingkat pencapaian sebelumnya. Selain itu, faktor lingkungan dan latar belakang individu juga berpengaruh terhadap proses belajar. Memahami karakteristik ini sangat penting agar strategi pembelajaran yang diterapkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa.

Penilaian kebutuhan pembelajaran merupakan langkah awal dalam mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi saat

---

<sup>34</sup> Farida Jaya, *Perencanaan Pembelajaran* (Medan: UIN Sumatera Utara, 2019), 42.



ini dengan standar yang diharapkan. Dengan memahami kebutuhan tersebut, guru dapat merancang tujuan pembelajaran yang lebih relevan dan efektif.<sup>35</sup>

## 2) Merumuskan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan pernyataan yang menggambarkan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan ini harus dirumuskan secara jelas, spesifik, serta menggunakan kata kerja yang dapat diamati dan diukur.

Menurut Suparman tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan kalimat yang jelas, pasti dan dapat diukur. Jadi tujuan pembelajaran harus diungkapkan secara tertulis dan diinformasikan kepada siswa, sehingga siswa dan pengajar mempunyai pengertian yang sama tentang apa yang tercantum dalam tujuan pembelajaran.<sup>36</sup>

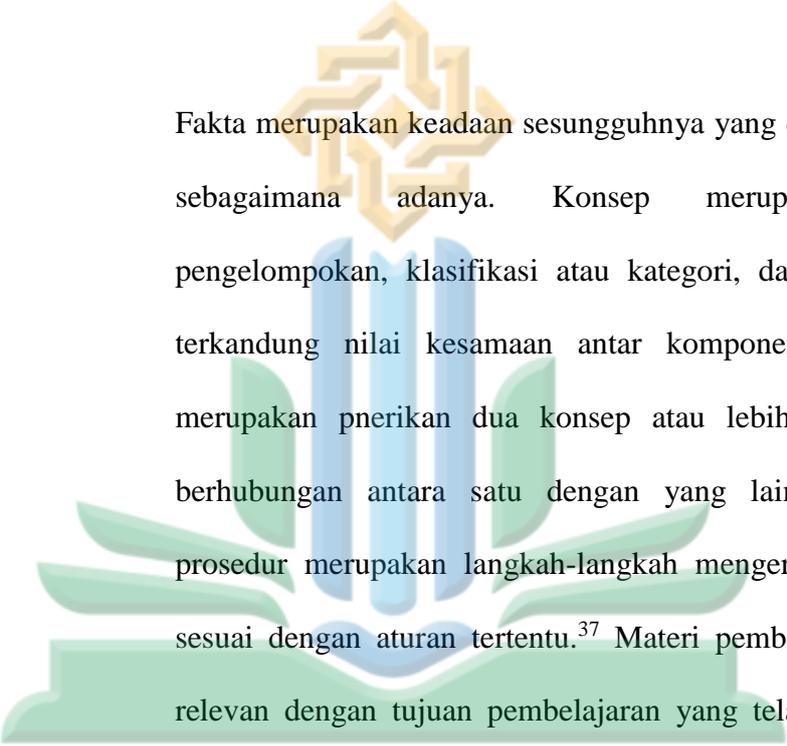
## 3) Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran merupakan proses memahami jenis materi yang perlu dipelajari agar dapat dianalisis dan disusun secara sistematis sesuai dengan struktur yang baik dan sesuai. Jenis materi pembelajaran dibagi menjadi empat yaitu fakta, konsep, prinsip, dan prosedur.

---

<sup>35</sup> Farida Jaya, *Perencanaan Pembelajaran*, 43.

<sup>36</sup> Farida Jaya, *Perencanaan Pembelajaran*, 49-50.



Fakta merupakan keadaan sesungguhnya yang dapat diterima sebagaimana adanya. Konsep merupakan suatu pengelompokan, klasifikasi atau kategori, dan didalamnya terkandung nilai kesamaan antar komponennya. Prinsip merupakan pnerikan dua konsep atau lebih yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Sedangkan prosedur merupakan langkah-langkah mengerjakan sesuatu sesuai dengan aturan tertentu.<sup>37</sup> Materi pembelajaran harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penyusunan materi pembelajaran meliputi penentuan materi pokok, penentuan bahan bacaan atau refrensi, dan pengorganisasian materi pembelajaran yang akan disampaikan.<sup>38</sup>

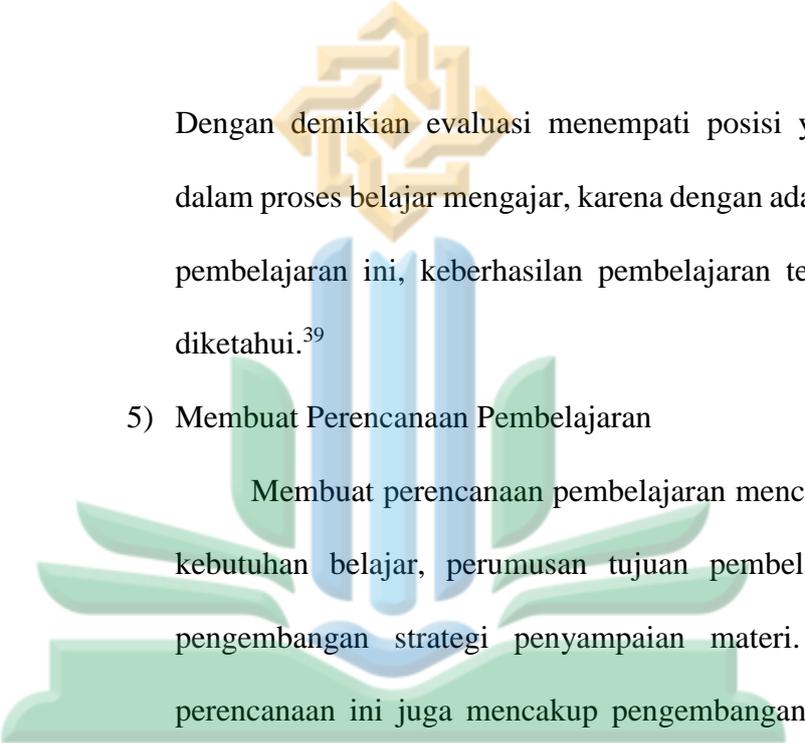
#### 4) Merancang Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis untuk memperoleh informasi tentang keefektifan proses pembelajaran dalam membantu siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara optimal. Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mendapatkan data pembuktian yang akan mengukur sampai di mana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>37</sup> Farida Jaya, *Perencanaan Pembelajaran*, 54-55

<sup>38</sup> Muh. Ibnu Sholeh, *Manajemen Pendidikan Islam* (Indramayu: Penerbit Adab, 2023), 41, <https://books.google.co.id/books?id=tmm-EAAAQBAJ>.



Dengan demikian evaluasi menempati posisi yang penting dalam proses belajar mengajar, karena dengan adanya evaluasi pembelajaran ini, keberhasilan pembelajaran tersebut dapat diketahui.<sup>39</sup>

#### 5) Membuat Perencanaan Pembelajaran

Membuat perencanaan pembelajaran mencakup analisis kebutuhan belajar, perumusan tujuan pembelajaran, serta pengembangan strategi penyampaian materi. Selain itu, perencanaan ini juga mencakup pengembangan materi ajar,

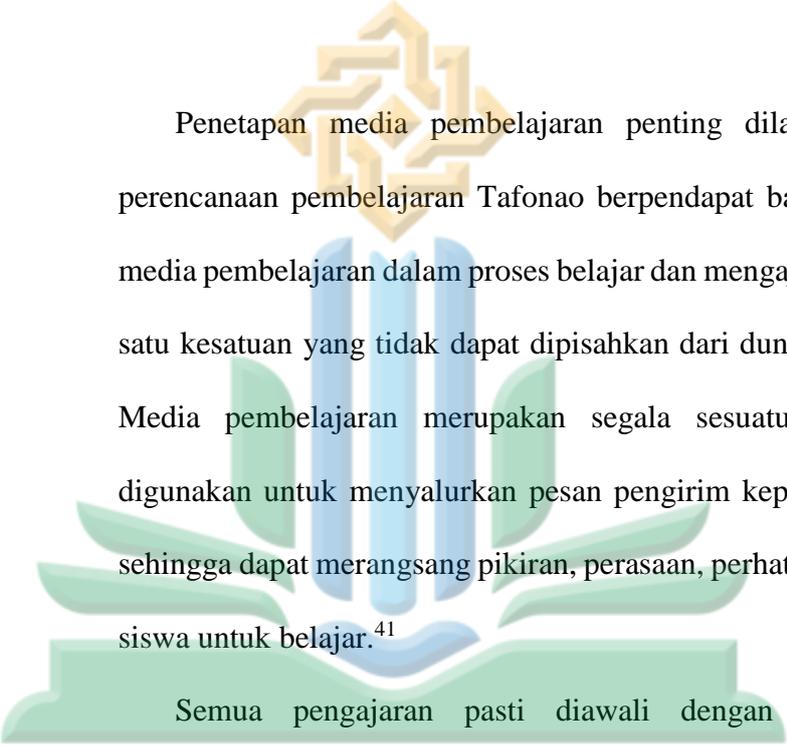
metode pembelajaran, serta teknik evaluasi yang digunakan untuk menilai hasil belajar siswa. Perencanaan pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mendukung guru dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien.<sup>40</sup>

Berdasarkan penjelasan komponen perencanaan pembelajaran yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dalam perencanaan pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yaitu analisis karakteristik siswa dan menilai kebutuhan siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, analisis materi, merancang evaluasi pembelajaran, dan membuat perencanaan pembelajaran.

---

<sup>39</sup> Farida Jaya, *Perencanaan Pembelajaran*, 61.

<sup>40</sup> Farida Jaya, *Perencanaan Pembelajaran*, 75.



Penetapan media pembelajaran penting dilakukan dalam perencanaan pembelajaran Tafonao berpendapat bahwa, peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar.<sup>41</sup>

Semua pengajaran pasti diawali dengan perencanaan.

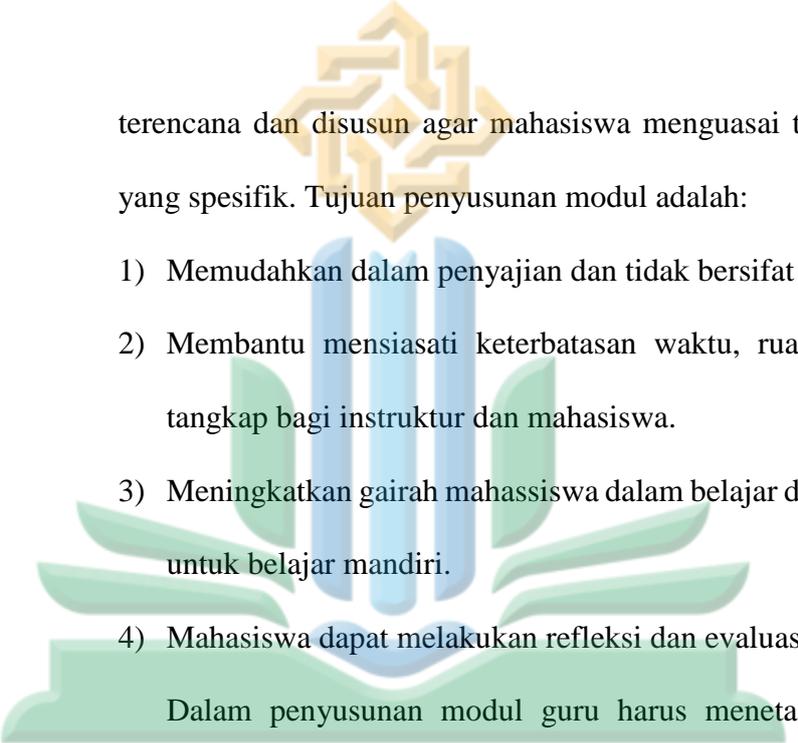
Perencanaan menyangkut perumusan tujuan dan kompetensi serta memperkirakan cara pencapaian tujuan dan kompetensi serta cara pencapaian dan pembentukan kompetensi. Perencanaan dituangkan dalam program pembelajaran yang berkaitan dengan cara bagaimana pembelajaran dilaksanakan untuk mewujudkan tujuan dan kompetensi secara efektif dan efisien. Perencanaan memiliki fungsi sentral dalam kegiatan pembelajaran karena dari sinilah manajemen pembelajaran diarahkan.<sup>42</sup>

Modul merupakan bagian dari bahan ajar yang disusun secara sistematis. Modul memuat satu paket pengalaman belajar yang

---

<sup>41</sup>Septy et al Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), 13–14, <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>.

<sup>42</sup>Fita Mustafida, *Pendidikan Islam Multikultural - Rajawali Pers* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2021), 79, <https://books.google.co.id/books?id=6lSaEAAAQBAJ>.



terencana dan disusun agar mahasiswa menguasai tujuan belajar yang spesifik. Tujuan penyusunan modul adalah:

- 1) Memudahkan dalam penyajian dan tidak bersifat verbal.
- 2) Membantu mensiasati keterbatasan waktu, ruang dan daya tangkap bagi instruktur dan mahasiswa.
- 3) Meningkatkan gairah mahasiswa dalam belajar dan membantu untuk belajar mandiri.
- 4) Mahasiswa dapat melakukan refleksi dan evaluasi mandiri.<sup>43</sup>

Dalam penyusunan modul guru harus menetapkan metode

pembelajaran yang akan digunakan. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Pemilihan metode memiliki pengaruh penting terhadap hasil belajar yang diperoleh. Selain itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat mendukung pembelajaran yang edukatif, inovatif, dan kondusif. Maka metode pembelajaran yang baik adalah metode yang memotivasi siswa dalam kegiatan belajarnya. Sehingga pembelajaran dapat lebih dipahami, bermakna, dan berkesan oleh siswa.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup>Rudi Gunawan, *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar /Modul Pembelajaran*, (Bandung: Feniks Muda Sejahtera, 2022), 3, <https://books.google.co.id/books?id=F2JIEAAAQBAJ>.

<sup>44</sup>A Nuramini et al., *Metode Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 9, <https://books.google.co.id/books?id=QeP8EAAAQBAJ>.

## b) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses yang dirancang dengan langkah-langkah tertentu guna mencapai hasil yang diharapkan. Djamarah menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran merupakan aktivitas bernilai edukatif, di mana interaksi antara guru dan siswa dipengaruhi oleh nilai pendidikan. Proses ini merupakan implementasi dari perencanaan yang telah disusun sebelumnya oleh guru dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).<sup>45</sup>

Secara sistematis perencanaan pembelajaran mencakup kegiatan merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan isi/materi pembelajaran yang harus dipelajari, merumuskan kegiatan belajar, dan merumuskan sumber belajar/media pembelajaran yang digunakan serta merumuskan evaluasi pembelajaran.<sup>46</sup>

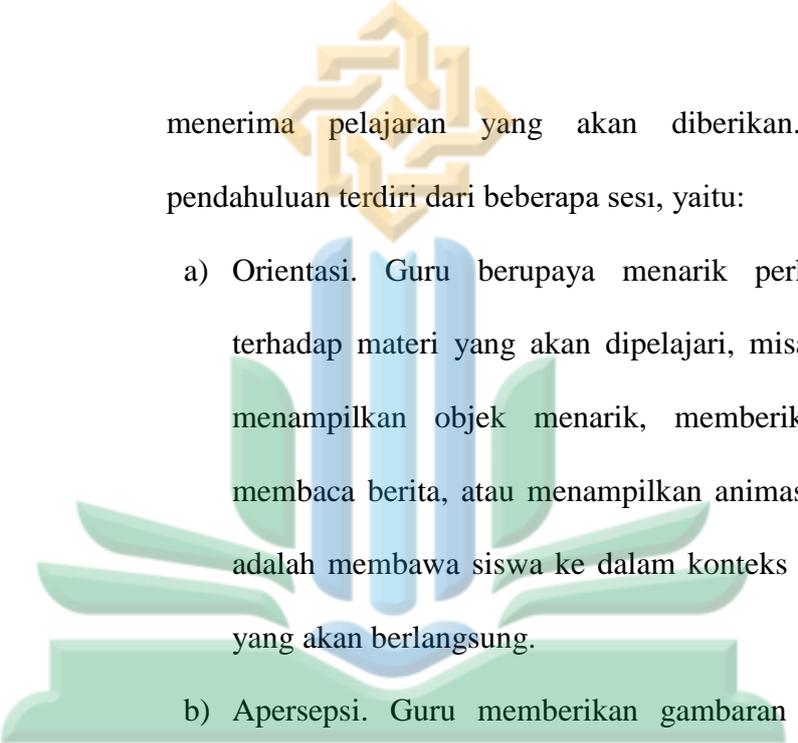
Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru melakukan beberapa tahap pelaksanaan pembelajaran, sebagai berikut:

### 1) Kegiatan awal

Kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan atau tahap awal dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengkondisikan peserta didik terkait kesiapan dirinya dalam

<sup>45</sup> Fita Mustafida, *Pendidikan Islam*, 79.

<sup>46</sup> Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Indramayu: Penerbit Adab, 2021), 7–8, <https://books.google.co.id/books?id=AtBYEAAAQBAJ>.



menerima pelajaran yang akan diberikan.<sup>47</sup> Kegiatan pendahuluan terdiri dari beberapa sesi, yaitu:

a) Orientasi. Guru berupaya menarik perhatian siswa terhadap materi yang akan dipelajari, misalnya dengan menampilkan objek menarik, memberikan ilustrasi, membaca berita, atau menampilkan animasi. Tujuannya adalah membawa siswa ke dalam konteks pembelajaran yang akan berlangsung.

b) Apersepsi. Guru memberikan gambaran awal terkait materi yang akan dipelajari agar siswa memiliki konsep dasar sebelum memulai pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan merasa lebih familiar dengan topik yang dibahas.

c) Motivasi. merupakan kegiatan guru memberikan gambaran manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari. Sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari materi. Karena dengan memahami manfaat yang akan didapat, secara psikologis, siswa akan memiliki kemauan memahami materinya. Dengan memahami manfaatnya, siswa akan lebih termotivasi untuk memahami materi secara mendalam.

---

<sup>47</sup> Mukni'ah, *Desain Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moderasi Beragama* (Jember: UIN KHAS Press, 2022), 92-93.

d) Pemberian acuan. Guru memberikan gambaran umum mengenai materi yang akan dipelajari, termasuk konsep utama dan pokok bahasan yang akan dibahas secara lebih rinci.<sup>48</sup>

Secara keseluruhan, kegiatan pendahuluan berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih terarah. Melalui tahapan ini, siswa dapat lebih siap dan memiliki pemahaman awal yang jelas tentang materi yang akan dipelajari, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.

## 2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan yang paling penting dalam pembelajaran, dimana materi pembelajaran diberikan kepada peserta didik serta mereka diminta untuk berpartisipasi secara aktif sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan psikologis dan fisiknya agar dapat mengeksplorasikan kemandirian dan kreatifitas dirinya. Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat dilakukan berdasarkan strategi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.<sup>49</sup>

<sup>48</sup>Hadi Soekamto and Budi Handoyo, *Perencanaan Pembelajaran Geografi (Dilengkapi Kurikulum Merdeka)* (Surabaya: Bayfa Cendekia Indonesia, 2022), 42–43, <https://books.google.co.id/books?id=8P56EAAAQBAJ>.

<sup>49</sup> Mukni'ah, 93.



Terdapat serangkaian langkah sistematis yang harus dilalui siswa untuk dapat mengkonstruksi ilmu sesuai dengan skema masing-masing. Langkah-langkah tersebut disusun sedemikian rupa yang menyangkut: Eksplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi, agar siswa dapat menunjukkan perubahan perilaku sebagaimana dituangkan pada tujuan pembelajaran dan indikator. (Eksplorasi: mengali, menentukan; Elaborasi mengembangkan, menganalisis, konfirmasi merangkum, menerangkan/menjelaskan). Untuk memudahkan, biasanya

kegiatan inti dilengkapi dengan Lembar Kerja Siswa (LKS), baik dalam bentuk cetak maupun digital. Dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang mengandalkan koneksi internet, langkah-langkah yang harus dilakukan siswa perlu dirancang secara detail, termasuk petunjuk waktu akses serta sumber belajar daring yang jelas. Selain itu, perlu disiapkan alternatif solusi jika terjadi kendala koneksi selama pembelajaran berlangsung.<sup>50</sup>

### 3) Kegiatan Penutup

Penutup adalah bentuk review yang terjadi pada akhir pelajaran. Penutup bertujuan untuk membantu siswa menata kembali materi yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa simpel dan bermakna. Sehingga, kegiatan pembelajaran

---

<sup>50</sup>Soekamto dan Handoyo, *Perencanaan Pembelajaran*, 43-44.

bukan semata *transfer of knowledge* kemudian setelah itu hilang lenyap tak berbekas. Namun, pembelajaran adalah kode dan sandi tertentu yang berfungsi memanggil kembali ingatan akan materi tersebut kapan pun dan di mana pun ia dibutuhkan.<sup>51</sup>

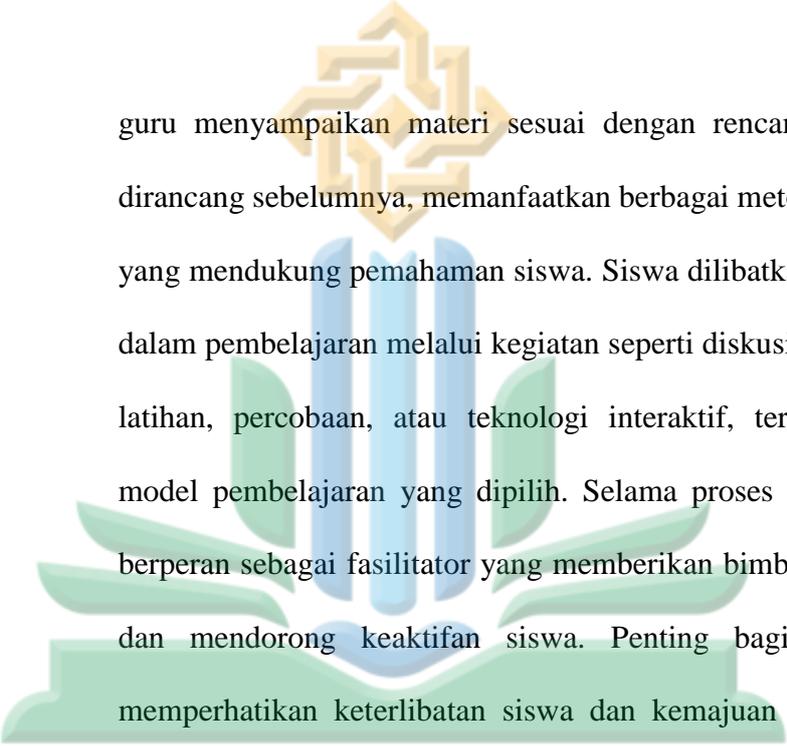
Kegiatan penutup merupakan kegiatan akhir dari pertemuan. Dalam kegiatan penutup pembelajar dan guru melakukan refleksi agar apa yang dipelajari dapat benar-benar dipahami dan tidak mudah lupa. Kegiatan penutup berupa refleksi dapat berupa beberapa hal antara lain:

- a) Guru mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman/simpulan.
- b) Guru memeriksa hasil belajar siswa. Dapat memberikan tes tertulis atau tes lisan atau meminta siswa untuk mengulang kembali simpulan yang telah disusun atau dalam bentuk tanya jawab.
- c) Memberikan arahan tindak lanjut pembelajaran, dapat berupa kegiatan diluar kelas, di rumah atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan.<sup>52</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah tahap utama dalam interaksi antara guru dan siswa dalam proses transfer ilmu. Pada tahap ini,

<sup>51</sup> Abdul Muis Joenaidy, *Remodelling Pembelajaran Bagi Guru* (Yogyakarta: penerbit noktah, 2021), 34, <https://books.google.co.id/books?id=xjQnEAAAQBAJ>.

<sup>52</sup>Soekamto dan Handoyo, *Perencanaan Pembelajaran*, 44.

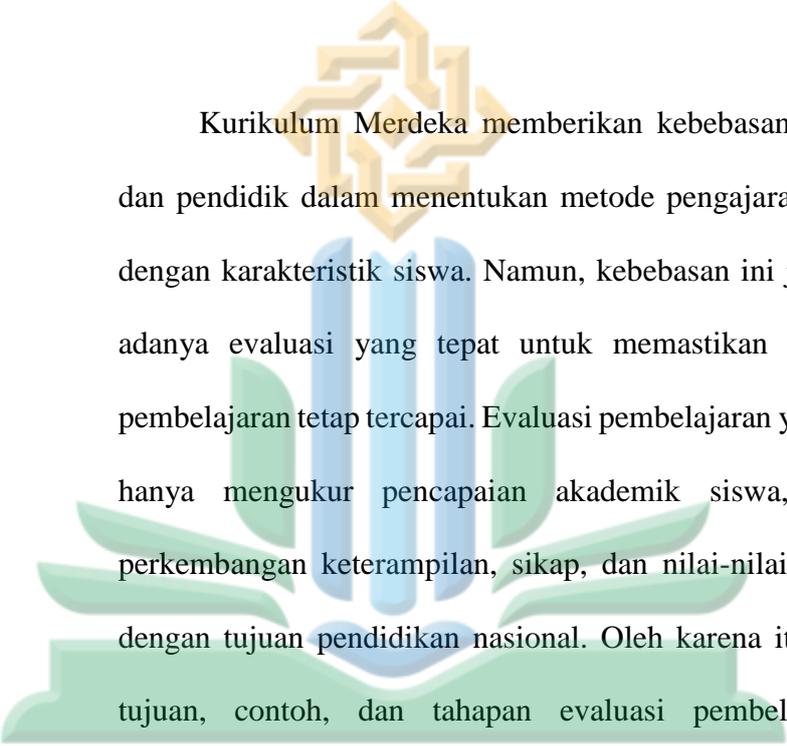


guru menyampaikan materi sesuai dengan rencana yang telah dirancang sebelumnya, memanfaatkan berbagai metode dan media yang mendukung pemahaman siswa. Siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan seperti diskusi, tanya jawab, latihan, percobaan, atau teknologi interaktif, tergantung pada model pembelajaran yang dipilih. Selama proses ini, guru juga berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, arahan, dan mendorong keaktifan siswa. Penting bagi guru untuk memperhatikan keterlibatan siswa dan kemajuan mereka, serta

menyesuaikan metode pembelajaran jika diperlukan, guna menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

#### c) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk menilai dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya evaluasi, guru dapat memahami sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, evaluasi juga memberikan informasi penting tentang efektifitas metode dan strategi pengajaran yang digunakan. Dalam konteks kurikulum merdeka, evaluasi pembelajaran menjadi semakin krusial karena kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa.



Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan bagi sekolah dan pendidik dalam menentukan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Namun, kebebasan ini juga menuntut adanya evaluasi yang tepat untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tetap tercapai. Evaluasi pembelajaran yang baik tidak hanya mengukur pencapaian akademik siswa, tetapi juga perkembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang relevan dengan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, memahami tujuan, contoh, dan tahapan evaluasi pembelajaran dalam

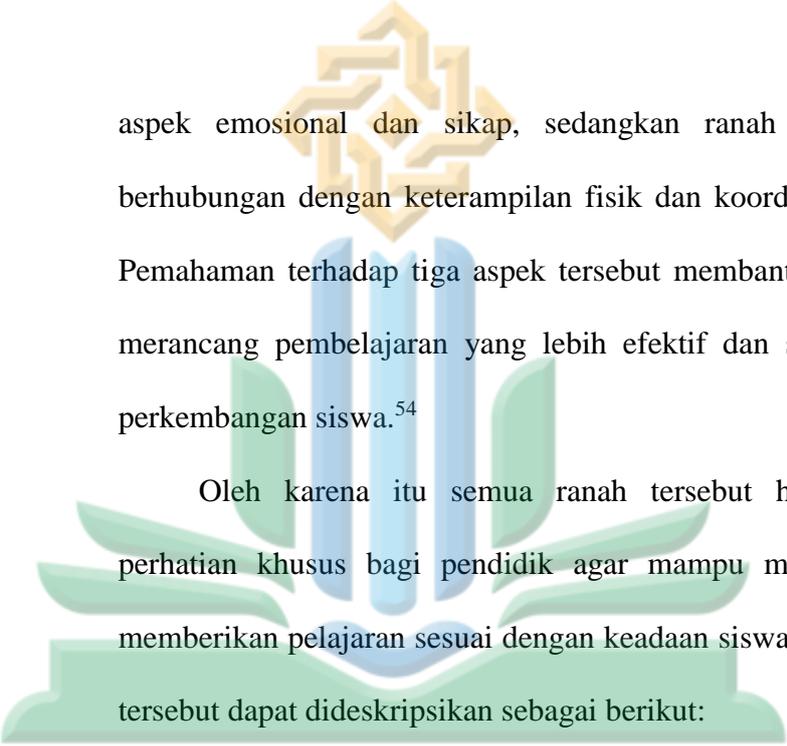
Kurikulum Merdeka menjadi sangat penting bagi setiap pendidik.

Tujuan dari evaluasi pembelajaran dapat bermacam-macam, mulai dari mengetahui sejauh mana siswa memahami materi, mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan mereka, hingga memberikan umpan balik yang konstruktif. Evaluasi juga berfungsi untuk mengukur efektivitas metode pengajaran yang telah digunakan dan memberikan dasar bagi perbaikan kurikulum. Dalam Kurikulum Merdeka, tujuan evaluasi juga mencakup pengembangan potensi siswa secara holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>53</sup>

Bloom mengelompokkan perilaku siswa ke dalam tiga aspek utama yaitu kognitif, afektif dan Psikomotorik. Ranah kognitif mencakup kemampuan berpikir, ranah afektif berkaitan dengan

---

<sup>53</sup>Giandri et al Maulani, *Evaluasi Pembelajaran* (Banten: PT. Sada Karunia, 2023), 16.



aspek emosional dan sikap, sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan fisik dan koordinasi motorik. Pemahaman terhadap tiga aspek tersebut membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan siswa.<sup>54</sup>

Oleh karena itu semua ranah tersebut harus menjadi perhatian khusus bagi pendidik agar mampu memahami dan memberikan pelajaran sesuai dengan keadaan siswa. Ketiga ranah tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

#### 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif menjadi aspek utama dalam banyak kurikulum pendidikan dan menjadi tolok ukur penilaian perkembangan anak. Kognitif yang berasal dari bahasa latin *cognitio* memiliki arti pengenalan, yang mengacu kepada proses mengetahui maupun kepada pengetahuan itu sendiri. Dengan kata lain, aspek kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktifitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional. Dalam ranah kognitif dibagi lagi menjadi beberapa aspek yang lebih spesifik, diantaranya yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesis, dan evaluasi.

---

<sup>54</sup>Achmad Fathoni and Ahmad Muhibbin, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2024), 108, <https://books.google.co.id/books?id=S80BeqAAQB-AJ>.

## 2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal. Bloom dan David Krathwol menyusun kategori ranah afektif kedalam beberapa aspek, antara lain yaitu penerimaan, responsive, penilaian, organisasi dan karakterisasi.

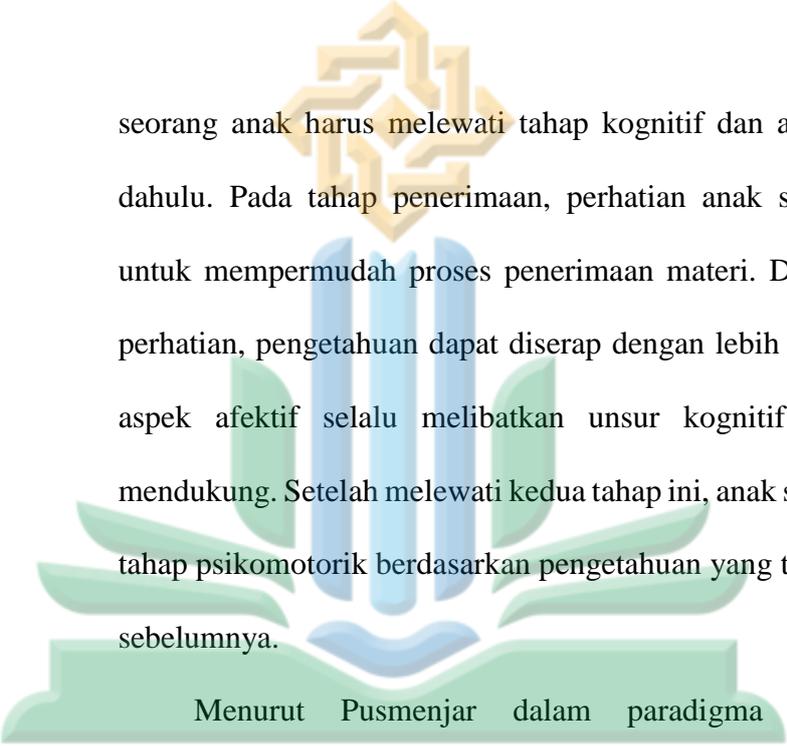
## 3) Ranah Psikomotorik

Pada esensinya psikomotorik adalah ranah yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Keterampilan yang akan berkembang jika sering dipraktekkan ini dapat diukur berdasarkan jarak, kecepatan, teknik dan cara pelaksanaan. Perlu digaris bawahi bahwa dalam aspek psikomotorik terdapat beberapa kategori dimulai dari yang terendah hingga tertinggi, kategori tersebut antara lain yaitu peniruan, kesiapan, respon terpimpin, mekanisme, respon tampak kompleks, adaptasi dan penciptaan.<sup>55</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Hubungan antara perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat erat dan saling terkait. Sebelum mencapai tahap psikomotorik,

---

<sup>55</sup>Hayatun Sabariah et al., *Pengembangan Media Pembelajaran PAI* (Sumatera: CV. Azka Pustaka, 2021), 22–28, <https://books.google.co.id/books?id=ptpYEAAAQBAJ>.



seorang anak harus melewati tahap kognitif dan afektif terlebih dahulu. Pada tahap penerimaan, perhatian anak sangat penting untuk mempermudah proses penerimaan materi. Dengan adanya perhatian, pengetahuan dapat diserap dengan lebih efektif. Setiap aspek afektif selalu melibatkan unsur kognitif yang saling mendukung. Setelah melewati kedua tahap ini, anak siap memasuki tahap psikomotorik berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya.

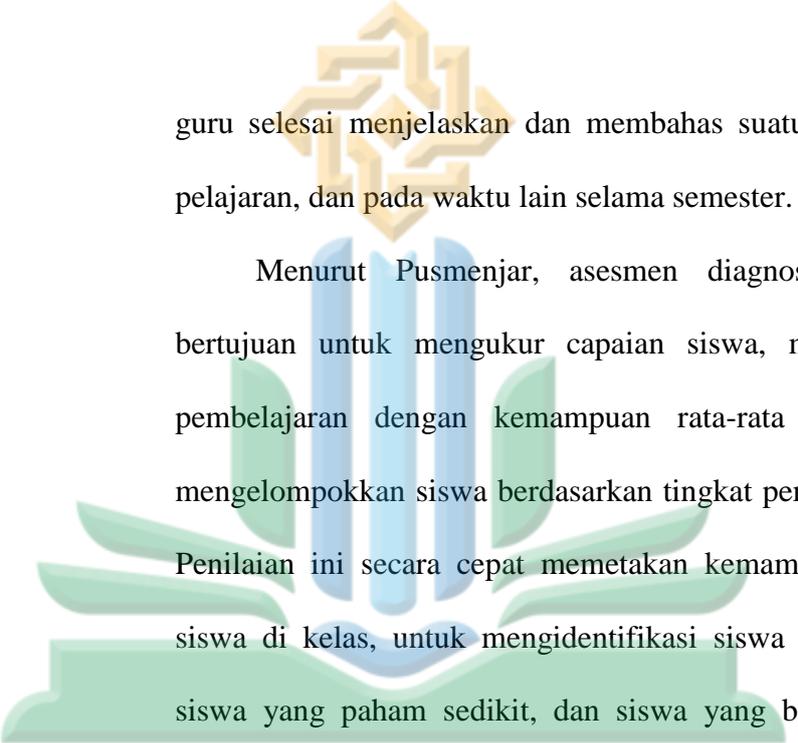
Menurut Pusmenjar dalam paradigma pembelajaran

kurikulum merdeka, pendidik diharapkan lebih fokus pada penilaian formatif dan menggunakan hasil penilaian formatif untuk perbaikan proses yang berkelanjutan.

#### 1) Asesmen Diagnostik

Asesmen diagnostik adalah asesmen yang dilakukan secara khusus untuk mengidentifikasi keterampilan, kekuatan, dan kelemahan siswa, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan berdasarkan keterampilan dan kondisi awal siswa.

Asesmen diagnostik terbagi menjadi asesmen diagnosis kognitif dan asesmen diagnosis non kognitif. Penilaian diagnostik kognitif adalah penilaian diagnostik yang dapat dilakukan secara berkala, dimulai ketika guru akan memperkenalkan topik pembelajaran baru, berakhir ketika



guru selesai menjelaskan dan membahas suatu topik, mata pelajaran, dan pada waktu lain selama semester.

Menurut Pusmenjar, asesmen diagnostik kognitif bertujuan untuk mengukur capaian siswa, menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan rata-rata kelas, serta mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat pemahamannya. Penilaian ini secara cepat memetakan kemampuan seluruh siswa di kelas, untuk mengidentifikasi siswa yang paham, siswa yang paham sedikit, dan siswa yang belum paham.

Dengan demikian, guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan kemampuan siswa.

## 2) Asesmen Formatif

Asesmen formatif adalah penilaian yang dilakukan untuk memberikan informasi atau umpan balik kepada guru maupun siswa agar dapat memperbaiki proses belajar. Asesmen ini dilakukan di awal pembelajaran, pertengahan pembelajaran, akhir pembelajaran, maupun sepanjang pembelajaran berlangsung.

Menurut Pusmenjar, asesmen formatif bertujuan untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, hambatan atau kesulitan yang mereka hadapi, dan juga untuk

mendapatkan informasi perkembangan siswa. Informasi tersebut merupakan umpan balik bagi siswa dan juga pendidik.

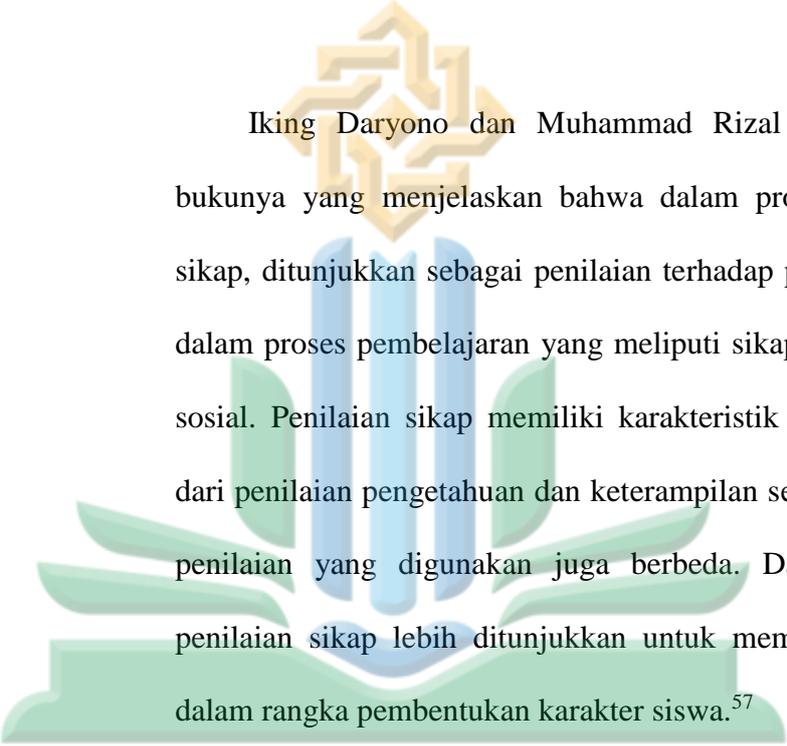
### 3) Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif adalah bentuk evaluasi yang bertujuan untuk mengukur pencapaian keseluruhan tujuan pembelajaran. Biasanya, asesmen ini dilakukan pada akhir suatu periode pembelajaran, seperti akhir semester, tahun ajaran, atau jenjang pendidikan tertentu.

Asesmen sumatif pada jenjang pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran atau capaian pembelajaran siswa sebagai dasar penentuan kenaikan kelas dan/atau kelulusan dari satuan pendidikan. Penilaian dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa dengan standar ketercapaian yang telah ditetapkan.

Pada asesmen sumatif guru tidak hanya dapat menggunakan teknik atau instrumen tertentu untuk melakukan asesmen sumatif, seperti tes tertulis, tapi juga bisa menggunakan teknik lain, seperti observasi, praktik, mengerjakan proyek, dan membuat portofolio.<sup>56</sup>

<sup>56</sup> Yusuf Baruta and M Hidayat, *Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah* (Lombok: Penerbit P4I, 2023), 23–27, <https://books.google.co.id/books?id=QLJEAAAQBAJ>.



Iking Daryono dan Muhammad Rizal Fauzi dalam bukunya yang menjelaskan bahwa dalam proses penilaian sikap, ditunjukkan sebagai penilaian terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran yang meliputi sikap spiritual dan sosial. Penilaian sikap memiliki karakteristik yang berbeda dari penilaian pengetahuan dan keterampilan sehingga teknik penilaian yang digunakan juga berbeda. Dalam hal ini, penilaian sikap lebih ditunjukkan untuk membina perilaku dalam rangka pembentukan karakter siswa.<sup>57</sup>

Berikut beberapa contoh bentuk evaluasi yang sering digunakan dalam pembelajaran:

1) Tes Pilihan Ganda

Tes pilihan ganda sering digunakan karena kemudahan dalam penilaiannya serta kemampuannya dalam mengukur berbagai aspek pengetahuan. Pilihan ganda juga dapat dirancang untuk mengukur pemahaman yang lebih dalam dengan memasukkan distraktor (pilihan jawaban yang salah tetapi masuk akal) yang memerlukan pemikiran kritis untuk dihindari. Tes tertulis dapat berupa pilihan ganda, esai atau isian singkat.

---

<sup>57</sup> Iking Daryono and Muhammad Rizal Fauzi, *Petunjuk, Perencanaan, Dan Pelaporan Penilaian - Kurikulum 2013 Untuk Guru SD* (Bandung: Lekkas (Lembaga Kajian Komunikasi dan Sosial), 2019), 19, <https://books.google.co.id/books?id=MXcsEAAAQBAJ>.

## 2) Proyek

Evaluasi berbasis proyek mengharuskan siswa menyelesaikan tugas dalam jangka waktu tertentu, seperti melakukan penelitian, membuat model, atau mempresentasikan hasil kerja mereka. Bentuk evaluasi ini sangat bermanfaat untuk mengukur kemampuan aplikatif dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendidikan. Evaluasi ini bertujuan untuk

menilai sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan dan untuk memberikan umpan balik bagi guru agar dapat menyempurnakan metode pengajaran mereka.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Giandri Maulani et al., *Evaluasi Pembelajaran*, 20-23



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

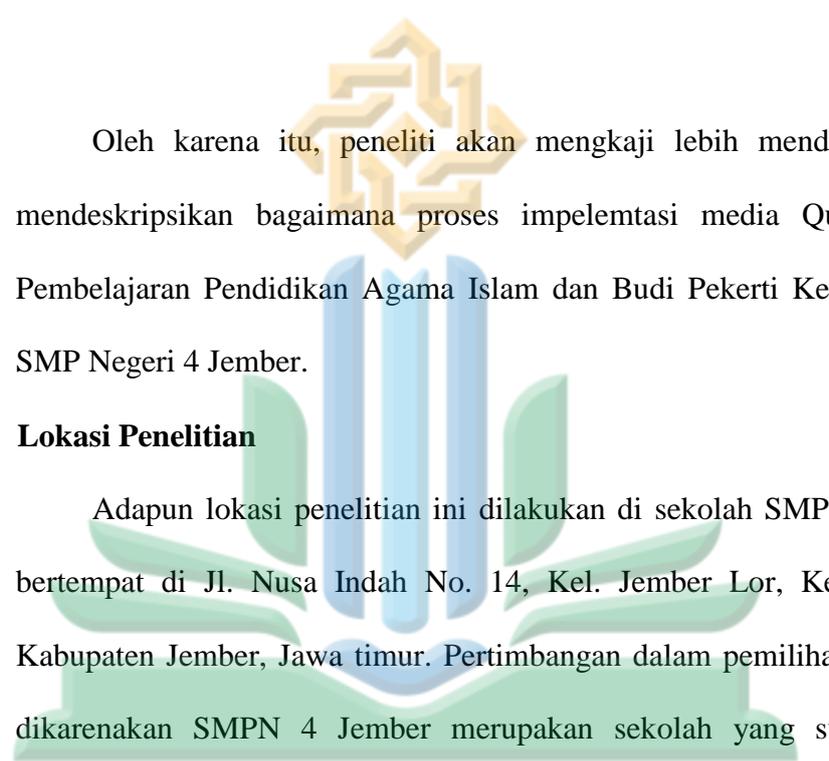
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yakni pendekatan penelitian yang memanfaatkan data kualitatif, yang tidak dapat diukur dan dijumlahkan. Pendekatan ini cocok digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang memiliki kompleksitas dan bersifat subjektif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus karena penelitian ini dilakukan melalui sebuah proses secara mendalam, terperinci, dan detail dengan pengetahuan secara empiris. Studi kasus merupakan penelitian yang mendalam tentang individu, suatu organisasi dalam waktu tertentu dengan tujuan untuk memperoleh deskripsi yang lengkap dan rinci. Data yang diperoleh kemudian dianalisis guna menghasilkan teori.<sup>59</sup>

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus yang menekankan pada inovasi pembelajaran melalui media Quizizz yang prosesnya berupa deskriptif yakni sesuai dengan perkataan dan tulisan informan, serta deksripsi menyeluruh dari tiga fokus utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan kendala dengan tujuan untuk memahami bagaimana setiap tahapan tersebut berkontribusi terhadap keberhasilan media Quizizz.

---

<sup>59</sup>Sulistyawati, *Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif*, Jurnal *EQUILIBRIUM*, vol. 5 (Yogyakarta: K-Media, 2023), 111, <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>.



Oleh karena itu, peneliti akan mengkaji lebih mendalam untuk mendeskripsikan bagaimana proses implemtasi media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember.

### **B. Lokasi Penelitian**

Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di sekolah SMPN 4 Jember bertempat di Jl. Nusa Indah No. 14, Kel. Jember Lor, Kec. Patrang, Kabupaten Jember, Jawa timur. Pertimbangan dalam pemilihan lokasi ini dikarenakan SMPN 4 Jember merupakan sekolah yang sudah mulai mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, namun implementasi media Quizizz belum dimaksimalkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal tersebut membuat sekolah tersebut menjadi tempat yang tepat untuk mengkaji efektifitas implementasi media Quizizz ini.

### **C. Subjek Penelitian**

Pada bagian ini berisi terkait jenis data dan sumber data diperoleh, yang meliputi apa saja yang ingin diperoleh siapa yang hendak dijadikan informan, atau narasumber, bagaimana data akan dicari dan dijanging sehingga kesahihannya dapat dijamin.<sup>60</sup> Subjek penelitian ini peneliti menggunakan teknik *Purposive* yaitu proses pengambilan data dengan

---

<sup>60</sup>Tim Penyusun, *pedoman Penulisan*, 86.

berbagai pertimbangan dan tujuan tertentu, seperti orang yang dianggap lebih tahu tentang apa yang telah peneliti harapkan.<sup>61</sup>

Oleh karena itu, membutuhkan sumber data informan yang dianggap lebih tahu atau lebih mengerti dan lebih relevan tentang judul yang diteliti. Adapun subjek yang dipilih dalam penelitian ini yaitu pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan ini, dalam hal ini peneliti memilih beberapa subjek penelitian sebagai berikut:

1. Nasihin S.Ag selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMP Negeri 4 Jember yang peneliti tetapkan sebagai informan guna memperoleh data terkait perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan kendala.
2. Perwakilan siswa kelas VIIG yakni junior, Sheila, dan septian yang peneliti tetapkan sebagai informan untuk memperoleh data penelitian.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

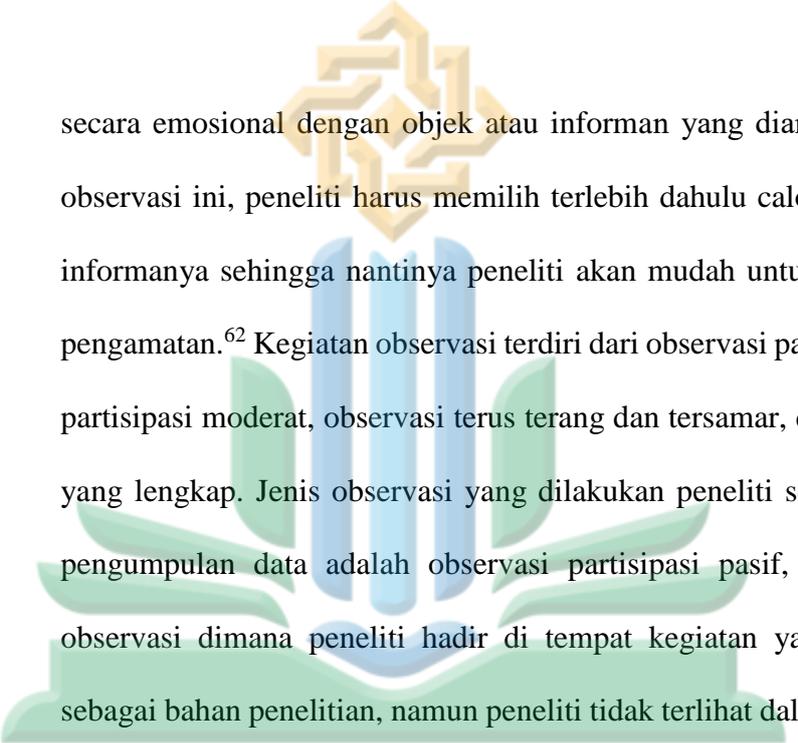
Untuk mengumpulkan data yang valid dan objektif dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

##### **1. Observasi**

Teknik observasi merupakan metode pengamatan yang dilakukan ketika peneliti sudah terjun ke lapangan. Observasi ini fokus pada pengamatan yang dilakukan peneliti tanpa perlu mengadakan kontak

---

<sup>61</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021), 213.



secara emosional dengan objek atau informan yang diamatinya Pada observasi ini, peneliti harus memilih terlebih dahulu calon objek atau informannya sehingga nantinya peneliti akan mudah untuk melakukan pengamatan.<sup>62</sup> Kegiatan observasi terdiri dari observasi pasif, observasi partisipasi moderat, observasi terstruktur dan tersamar, dan observasi yang lengkap. Jenis observasi yang dilakukan peneliti sebagai teknik pengumpulan data adalah observasi partisipasi pasif, yaitu proses observasi dimana peneliti hadir di tempat kegiatan yang dijadikan sebagai bahan penelitian, namun peneliti tidak terlihat dalam penelitian tersebut.<sup>63</sup>

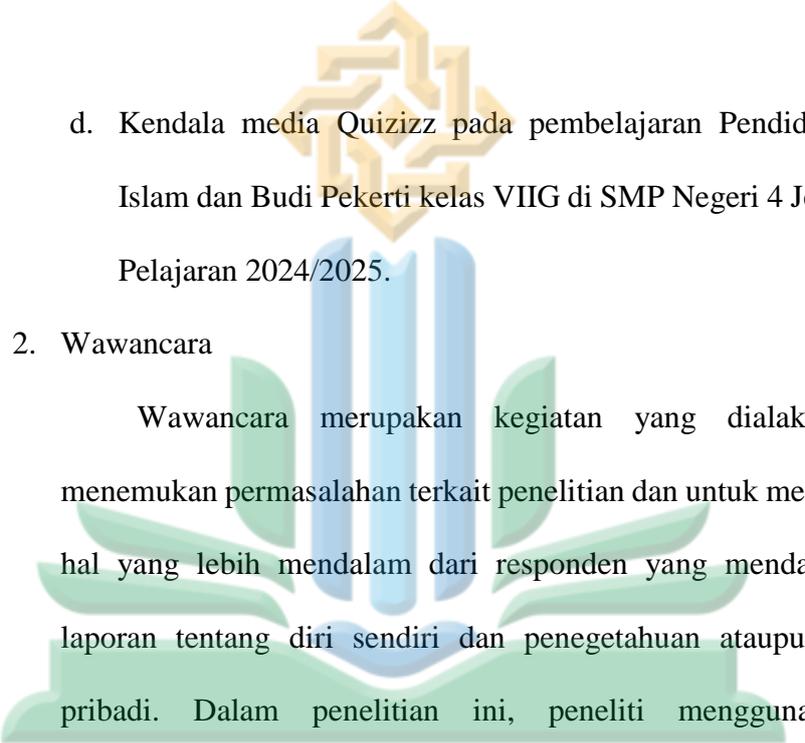
Adapun data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data melalui observasi adalah:

- a. Perencanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.
- b. Pelaksanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.
- c. Evaluasi media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

---

<sup>62</sup>Muhammad Rizal Pahleviannur et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022), 41, <https://books.google.co.id/books?id=thZkEAAAQBAJ>.

<sup>63</sup>Sugiono, *Metode Penelitian*, 299.

- 
- d. Kendala media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menemukan permasalahan terkait penelitian dan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden yang didasarkan pada laporan tentang diri sendiri dan pengetahuan ataupun keyakinan pribadi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik

pengumpulan data dengan wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur merupakan proses wawancara dilakukan secara lebih bebas guna untuk menemukan permasalahan dengan lebih terbuka.

Peneliti mengajak informan untuk menyampaikan pendapat dan ide-idenya serta mencatat apa yang telah disampaikan oleh informan.<sup>64</sup>

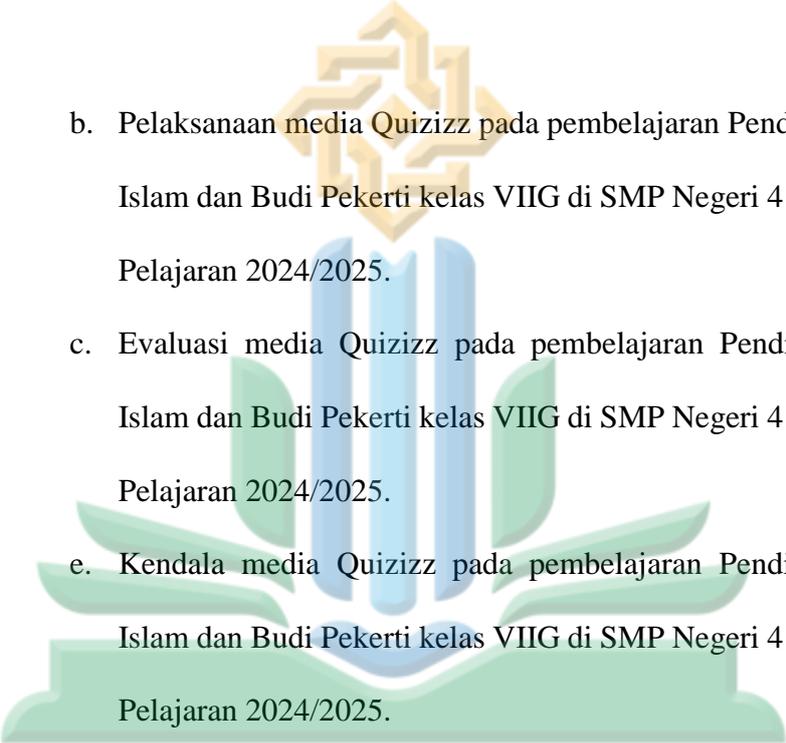
Dalam proses wawancara yang dilakukan, peneliti memberikan pertanyaan secara acak kepada informan ataupun narasumber.

Adapun data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data melalui wawancara adalah:

- a. Perencanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

---

<sup>64</sup>Sugiono, *Metode Penelitian*, 304-306.

- 
- b. Pelaksanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.
  - c. Evaluasi media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.
  - e. Kendala media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

### 3. Dokumen

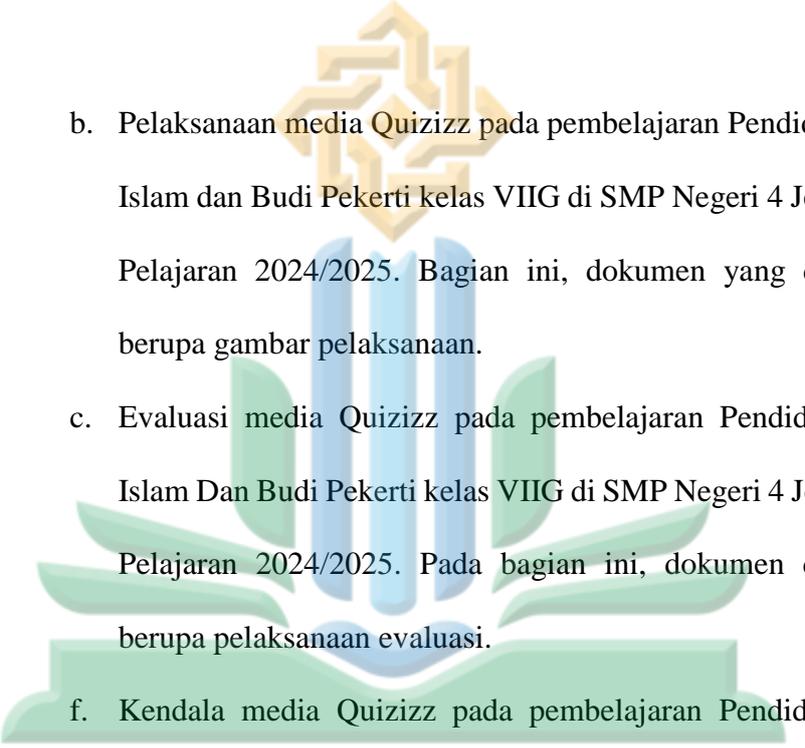
Teknik pengumpulan data melalui dokumen adalah proses pengumpulan data yang diambil dari catatan peristiwa yang telah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau berbentuk karya. Teknik pengumpulan data melalui dokumen ini merupakan pelengkap dari teknik observasi dan wawancara.<sup>65</sup>

Adapun data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data melalui dokumen adalah:

- a. Perencanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. Bagian ini, dokumen yang dikumpulkan berupa Modul Ajar.

---

<sup>65</sup>Sugiono, *Metode Penelitian*, 314.

- 
- b. Pelaksanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. Bagian ini, dokumen yang dikumpulkan berupa gambar pelaksanaan.
- c. Evaluasi media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. Pada bagian ini, dokumen dikumpulkan berupa pelaksanaan evaluasi.
- f. Kendala media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama

Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

### E. Analisis Data

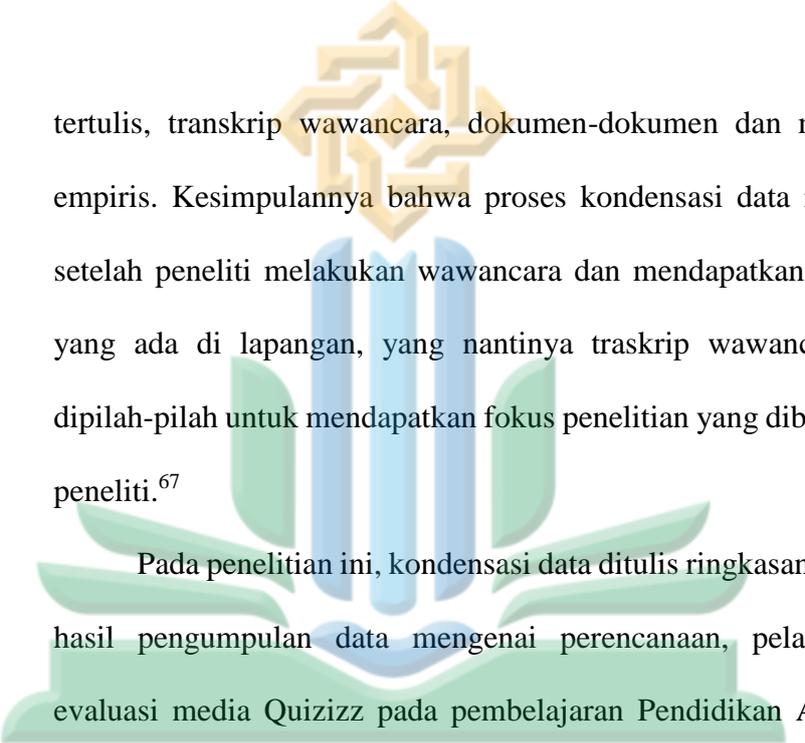
Analisis data adalah proses penting untuk menginterpretasi pengumpulan data menjadi data yang bermakna untuk menjawab pertanyaan penelitian. Teknik analisis data kualitatif dikembangkan oleh Miles, Huberman dan Saldana yaitu dengan cara kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.<sup>66</sup> Penjelsannya sebagai berikut:

#### 1. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan lapangan secara

---

<sup>66</sup>Nanda Saputra, *Penelitian Tindakan Kelas* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 132, <https://books.google.co.id/books?id=zeM3EAAAQBAJ>.



tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen dan materi-materi empiris. Kesimpulannya bahwa proses kondensasi data ini diperoleh setelah peneliti melakukan wawancara dan mendapatkan data tertulis yang ada di lapangan, yang nantinya transkrip wawancara tersebut dipilah-pilah untuk mendapatkan fokus penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti.<sup>67</sup>

Pada penelitian ini, kondensasi data ditulis ringkasan berdasarkan hasil pengumpulan data mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam

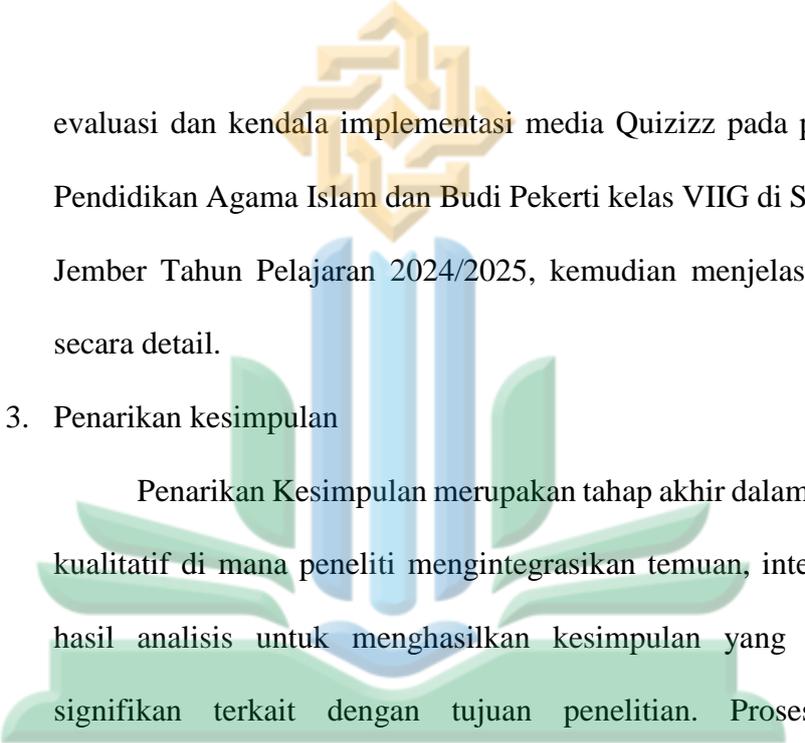
dan Budi Pekerti kelas VIIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025, sehingga dapat dilakukan tahap selanjutnya yaitu penyajian data.

## 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Dalam penyajian data Penyajian data merupakan proses mengatur dan menggabungkan informasi yang telah diolah. Secara umum, penyajian data adalah cara menyusun informasi secara terstruktur dan ringkas sehingga dapat ditindak lanjuti atau disimpulkan. Dalam penelitian kualitatif, data bisa disajikan melalui uraian singkat, atau keterkaitan antar teori. Penyajian ini membantu memudahkan pemahaman tentang situasi yang sedang diteliti dan memfasilitasi perencanaan tindakan berikutnya. Peneliti dapat mengelola data yang relevan dengan topik penelitian, seperti perencanaan, pelaksanaan,

---

<sup>67</sup>Nanda Saputra et al, *Penelitian Tindakan Kelas*, 132.



evaluasi dan kendala implementasi media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025, kemudian menjelaskan hasilnya secara detail.

### 3. Penarikan kesimpulan

Penarikan Kesimpulan merupakan tahap akhir dalam analisis data kualitatif di mana peneliti mengintegrasikan temuan, interpretasi, dan hasil analisis untuk menghasilkan kesimpulan yang relevan dan signifikan terkait dengan tujuan penelitian. Proses penarikan

kesimpulan memungkinkan peneliti untuk menyimpulkan hasil analisis, menafsirkan arti temuan, dan mengaitkannya dengan tujuan penelitian serta konteks yang lebih luas.<sup>68</sup>

Pada penelitian ini, setelah mengumpulkan dikumpulkan dan diperiksa secara cermat sesuai dengan fokus penelitian serta diverifikasi, peneliti kemudian menyusun kesimpulan terkait perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan kendala media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

## F. Keabsahan Data

Keabsahan data adalah proses untuk memastikan bahwa data yang digunakan atau analisis merupakan representasi yang benar, akurat, dan

---

<sup>68</sup> Nartin, et al, *Metode Penelitian Kualitatif* (Batam: Cendikia Mulia Mandiri, 2024), 63, <https://books.google.co.id/books?id=43EJEQAAQBAJ>.

dapat diandalkan dari fenomena yang akan diteliti.<sup>69</sup> Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

#### 1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk mengkaji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.<sup>70</sup> Triangulasi sumber adalah proses uji keabsahan data

dengan cara menginformasi data penelitian yang sudah diperoleh pada sumber yang berbeda. Tujuannya adalah untuk memberi keyakinan pada peneliti bahwa data tersebut memang sudah sah dan layak untuk menjadi data penelitian yang akan dianalisis. Cara yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengecek data yang diperoleh dari teknik wawancara yang dilakukan bersama guru PAI dan wawancara bersama siswa kelas VIIG SMP Negeri 4 jember.

#### 2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik untuk menguji keabsahan data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.<sup>71</sup> Dalam penelitian peneliti mengecek data temuan

<sup>69</sup>Muhammad Subhan Iswahyudi, et al *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 106, [https://books.google.co.id/books?id=\\_SPbEAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=_SPbEAAAQBAJ).

<sup>70</sup>Sugiono, *Metode Penelitian*, 369.

<sup>71</sup>ugiono, *Metode Penelitian*, 369.

melalui wawancara dengan guru PAI dan siswa kelas VIIG, sehingga bisa dilihat kembali melalui observasi langsung dan mengecek hasil wawancara dengan dokumentasi yang ada di sekolah SMP Negeri 4 Jember.

## **G. Tahapan-tahapan Penelitian**

Bagian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebelumnya, dan sampai pada penelitian laporan.<sup>72</sup>

Dengan demikian tahapan penelitian yang dilakukan peneliti:

### **1. Tahap Pra Lapangan**

#### **a. Menyusun rencana penelitian**

Pada tahap ini, peneliti menetapkan beberapa hal diantaranya yaitu judul penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode mengumpulkan data.

#### **b. Memilih lokasi penelitian**

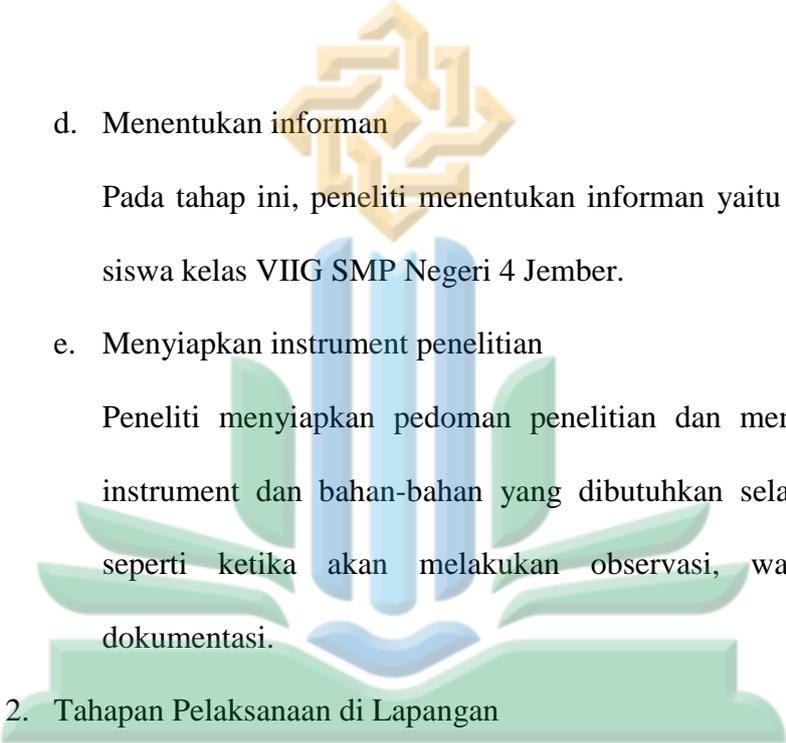
Pada tahap ini, peneliti memilih tempat penelitian. Peneliti memilih SMPN 4 Jember pada kelas VIIG

#### **c. Mengurus surat perizinan**

Sebelum melakukan penelitian lapangan, peneliti membuat surat izin penelitian untuk diserahkan kepada pihak sekolah SMP Negeri 4 Jember.

---

<sup>72</sup>Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan*, 87.



d. Menentukan informan

Pada tahap ini, peneliti menentukan informan yaitu guru PAI dan siswa kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember.

e. Menyiapkan instrument penelitian

Peneliti menyiapkan pedoman penelitian dan menyusun semua instrument dan bahan-bahan yang dibutuhkan selama penelitian seperti ketika akan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi.

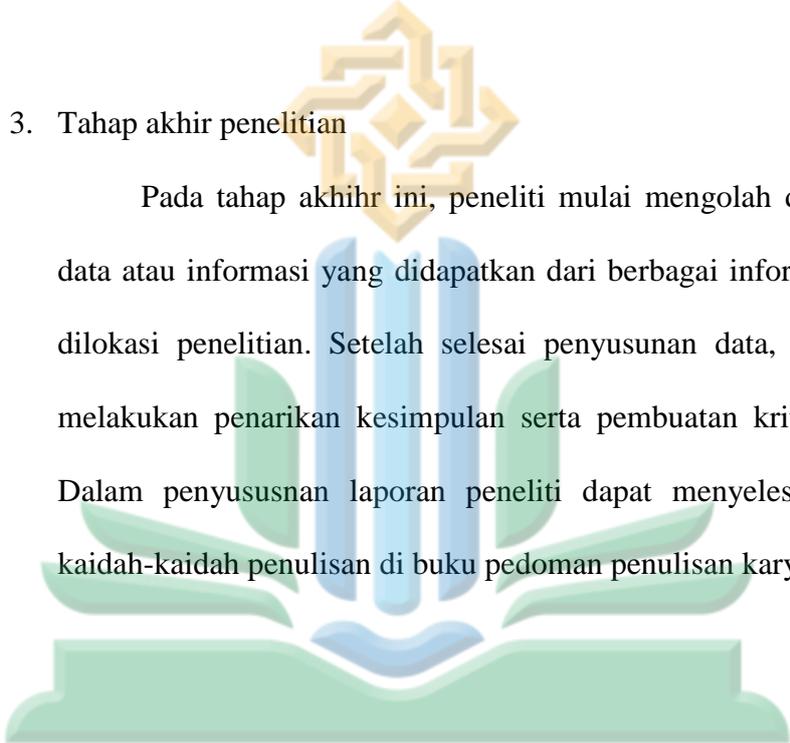
2. Tahapan Pelaksanaan di Lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan berbagai kegiatan penelitian yang berkaitan dengan fokus penelitian. Berbagai kegiatan yang dilakukan peneliti diantaranya yaitu:

- a. Peneliti terjun kelapangan yaitu SMPN 4 Jember
- b. Melakukan melakukan observasi ke lapangan penelitian
- c. Menggali informasi pada pihak-pihak informan yang bersangkutan dan berkepentingan
- d. Mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dengan menggunakan tiga teknik yaitu observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi.
- e. Mengkaji dokumen berupa fakta-fakta yang terkait dengan fokus penelitian.

### 3. Tahap akhir penelitian

Pada tahap akhir ini, peneliti mulai mengolah dan menyusun data atau informasi yang didapatkan dari berbagai informan yang ada dilokasi penelitian. Setelah selesai penyusunan data, peneliti dapat melakukan penarikan kesimpulan serta pembuatan kritik dan saran. Dalam penyusunan laporan peneliti dapat menyelesaikan dengan kaidah-kaidah penulisan di buku pedoman penulisan karya tulis ilmiah.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

##### 1. Sejarah SMP Negeri 4 Jember

SMP Negeri 4 Jember, dulunya adalah Sekolah Menengah Ekonomi Pertama (SMEP) Negeri Jember yang berdiri pada tanggal 1 September 1950, berdasarkan Keputusan Menteri P dan K tanggal 20 September 1950 Nomor: 8094/P/1950. Dalam rangka persiapan Integrasi SMEP menjadi SMP, maka mulai tahun ajaran 1977 SMEP

Negeri Jember diperintahkan oleh Kanwil DEPDIKBUD. Prop Jawa Timur untuk menerima siswa kelas 1 baru bagi SMP dan berlaku kurikulum SMP dibawah Pembinaan Bidang Pendidikan Menengah Umum (DIKMENUM) sedangkan yang kelas 2 dan 3 masih menggunakan SMEP dibawah Pembinaan DIKMENJUR. Kemudian pada tahun ajaran 1979 SMEP Negeri Jember resmi di integrasikan menjadi SMP Negeri 14 Jember dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tanggal 17 Pebruari 1979 Nomer: 030/U/1979.<sup>73</sup>

##### 2. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : SMP Negeri 4 Jember  
NPSN : 20523904

---

<sup>73</sup> SMP Negeri 4 Jember, "Sejarah SMP Negeri 4 Jember", 14 Januari 2025.

- 
- b. Alamat Sekolah
- Jalan : Jl. Nusa Indah No. 14 Jember
- Desa : Jember Lor
- Kecamatan : Patrang
- Kabupaten : Jember
- c. Kode Pos : 68118
- d. Nomor Telepon : 0331485525
- e. Email : [smpn4jember@yahoo.co.id](mailto:smpn4jember@yahoo.co.id)
- f. Website : <http://smpn4jember.co.cc>

- g. Status Sekolah : Negeri
- h. Jenjang Akreditasi : A
- i. Nama Kepala Sekolah : Surawi, S.Pd., M.Pd

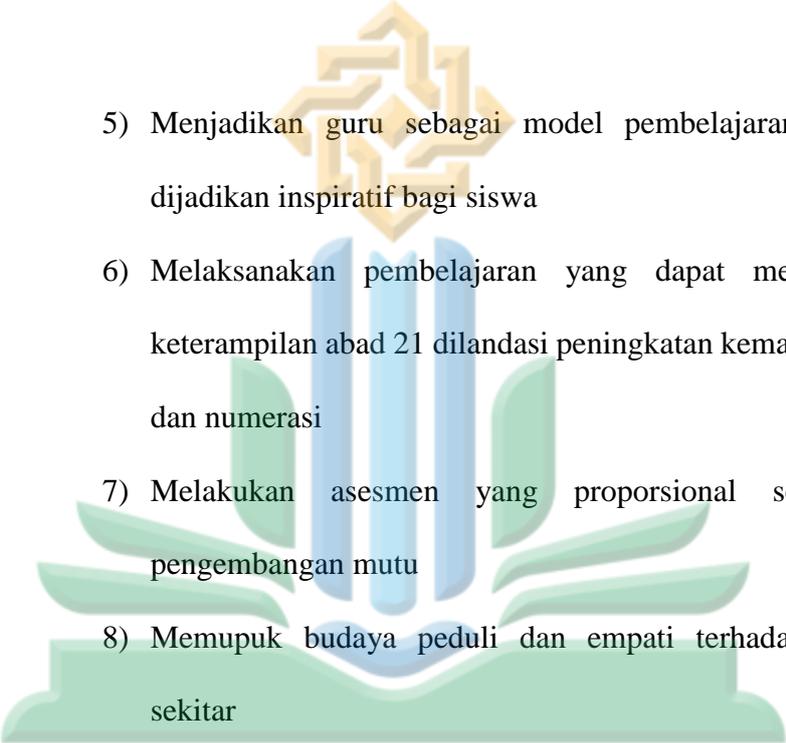
### 3. Visi Misi SMP Negeri 4 Jember

#### a. Visi SMP Negeri 4 Jember

Sinegritas dalam Mewujudkan Insan yang Berahlak Mulia, Cerdas, Mandiri, Berbudaya, dan Berwawasan Global.

#### b. Misi SMP Negeri 4 Jember

- 1) Mendorong guru, siswa, masyarakat serta stakeholder untuk bersinergi dalam meraih capaiannya
- 2) Mengamalkan ibadah sesuai agama yang dianutnya
- 3) Membiasakan sikap jujur, adil, mandiri dalam tindakannya
- 4) Mengedepankan sikap santun dalam komunikasi verbal maupun non verbal

- 
- 5) Menjadikan guru sebagai model pembelajaran yang dapat dijadikan inspiratif bagi siswa
  - 6) Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan abad 21 dilandasi peningkatan kemampuan literasi dan numerasi
  - 7) Melakukan asesmen yang proporsional sebagai dasar pengembangan mutu
  - 8) Memupuk budaya peduli dan empati terhadap lingkungan sekitar
  - 9) Mengembangkan dan melestarikan kearifan lokal sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa
  - 10) Pemenuhan sarana prasarana pembelajaran yang aman, nyaman, dan ramah anak.<sup>74</sup>

#### 4. Data siswa SMP Negeri 4 Jember

Data siswa SMP Negeri 4 Jember memiliki siswa sejumlah 733 siswa dengan rincian diantaranya yaitu kelas VII sejumlah 262 siswa, kelas VIII sejumlah 253 siswa, dan kelas IX sejumlah 218 siswa. Berdasarkan kelas pada kelas VII terdapat 8 kelas, kelas VIII terdapat 8 kelas, dan kelas IX terdapat 7 kelas.<sup>75</sup>

Sedangkan pada penelitian ini difokuskan pada kelas VII, yaitu pada kelas VIIIG yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki

<sup>74</sup>“Visi Dan Misi SMP Negeri 4 Jember,” accessed January 14, 2025, <https://www.smpn4jbr.sch.id/visi-dan-misi>.

<sup>75</sup> SMP Negeri 4 Jember “Profil SMP Negeri 4 Jember”, 14 Januari 2025.

dan 19 perempuan. Berikut merupakan data siswa kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember.

**Tabel 4.1**  
**Data Siswa Kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember**

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas
1	Afiza Novelia Latanza Putri	P	VII G
2	Aidan Athalla Chrisnuadji	L	VII G
3	Ainun Afifa Rizki Cahyani	P	VII G
4	Amirah Sekar Syaza Pradana	P	VII G
5	Anjeli Tifani	P	VII G
6	Arya Saputra	L	VII G
7	Atiqah Brilliant Ulfah	P	VII G
8	Azzahra Riyanti Nafiza	P	VII G
9	Cintan Ina Khumairoh Revanda	P	VII G
10	Diana Mufidah	P	VII G
11	Digo Ardhana Liga Maheswara	L	VII G
12	Disya Saffa Aulia Putri	P	VII G
13	Fatiya Ualiya Zahira	P	VII G
14	Galih Dafa Ardhani	L	VII G
15	Gita Oktavia Angraini	P	VII G
16	Ibrahim Maulana	L	VII G
17	Juniar Irthia Ashary	P	VII G
18	Malvin Tri Aldino	L	VII G
19	Masyaila Tsabita Fitriyani	P	VII G
20	M. Ilham Fitroni Ramadiansyah	L	VII G
21	Mohammad Nasrullah	L	VII G
22	M. Nur Ardiansyah	L	VII G
23	Muhammad Tirta	L	VII G
24	Naraya Cinta Arkananta W.	P	VII G
25	Qudwayya Mazyda Zahra M.	P	VII G
26	Raditya Dharmawan	L	VII G
27	Rendi Dwi Firmansyah	L	VII G
28	Ruben Dzaki Sanjaya	L	VII G
29	Rui Anindya Julietha	P	VII G
30	Septiandika Gentur	L	VII G
31	Sheila Lathisa Alayya	P	VII G
32	Talitha Khansa Wathaya	P	VII G
33	Zhahira Talita Zahra	P	VII G

## 5. Data Pendidik dan Kependidikan

Data pendidik dan kependidikan di SMP Negeri 4 Jember sejumlah 52 orang diantaranya 43 tenaga pendidik dan 8 orang tenaga kependidikan. Sementara guru Pendidikan Agama Islam terdapat 3 orang diantaranya yaitu Nasihin, S.Ag. yang merupakan guru PAI kelas VII dan kelas VIII. Kemudian Bapak Drs. Misbahul Mustafid, M.Pd.I. yang merupakan guru PAI kelas VIII dan IX. Kemudian Ibu Siti Nahdiatul Hidayah, S.Pd. yang merupakan guru PAI kelas VII dan kelas VIII.<sup>76</sup>

### B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data dan analisis mencakup kumpulan data hasil penelitian yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dan dijelaskan secara rinci terkait perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan kendala media Quizizz pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember tahun pelajaran 2024/2025. Berikut ini merupakan penjelasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan:

---

<sup>76</sup>“Data Guru SMP Negeri 4 Jember,” accessed January 14, 2025, <https://www.smpn4jbr.sch.id/data-guru>.

## 1. Perencanaan Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Dalam perencanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti hal pertama yang harus diperhatikan oleh guru yaitu penetapan materi yang akan dijadikan soal, berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Nasihin selaku guru PAI di SMP Negeri 4 Jember. Beliau mengatakan, “Pada perencanaan media Quizizz saya menetapkan materi untuk dijadikan soal yaitu sesuai dengan Bab yang diajarkan, materi yang saya tetapkan yaitu Bab VI

Alam semesta sebagai tanda kekuasaan Allah Swt”<sup>77</sup>

Dengan demikian Bapak Nasihin menggunakan media Quizizz dengan materi Alam semesta sebagai tanda kekuasaan Allah Swt. Pernyataan tersebut diperkuat dengan dokumen dalam Modul Ajar poin A, bahwa materi yang ditetapkan sebagai berikut,

BAB VI Alam semesta sebagai tanda kekuasaan Allah Swt dengan materi pokok Hukum bacaan Gunnah, Q.S. al-Anbiyā’/21: 30 dan Q.S. al-A’rāf/7: 54, Kandungan Q.S. al-Anbiyā’/21: 30 dan Q.S. al-A’rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat Dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta.<sup>78</sup>

Sesuai hasil wawancara dan dokumen modul ajar, dapat disimpulkan bahwa dalam perencanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember, beliau menetapkan materi pembelajaran untuk dijadikan soal yaitu pada Bab VI Alam semesta sebagai tanda

<sup>77</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

<sup>78</sup> SMP Negeri 4 Jember, “Modul Ajar”, 1 Februari, 2025.

kekuasaan Allah Swt dengan materi pokok Hukum bacaan Gunnah, Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 dan Q.S. al-A'rāf/7: 54, kandungan ayat-ayat tersebut, serta nilai-nilai yang dapat dipetik dari penciptaan dan pengaturan alam semesta.

Setelah menentukan materi pembelajaran untuk dijadikan soal, selanjutnya beliau membuat Quizizz berdasarkan langkah-langkah yang sistematis, berikut ini:

Sesuai menentukan materi selanjutnya beliau membuat soal kuis sesuai dengan langkah-langkah pembuatannya. Berdasarkan hasil

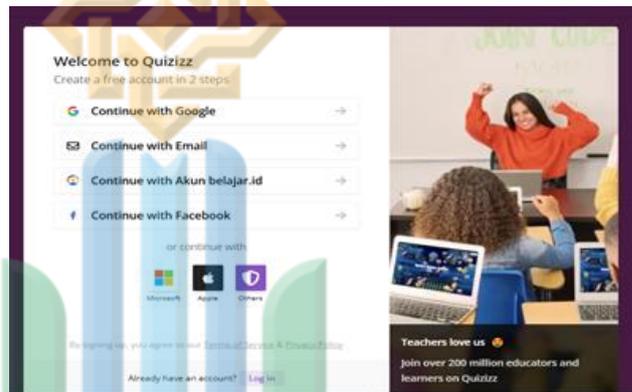
wawancara dengan Bapak Nasihin selaku guru PAI di SMP Negeri 4 Jember beliau mengatakan bahwa,

“Saya memulai dengan membuka situs Quizizz, lalu klik “*Sign Up*” untuk registrasi akun atau login jika sudah punya akun. Selanjutnya, saya pilih metode pendaftaran, bisa menggunakan “*Sign Up with Google*” bagi pengguna akun *Google*, atau “*Sign Up with Email*” jika ingin menggunakan alamat *email* bisa. Setelah berhasil masuk”<sup>79</sup>

Dalam pembuatan Quizizz, guru terlebih dahulu membuat akun Quizizz dengan login menggunakan email/google. Hal tersebut didukung oleh dokumentasi yang didapatkan peneliti pada saat observasi, yaitu gambar berikut ini:<sup>80</sup>

<sup>79</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

<sup>80</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 13 Januari 2025.



Gambar 4.1  
*Sign Up* Quizizz dengan Email/Google

Gambar tersebut menjelaskan bahwa dalam membuat akun Quizizz pengguna terlebih dahulu membuat akun dengan “*Sign Up*” menggunakan email/google.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi observasi bahwa guru dalam membuat akun Quizizz dengan “*Sign Up*” dengan memilih menggunakan email atau google.

Sesudah Bapak Nasihin berhasil masuk ke situs Quizizz, selanjutnya beliau memilih jenis pengguna dan peran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Nasihin selaku guru PAI di SMP Negeri 4 Jember. Beliau mengatakan,

“Ketika berhasil masuk, kemudian saya memilih jenis pengguna sebagai guru karena peran ini memungkinkan saya membuat dan mengelola kuis untuk keperluan pembelajaran. setelah itu, saya mengisi data seperti nama sekolah dan jenjang kelas yang saya ampu. Langkah ini penting agar akun saya dapat menyesuaikan fitur-fitur yang tersedia sesuai kebutuhan”<sup>81</sup>

<sup>81</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

Hasil wawancara tersebut diperkuat oleh dokumentasi yang didapatkan oleh peneliti saat observasi yaitu gambar dibawah ini:<sup>82</sup>



Gambar 4.2  
Pemilihan Jenis Pengguna dan Peran

Gambar tersebut menjelaskan bahwa setelah masuk pada akun Quizizz selanjutnya guru memilih jenis pengguna dan peran yaitu sekolah dan guru.

Sesuai dengan hasil wawancara dan dokumentasi peneliti saat observasi dapat disimpulkan bahwa guru memilih jenis pengguna yaitu sekolah dan memilih peran sebagai guru.

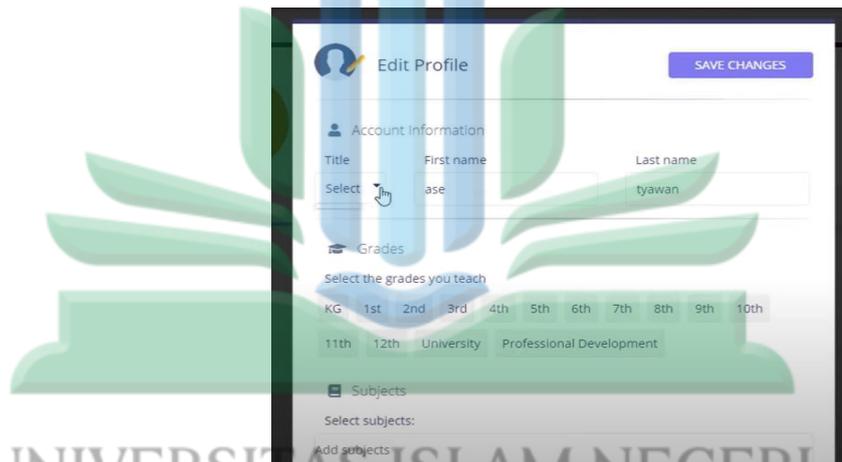
Setelah Bapak Nasihin berhasil memilih pengguna sebagai guru dan mengisi data sekolah serta jenjang kelas, kemudian melanjutkan dengan mengisi informasi pribadi seperti judul, nama panggilan, nama depan dan nama belakang. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Nasihin, beliau mengatakan bahwa,

“Setelah tahap pemilihan peran, kemudian melengkapi data pribadi, seperti pemilihan judul, mengisi nama panggilan, nama depan, dan nama belakang, . Kemudian pilih “Continue” untuk menyelesaikan pendaftaran. Data ini penting untuk identitas akun saya sebagai guru, dan nantinya juga akan muncul ketika saya

<sup>82</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 13 Januari 2025.

membagikan kuis kepada siswa. dengan data yang lengkap dan sesuai, akun saya terlihat dan mudah dikenali oleh siswa”<sup>83</sup>

Hasil wawancara tersebut diperkuat oleh dokumentasi yang didapatkan oleh peneliti saat observasi yaitu gambar dibawah ini:<sup>84</sup>



Gambar 4.3  
Mengisi Data

Gambar tersebut menjelaskan bahwa guru mengisi data seperti nama depan, nama belakang, jenjang, serta memilih mata pelajaran, agar akun guru dapat terlihat dan dapat dikenali oleh siswa maupun yang lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi peneliti saat observasi dapat disimpulkan bahwa guru mengisi data pada Quizizz seperti nama depan, nama belakang, memilih jenjang, dan memilih mata pelajaran agar akun guru dapat dikenali oleh siswa maupun lainnya.

<sup>83</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

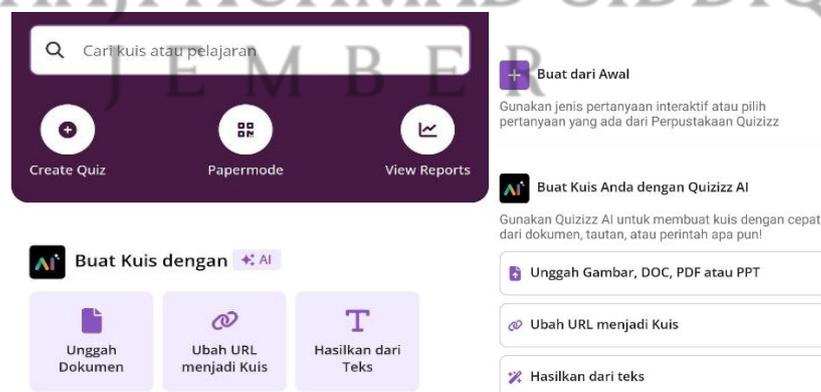
<sup>84</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 13 Januari 2025.

Sesudah Bapak Nasihin menyelesaikan tahap pemilihan peran dan melengkapi data pribadi seperti judul, nama panggilan, nama depan, dan nama belakang, kemudian beliau melanjutkan ke tahap pembuatan soal kuis. berdasarkan hasil wawancara, beliau menjelaskan,

“Ketika akun saya sudah lengkap, saya langsung masuk ke halaman utama dan memilih menu *“Create a Quizizz”*. pada tahap ini, saya membuat dari awal, mulai menyusun pertanyaan berupa HOTS sehingga siswa tidak hanya mengingat materi, tetapi juga mengaitkan materi dengan kehidupan sehari hari.”<sup>85</sup>

Perolehan data wawancara tersebut diperkuat oleh dokumentasi

yang didapatkan oleh peneliti saat observasi yaitu gambar dibawah ini.<sup>86</sup>



Gambar 4.4  
Pilih "Create a Quizizz" dan pilih "Buat dari awal"

Gambar tersebut menjelaskan bahwa setelah guru melengkapi data kemudian guru memilih fitur *“Create Quizizz”* untuk memulai membuat kuis kemudian memilih fitur *“Buat dari Awal”*.

<sup>85</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

<sup>86</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 13 Januari 2025.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi peneliti saat observasi dapat disimpulkan bahwa guru memilih fitur “*Create Quizizz*” untuk memulai pembuatan kuis baru kemudian pilih fitur “*buat dari awal*” yang mana soal yang dimasukkan yaitu berupa HOTS.

Setelah masuk pada menu pembuatan kuis selanjutnya Bapak Nasihin mengisi nama kuis, serta memilih mata pelajaran. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Nasihin selaku guru PAI di SMP Negeri 4 Jember, beliau menjelaskan bahwa, “Seusai masuk pada pembuatan soal kuis, saya mengisi nama kuis sesuai dengan materi yang akan

disampaikan, agar kuis mudah ditemukan, baik oleh saya sendiri maupun oleh guru lain jika ingin saling berbagi”<sup>87</sup>

Perolehan data wawancara tersebut diperkuat oleh dokumentasi yang didapatkan oleh peneliti saat observasi yaitu gambar dibawah ini.<sup>88</sup>



Hai!

Apa nama Kuis?

Gambar 4.5  
Tulis Nama Kuis

<sup>87</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

<sup>88</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 13 Januari 2025.

Gambar tersebut menjelaskan bahwa setelah guru masuk pada fitur “Buat dari awal” kemudian guru mengisi nama kuis berdasarkan materi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi peneliti saat observasi dapat disimpulkan bahwa guru mengisi nama kuis berdasarkan materi yang telah ditetapkan agar kuis mudah ditemukan baik oleh saya maupun oleh guru lainnya jika ingin saling berbagi.

Setelah mengisi data nama kuis, dan mata pelajaran, kemudian beliau memilih jenis pertanyaan. Berdasarkan wawancara dengan

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Nasihin selaku guru PAI di SMP Negeri 4 Jember, beliau menjelaskan bahwa,

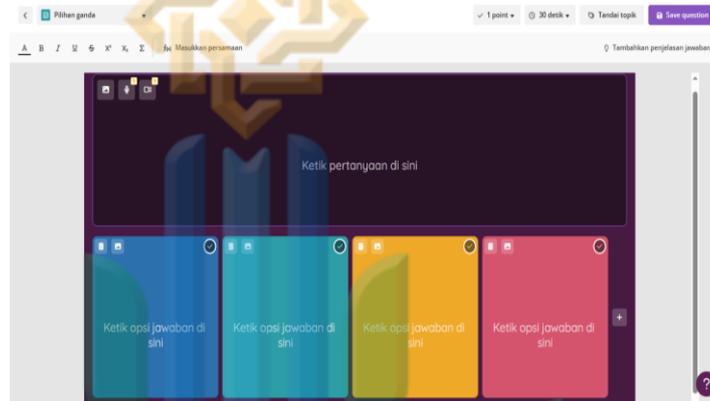
“Selanjutnya saya memilih jenis pertanyaan yaitu pilihan ganda, dalam pembuatan tersebut saya memasukkan soal HOTS, mengatur fitur waktu pengerjaan untuk setiap soal, pemberian poin, serta penetapan jawaban yang benar. Setiap soal terdapat 4 pilihan jawaban pilihan ganda. Saya mengatur waktu agar tidak terlalu lama tetapi cukup bagi siswa untuk membaca dan berfikir, sehingga siswa tidak dapat membuka web lainnya karena keterbatasan waktu. Saya juga mengatur poin dalam setiap soal setelah selesai kemudian simpan pertanyaan”<sup>89</sup>

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan dokumen modul ajar bagian lampiran poin A nomor 3 penilaian pengetahuan.<sup>90</sup> Serta perolehan data wawancara tersebut diperkuat oleh dokumentasi yang didapatkan oleh peneliti saat observasi yaitu gambar dibawah ini:<sup>91</sup>

<sup>89</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

<sup>90</sup> SMP Negeri 4 Jember, “Modul Ajar”, 1 Februari, 2025.

<sup>91</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 13 Januari 2025.



Gambar 4 6  
Masukkan Soal Kuis dan Jawaban

Gambar tersebut menjelaskan bahwa setelah guru memasukkan nama kuis, kemudian guru memilih jenis pertanyaan berupa pilihan ganda, kemudian memasukkan soal berupa HOTS, memasukkan jawaban, mengatur waktu setiap soal, pemberian poin, dan menentukan jawaban yang benar.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, dapat diambil kesimpulan bahwa setelah mengisi nama kuis dan mata pelajaran kemudian beliau memilih jenis pertanyaan yaitu pilihan ganda dengan memasukkan soal HOTS, mengatur waktu pengerjaan soal, pemberian poin, serta menetapkan jawaban yang benar.

Sesudah membuat soal, kemudian beliau membagikan kepada siswa, klik tombol “Bagikan” dan “salin tautan (*link*) kepada siswa. berdasarkan wawancara dengan Berdasarkan wawancara dengan Bapak Nasihin selaku guru PAI di SMP Negeri 4 Jember, beliau mengatakan bahwa, “Setelah saya selesai membuat soal, saya membagikan tautan

dan kode kuis kepada siswa melalui grup WhatsApp yang telah dibuat sebelumnya”<sup>92</sup>

Pernyataan tersebut diperkuat dengan dokumen Modul Ajar Ajar poin K pada bagian kegiatan inti (1), yaitu “Guru memberikan tautan dan kode Quizizz kepada siswa”<sup>93</sup>

Berdasarkan hasil wawancara, dan dokumentasi yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa perencanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: 1)

Guru menetapkan materi pembelajaran, 2) Pembuatan akun dan soal Quizizz dengan langkah-langkah berikut ini: a) Membuat akun Quizizz dengan *Sign Up* menggunakan Email/Google, b) Pemilihan jenis pengguna dan peran yaitu sekolah dan guru, c) Mengisi data seperti judul, nama depan, dan nama belakang, klik “*Continue*” selesai pendaftaran akun, d) Mengisi nama kuis dan mata pelajaran. e) Membuat kuis dengan memasukkan pertanyaan berupa soal HOTS dan membuat 4 pilihan jawaban, menetapkan jawaban yang benar, mengatur waktu pengerjaan, menentukan poin setiap soal, kemudian simpan pertanyaan. f) Bagikan kuis kepada siswa dengan memilih fitur “Bagikan”, kemudia salin *link* dan kode kuis.

---

<sup>92</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

<sup>93</sup> SMP Negeri 4 Jember, “Modul Ajar”, 1 Februari, 2025.

## 2. Pelaksanaan Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pelaksanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh pendidik yang bertujuan agar pembelajaran dilakukan sesuai tahapan yang telah ditetapkan, mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Langkah pertama yang dilakukan dalam kegiatan inti ialah guru menyampaikan materi pembelajaran, sebagaimana wawancara kepada Bapak Nasihin selaku guru PAI, beliau menjelaskan,

“Pada kegiatan inti, saat pembelajaran saya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah yaitu materi Bab VI Alam Semesta Sebagai Tanda Kekuasaan Allah Swt, materi pokok Hukum bacaan Gunnah, Q.S. al-Anbiyā’/21: 30 dan Q.S. al-A’rāf/7: 54, Kandungan Q.S. al-Anbiyā’/21: 30 dan Q.S. al-A’rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat Dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta, yang mana siswa menyimak dengan melihat materi yang ada dibuku paket masing-masing.”<sup>94</sup>

Pernyataan tersebut sama dengan hasil wawancara peneliti dengan Juniar selaku siswa kelas VIIG yang menjelaskan,

“Pada kegiatan pembelajaran Pak Nasihin menjelaskan materi pembelajaran secara keseluruhan dengan jelas yakni pada Bab VI Alam Semesta Sebagai Tanda Kekuasaan Allah Swt, materi pokok Hukum bacaan Gunnah, Q.S. al-Anbiyā’/21: 30 dan Q.S. al-A’rāf/7: 54, Kandungan Q.S. al-Anbiyā’/21: 30 dan Q.S. al-A’rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta, saat menjelaskan kami

<sup>94</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

menyimaknya dengan seksama dengan melihat materi pada buku paket.”<sup>95</sup>

Menurut hasil wawancara yang telah disampaikan diperkuat dengan temuan observasi di kelas VIIG peneliti menemukan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media Quizizz pada pembelajaran PAI guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah, yang mana siswa menyimaknya dengan seksama pada Bab VI Alam Semesta Sebagai Tanda Kekuasaan Allah Swt, materi pokok Hukum bacaan Gunnah, Q.S. al-Anbiyā’/21: 30 dan Q.S. al-A’rāf/7: 54 , Kandungan Q.S. al-Anbiyā’/21: 30 dan Q.S. al-A’rāf/7:

54, Nilai-Nilai yang Dapat dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta.<sup>96</sup>

Pernyataan diatas diperkuat dengan dokumen Modul Ajar poin

J pada bagian kegiatan inti (1), yaitu sebagai berikut:

Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari mengenai Bab VI Alam Semesta Sebagai Tanda Kekuasaan Allah Swt. Materi pokok Hukum bacaan Gunnah, Q.S. al-Anbiyā’/21: 30 dan Q.S. al-A’rāf/7: 54, Kandungan Q.S. al-Anbiyā’/21: 30 dan Q.S. al-A’rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta.<sup>97</sup>

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumen yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa pada bagian inti hal pertama yang dilakukan guru adalah menyampaikan materi dengan metode ceramah yang mana siswa menyimaknya dengan seksama.

<sup>95</sup> Juniar, diwawancarai oleh peneliti, 22 Januari 2025.

<sup>96</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 22 Januari 2025.

<sup>97</sup> SMP Negeri 4 Jember, “Modul Ajar”, 1 Februari, 2025.

Setelah menyampaikan materi pembelajaran, selanjutnya guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Sebagaimana hasil wawancara dengan bapak nasihin, beliau menjelaskan,

“Setelah saya menjelaskan saya meminta siswa untuk sedikit menyimpulkan terkait materi hukum bacaan gunnah, kandungan surat Q.S. al-Anbiyā’/21: 30 dan Q.S. al-A’rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta. Saya menunjuk siswa tersebut supaya saya bisa melihat sejauh mana siswa memahami materi yang saya jelaskan. Selain itu, dengan meminta mereka menyimpulkan, saya juga dapat mengetahui bagian mana yang masih perlu dijelaskan lebih lanjut. Jika siswa kurang memahami, saya memberikan penjelasan tambahan dengan memberikan contoh yang lebih mudah dipahami agar siswa lebih mudah mengerti.”<sup>98</sup>

Hasil wawancara tersebut sama dengan penjelasan Tian selaku siswa kelas VIIG, yaitu sebagai berikut,

Setelah Bapak Nasihin menjelaskan kami ditunjuk untuk menyimpulkan materi yang telah dijelaskan oleh beliau. Hal ini membuat kami lebih memperhatikan penjelasan agar bisa memberikan jawaban yang sesuai. Ketika teman sekelas menyampaikan kesimpulan mereka, saya juga bisa memahami materi dari masing-masing kesimpulan yang berbeda. Ketika saya ditunjuk untuk menyimpulkan awalnya ragu, tetapi karena sering berlatih, saya jadi lebih terbiasa berbicara.<sup>99</sup>

Hasil wawancara tersebut sama dengan pernyataan Juniar selaku siswa kelas VIIG, menjelaskan bahwa “Metode yang digunakan Bapak Nasihin membuat saya lebih aktif dan tidak hanya diam mendengarkan.

<sup>98</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

<sup>99</sup> Tian, diwawancarai oleh peneliti, 22 Januari 2025.

Saya juga lebih mudah untuk mengingat materi karena langsung terlibat dalam pembelajaran.”<sup>100</sup>

Hasil wawancara diatas selanjutnya dipertegas dengan hasil observasi di kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember yang menunjukkan bahwa setelah guru menjelaskan materi, guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran mengenai bacaan gunnah, kandungan surat Q.S. al-Anbiyā’/21: 30 dan Q.S. al-A’rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat Dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta.<sup>101</sup>

Pernyataan observasi diatas diperkuat dengan dokumen Modul Ajar poin J bagian kegiatan ini (2) yang menjelaskan bahwa, Guru meminta siswa untuk membaca materi yang telah dipelajari.<sup>102</sup>

Merujuk pada hasil wawancara, observasi dan dokumen yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa setelah menjelaskan guru menunjuk siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. Metode tersebut membuat mereka lebih fokus, aktif dan percaya diri.

Setelah meminta siswa untuk menyimpulkan materi, kemudian guru melanjutkan sesi tanya jawab kepada siswa terkait materi hukum bacaan gunnah, kandungan surat *Q.S. al-Anbiyā’/21: 30* dan *Q.S. al-*

<sup>100</sup> Junniar, diwawancarai oleh peneliti, 22 Januari 2025.

<sup>101</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 22 Januari 2025.

<sup>102</sup> SMP Negeri 4 Jember, “Modul Ajar”, 1 Februari, 2025.

*A'rāf/7: 54*, Nilai-Nilai yang Dapat Dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Bapak Nasihin selaku guru PAI kelas VIIG, beliau mengatakan,

“Setelah saya meminta siswa untuk menyimpulkan, saya melakukan tanya jawab kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka. Setelah saya perhatikan, siswa yang aktif dalam tanya jawab ini biasanya lebih mudah mengingat materi yang telah disampaikan. Namun, ada beberapa siswa yang masih tidak berani menjawab. Hal tersebut biasanya disebabkan karena siswa kurang percaya diri atau takut salah memberikan jawaban.”<sup>103</sup>

Hasil wawancara tersebut sama dengan pernyataan Sheila siswa

kelas VIIG, menjelaskan bahwa,

“Setelah Bapak Nashin menyuruh kami untuk menyimpulkan materi. Kemudian beliau melakukan tanya jawab kepada kami terkait materi yang sudah dijelaskan. Awalnya saya takut untuk menjawab. Tetapi, karena hal ini sudah sering dilakukan kami mulai terbiasa meskipun jawaban kami tidak sepenuhnya benar. Ketika ada teman yang menjawab, saya bisa mengetahui jawaban yang benar atau salah, dan Bapak Nasihin langsung memberi penjelasan jika ada yang keliru, sehingga kami lebih memahami materi.”<sup>104</sup>

Hasil wawancara diatas dipertegas dengan hasil observasi di kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember peneliti mendapati hasil bahwa setelah guru menyimpulkan materi, guru melakukan tanya jawab dengan siswa sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Tanya jawab tersebut membantu mereka mengatasi rasa takut untuk menjawab serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.<sup>105</sup>

<sup>103</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

<sup>104</sup> Sheila, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 22 Januari 2025.

<sup>105</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 22 Januari 2025.

Hasil observasi tersebut diperkuat dengan Modul Ajar poin J bagian kegiatan ini (3) yang menjelaskan bahwa,

Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi hukum bacaan *gunnah*, kandungan surat Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 dan Q.S. al-A'rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat Dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta.<sup>106</sup>

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumen yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa setelah guru meminta siswa untuk menyimpulkan, guru melakukan tanya jawab dengan siswa sesuai dengan materi yang dipelajari. Tanya jawab tersebut melatih keberanian siswa dalam berpendapat. Siswa yang awalnya kurang percaya diri mulai lebih aktif berpartisipasi, sementara penjelasan guru setelah tanya jawab membantu menguatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Setelah melakukan tanya jawab dengan siswa, guru meminta siswa untuk mempelajari materi terlebih dahulu sebelum mengerjakan Quizizz. Sebagaimana wawancara kepada Bapak Nasihin, beliau menjelaskan,

“Setelah melakukan tanya jawab dengan siswa, saya meminta mereka untuk mempelajari kembali materi sebelum mengerjakan Quizizz. Tujuannya agar mereka lebih memahami materi yang telah dipelajari dan dapat menjawab soal dengan baik. Saya juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dengan teman-temannya jika ada materi yang belum dipahami.”<sup>107</sup>

<sup>106</sup> SMP Negeri 4 Jember, “Modul Ajar”, 1 Februari, 2025.

<sup>107</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

Hasil wawancara tersebut sama dengan hasil pernyataan Juniar siswa kelas VIIG, menjelaskan bahwa,

“Sebelum mengerjakan Quizizz, kami diminta untuk mempelajari kembali materi yang sudah diajarkan, sehingga dapat membantu kami dalam memahami materi lebih baik dan tentunya lebih siap saat mengerjakan soal. Jika ada bagian yang sulit, saya berdiskusi dengan teman yang lain untuk mencari jawaban yang tepat.”<sup>108</sup>

Hasil wawancara diatas dipetegas dengan hasil observasi dikelas VIIG SMP Negeri 4 Jember peneliti memperoleh hasil bahwa setelah melakukan tanya jawab, guru meminta siswa untuk mempelajari materi sebelum mengerjakan Quizizz efektif dalam mempersiapkan siswa, meningkatkan pemahaman mereka, dan memberikan mereka rasa percaya diri yang lebih tinggi saat mengikuti kuis tersebut.<sup>109</sup>

Hasil wawancara diatas selanjutnya diperkuat dengan Modul Ajar poin J bagian kegiatan inti (4) yang menjelaskan bahwa, Guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang telah dijelaskan.<sup>110</sup>

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumen yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa setelah melakukan tanya jawab, guru meminta siswa untuk mempelajari materi terlebih dahulu sebelum mengerjakan Quizizz. Hal tersebut membantu siswa memahami konsep yang telah diajarkan yakni tentang bacaan gunnah, kandungan surat Q.S. al-Anbiyā’/21: 30 dan Q.S. al-A’rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam

<sup>108</sup> Juniar, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 22 Januari 2025.

<sup>109</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 22 Januari 2025.

<sup>110</sup> SMP Negeri 4 Jember, “Modul Ajar”, 1 Februari, 2025.

Semesta. Selain itu siswa yang mempersiapkan diri dengan mempelajari materi sebelum mengerjakan Quizizz menunjukkan pemahaman yang lebih baik. Rasa percaya diri yang meningkat, serta kemampuan untuk menjawab soal dengan lebih tepat.

Sesudah siswa mempelajari materi kembali. Selanjutnya guru meminta siswa untuk mengerjakan kuis berbentuk pilihan ganda melalui media Quizizz yang telah disiapkan sebelumnya. Sebagaimana wawancara kepada Bapak Nasihin, beliau mengatakan,

“Setelah saya meminta siswa untuk mempelajari materi kembali, saya meminta siswa untuk mengerjakan kuis berupa soal pilihan ganda melalui media Quizizz yang telah saya siapkan sebelumnya, soal yang saya buat pada kuis itu termasuk soal HOTS. dengan itu saya dapat mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang di ajarkan.”<sup>111</sup>

Hasil wawancara tersebut sama dengan pernyataan Sheila siswa kelas VIIG, menjelaskan bahwa,

“Sebelum mengerjakan kuis, Pak Nasihin meminta kami untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan. Soal kuis tidak hanya menguji hafalan kami, tetapi kami juga diharuskan untuk berpikir lebih dan menemukan jawaban yang benar.”<sup>112</sup>

Hasil wawancara diatas dipetegas dengan hasil observasi di kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember peneliti melihat bahwa setelah guru memerintahkan siswa untuk mempelajari materi kembali, guru meminta siswa untuk mengerjakan kuis yang berbentuk soal pilihan ganda melalui media Quizizz yang telah disiapkan sebelumnya. Soal

<sup>111</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

<sup>112</sup> Sheila, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 22 Januari 2025.

yang telah dibuat oleh guru yaitu berupa soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) yang berarti keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi.<sup>113</sup>

Data wawancara dan dokumentasi selanjutnya diperkuat dengan Modul Ajar poin J bagian kegiatan ini (5) yang menjelaskan bahwa, Guru meminta siswa untuk mengerjakan kuis berbentuk soal pilihan ganda melalui media Quizizz yang telah disiapkan sebelumnya.<sup>114</sup>

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa setelah siswa mempelajari materi yang telah diajarkan, selanjutnya siswa diminta untuk

mengerjakan kuis dalam bentuk pilihan ganda melalui media Quizizz yang telah disiapkan sebelumnya. Soal-soal yang dirancang menggunakan pendekatan HOTS (Higher Order Thinking Skills), yang bertujuan untuk melatih siswa dalam berpikir kritis, menganalisis, dan memecahkan masalah.

Selanjutnya setelah guru meminta siswa untuk mengerjakan soal, siswa melaksanakan sesuai dengan tahapan berikut ini:

Adapun langkah pertama sebelum mengerjakan kuis adalah guru menjelaskan tujuan pelaksanaan Quizizz. Sebagaimana hasil wawancara kepada Bapak Nasihin, beliau menjelaskan,

“Sebelum mengerjakan kuis, saya terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui kuis Quizizz dan saya juga memberikan pengarahan tentang cara memasukkan kode, memasukkan identitas/nama, cara

---

<sup>113</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 22 Januari 2025.

<sup>114</sup> SMP Negeri 4 Jember, “Modul Ajar”, 1 Februari, 2025.

mengakses dan mengerjakan kuis dengan benar, agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan ini.”<sup>115</sup>

Hasil wawancara tersebut sama dengan pernyataan Tian siswa kelas VIIG, menjelaskan bahwa,

“Sebelum mengerjakan kuis, Pak Nasihin selalu menjelaskan tujuan dari kuis tersebut. Beliau memberi tahu kami bahwa kuis ini bukan hanya untuk menilai pemahaman kami, tetapi juga untuk membantu kami memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, beliau juga memberikan petunjuk tentang cara masuk ke Quizizz, memasukkan kode kuis, memasukkan nama dan menjawab soal dengan benar.”<sup>116</sup>

Hasil wawancara diatas dipertegas dengan hasil observasi di kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember peneliti mengamati bahwa guru

menyampaikan tujuan kuis dan petunjuk teknis kepada siswa. Guru memastikan bahwa setiap siswa memahami cara mengakses dan mengerjakan kuis agar tidak mengalami kendala selama pelaksanaan.<sup>117</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa Sebelum mengerjakan kuis di Quizizz, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pengarahan teknis agar siswa memahami cara mengakses serta mengerjakan kuis dengan benar. Guru juga memastikan bahwa kuis tidak hanya digunakan untuk evaluasi, tetapi juga sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan. Observasi menunjukkan bahwa bimbingan guru membantu siswa menghindari kendala selama pelaksanaan kuis, sehingga mereka dapat mengerjakan soal dengan

<sup>115</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

<sup>116</sup> Tian, diwawancarai oleh peneliti, 22 Januari 2025.

<sup>117</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 22 Januari 2025.

lebih lancar dan percaya diri. Pengarahan sebelum kuis terbukti penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis Quizizz.

Sesudah menyampaikan tujuan dan memberikan pengarahan, kemudian guru membagikan tautan atau kode kuis kepada siswa melalui WhatsApp. Sebagaimana hasil wawancara kepada Bapak Nasihin, beliau menjelaskan,

“Setelah menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan arahan teknis, saya membagikan tautan serta kode kuis kepada siswa. Saya biasanya memngirimkannya melalui grup WhatsApp kelas agar mereka bisa langsung megaksesnya dari ponsel masing-masing. Dengan cara tersebut siswa bisa langsung masuk ke kuis dengan mudah dan mulai mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.”<sup>118</sup>

Hasil wawancara tersebut sama dengan pernyataan Juniar siswa kelas VIIG, menjelaskan bahwa,

“Setelah Pak Nasihin menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi petunjuk teknis, beliau menmgirimkan tautan dan kode kuis ke grup WhatsApp dan mengaksesnya melalui tautan diperangkat masing-masing. Proses sangat mudah dan tidak membingungkan.”<sup>119</sup>

Hasil wawancara diatas dipertegas dengan hasil observasi di kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember peneliti melihat bahwa setelah guru menjelaskan tujuan dan memberikan arahan mengerjakan kuis. Selanjutnya guru membagikan tautan dan kode kuis melalui grup WhatsApp kelas yang sudah ada, siswa secara mandiri membuka

<sup>118</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

<sup>119</sup> Juniar diwawancarai oleh peneliti, Jember, 22 Januari 2025.

aplikasi atau mengakses langsung melalui tautan, kemudian memasukkan kode yang diberikan.<sup>120</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat diketahui bahwa setelah menyampaikan tujuan dan memberikan arahan teknis, guru membagikan tautan dan kode kuis kepada siswa melalui grup WhatsApp kelas. Cara ini memudahkan siswa untuk langsung mengakses kuis dari perangkat masing-masing dan mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dalam proses ini siswa dapat mengikuti proses ini secara mandiri tanpa mengalami kesulitan, sehingga pelaksanaan kuis berjalan dengan lancar dan efektif.

Setelah guru membagikan tautan dan kode kuis melalui grup WhatsApp, sehingga siswa secara mandiri sudah mengaksesnya di perangkat masing-masing. Selanjutnya siswa memasukkan kode kuis dan nama mereka untuk bergabung dalam permainan. Sebagaimana hasil wawancara dengan Bapak Nasihin selaku guru PAI kelas VIIG, beliau menjelaskan,

“Setelah saya membagikan tautan dan kode kuis melalui grup WhatsApp, saya memastikan bawah semua siswa dapat mengaksesnya dengan baik. Saya meminta mereka untuk memasukkan kode kuis dan nama sesuai dengan identitas masing-masing agar saya dapat memantau hasilnya dengan lebih mudah. Jika ada siswa yang mengalami kesulitan, saya langsung membimbing mereka agar dapat bergabung dalam permainan tanpa kendala. Kemudian setelah siswa berhasil bergabung, guru dapat memulai kuis secara serentak, dimana siswa mulai mengerjakan soal yang telah disiapkan.”<sup>121</sup>

<sup>120</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 22 Januari 2025.

<sup>121</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

Hasil wawancara tersebut sama dengan pernyataan Sheila siswa kelas VIIG, menjelaskan bahwa,

“Setelah Bapak Nasihin mengirimkan tautan dan kode kuis di grup WhatsApp, saya langsung membukan tautan di HP dan memasukkan kode yang diberikan. Selain itu, saya memasukkan nama saya dan langsung bergabung dalam permainan. Kami dapat mengerjakan apabila pak Nasihin sudah memulainya serentak secara otomatis.”<sup>122</sup>

Hasil wawancara diatas dipertegas dengan hasil observasi dikelas VIIG SMP Negeri 4 Jember peneliti mengamati bahwa setelah mendapatkan tautan dan kode kuis, siswa dapat mengakses kuis secara mandiri dengan perangkat masing-masing. Guru memantau dan memastikan bahwa semua siswa telah masuk ke dalam sistem sebelum memulai kuis. Ketika seluruh siswa sudah bergabung dalam kuis, guru dapat memulainya secara serentak.<sup>123</sup>

Sesuai dengan hasil wawancara dan observasi, dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember berjalan dengan baik. Siswa dapat mengakses kuis secara mandiri melalui perangkat masing-masing setelah menerima tautan dan kode dari guru. Guru juga berperan aktif dalam memastikan seluruh siswa dapat bergabung tanpa kendala serta memantau proses pelaksanaan kuis. Selain itu, pelaksanaan kuis dilakukan secara serentak, sehingga siswa dapat mengerjakan soal dengan waktu yang

---

<sup>122</sup> Sheila, diwawancarai oleh peneliti, 22 Januari 2025.

<sup>123</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 22 Januari 2025.

bersamaan, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Setelah siswa bergabung dikuis, kemudian guru memantau dan progres siswa secara *real-time*. Sebagaimana hasil wawancara dengan Bapak Nasihin selaku guru PAI kelas VIIG, beliau menjelaskan bahwa,

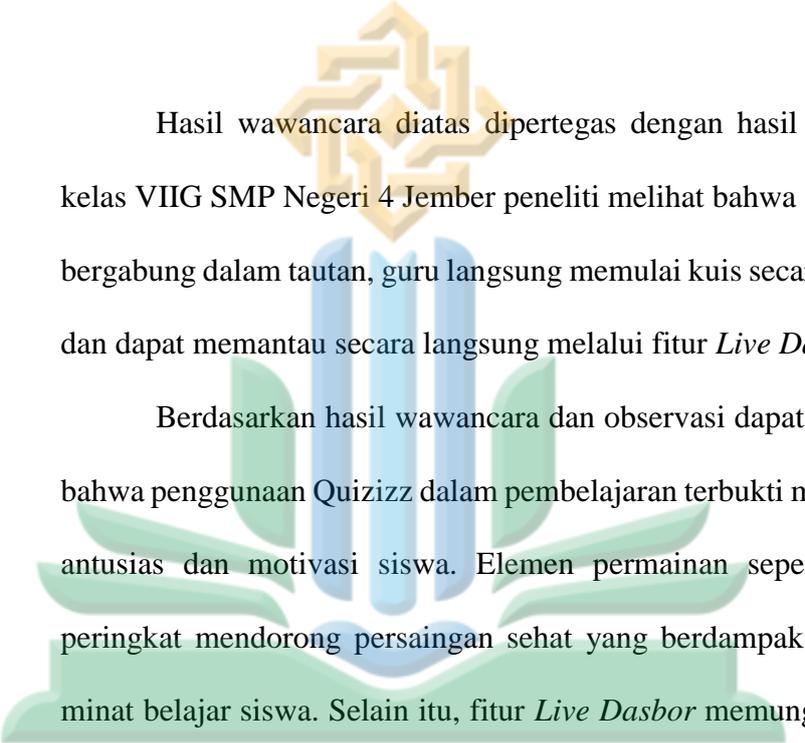
“Setelah seluruh siswa masuk kedalam kuis, saya memulai permainan secara bersamaan. Saya selalu memantau melalui fitur Live Dasbor. Dari sana, saya bisa melihat siapa saja yang sudah masuk, berapa soal yang sudah mereka kerjakan, serta apakah mereka mengalami kesulitan dalam menjawab soal. Jika ada siswa yang belum bisa masuk atau mengalami kendala teknis, saya langsung membantu mereka agar bisa mengikuti kuis dengan lancar. Selain itu saya juga menggunakan data dari hasil kuis ini untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Saya juga akan membahas kembali jika banyak siswa yang menjawab salah pada soal tertentu. Dengan ini saya bisa mengetahui konsep mana yang masih perlu diperdalam agar siswa benar-benar memahami materi secara menyeluruh.”<sup>124</sup>

Hasil wawancara tersebut sama dengan pernyataan Tian siswa kelas VIIG, menjelaskan bahwa,

“Saat mengerjakan kuis di Quizizz, kami merasa seperti bermain karena ada skor ada peringkatnya. Kami juga merasa bersaing untuk mendapatkan skor dan nilai yang terbaik. Kami bisa melihat langsung jawaban yang benar dan mendapatkan umpan balik setelah menjawab soal. Kalau ada yang salah kami jadi tahu dimana letak kesalahannya. Hal ini membuat saya dan teman-teman lebih semangat dalam mengerjakan soal karena bisa bersaing secara sehat dalam mendapatkan skor tertinggi. Selain itu, jika ada kesulitan dalam memahami soal, Pak Nasihin membantu dan menjelaskan kembali materi yang kurang dipahami.”<sup>125</sup>

<sup>124</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

<sup>125</sup> Tian, diwawancarai oleh peneliti, 22 Januari 2025.



Hasil wawancara diatas dipertegas dengan hasil observasi di kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember peneliti melihat bahwa setelah siswa bergabung dalam tautan, guru langsung memulai kuis secara bersamaan dan dapat memantau secara langsung melalui fitur *Live Dasbor*.<sup>126</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran terbukti meningkatkan antusias dan motivasi siswa. Elemen permainan seperti skor dan peringkat mendorong persaingan sehat yang berdampak positif pada minat belajar siswa. Selain itu, fitur *Live Dasbor* memungkinkan guru

untuk memantau perkembangan siswa secara real-time, sementara umpan balik instan membantu siswa memahami dan memperbaiki kesalahan mereka secara langsung. Dengan menganalisis hasil kuis, guru dapat mengidentifikasi konsep yang masih perlu diperdalam, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Sesudah guru memantau skor dan progress siswa secara real-time, dan setelah semua siswa sudah mengerjakan kuis. Selanjutnya guru melakukan evaluasi dan pembahasan jawaban. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Nasihin selaku guru PAI, beliau menjelaskan bahwa,

“Setelah kuis selesai, saya melakukan evaluasi dengan cara mengevaluasi hasil pengerjaan kuuis siswa, saya memilih 2-3 soal yang banyak dijawab salah oleh siswa, lalu membahasnya kembali secara langsung. Saya meminta siswa untuk

---

<sup>126</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 22 Januari 2025.

mengemukakan alasan mereka memilih jawaban tersebut, agar saya bisa memahami pola berpikir merek. Setelah itu, saya memberikan penjelasan yang lebih rinci dengan contoh-contoh tambahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah memahami materi. Pendekatan ini saya lakukan agar siswa tidak hanya tahu jawaban benar, tetapi juga memahami alasan di baliknya.”<sup>127</sup>

Hasil wawancara tersebut sama dengan pernyataan Sheila, siswa kelas VIIG, yang menjelaskan bahwa,

“Saat Bapak Nasihin membahas soal yang banyak dijawab salah, saya merasa sangat terbantu. Terkadang saya memilih jawaban hanya berdasarkan dugaan, tetapi setelah dijelaskan kembali, saya jadi mengerti dimana letak kesalahan saya. Cara ini membuat saya lebih paham dan tidak mengulang kesalahan yang sama di kuis berikutnya. Selain itu, dengan diskusi di kelas, saya juga bisa belajar dari kesalahan teman lainnya.”<sup>128</sup>

Hasil wawancara tersebut dipertegas dengan hasil observasi di kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember peneliti mengamati bahwa setelah kuis selesai, guru langsung mengidentifikasi soal yang memiliki tingkat kesalahan tinggi dan membahasnya di kelas. Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan alasan mereka dalam memilih jawaban yang salah. Guru juga memberikan penjelasan dan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari untuk membantu siswa memahami materi dengan baik agar siswa tidak mengulang kesalahan yang sama di masa mendatang.<sup>129</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa evaluasi dan pembahasan jawaban setelah Quizizz sangat efektif

---

<sup>127</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

<sup>128</sup> Sheila, diwawancarai oleh peneliti, 22 Januari 2025.

<sup>129</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 22 Januari 2025.

dalam membantu siswa memahami materi agar lebih baik. Dengan adanya pembahasan ini, siswa tidak hanya mengetahui jawaban benar, tetapi juga memahami alasan di baliknya. Dengan demikian, implementasi media Quizizz pada pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara efektif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.

Sesudah menyelesaikan kegiatan inti, guru melanjutkan ke tahap penutup. Pada tahap ini, penggunaan Quizizz pada pembelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember mencakup beberapa kegiatan. Sebagaimana hasil wawancara dengan Bapak Nasihin selaku guru PAI, beliau menjelaskan,

“Setelah melaksanakan pembelajaran, selanjutnya saya memberikan apresiasi terhadap hasil kerja siswa, saya juga meminta siswa untuk menyimpulkan bersama-sama materi yang ada pada Bab VI. Kemudian saya melakukan tanya jawab kepada siswa untuk mengetahui seberapa siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Saya menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, saya memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya. Kemudian, saya mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama, dan saya penutup pembelajaran dengan memberikan salam.”<sup>130</sup>

Pernyataan tersebut sama dengan hasil wawancara dengan

Juniar siswa kelas VIIG, menjelaskan bahwa,

“Setelah mengerjakan kuis, Pak Nasihin selalu memberi apresiasi kepada kami, baik yang mendapatkan nilai tinggi maupun yang masih perlu belajar lebih banyak. Kemudian, kami diajak untuk menyimpulkan kembali apa yang sudah dipelajari. Jika ada yang kurang paham, kami bisa bertanya langsung dan

<sup>130</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

Pak Nasihin akan menjelaskan lagi. Sebelum pembelajaran berakhir, kami diberi tugas untuk pertemuan berikutnya dan selalu diingatkan untuk tetap belajar. Terakhir, kami berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan salam.”<sup>131</sup>

Data wawancara tersebut dipertegas dengan hasil observasi di kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember peneliti mengamati bahwa setelah kuis selesai, guru selalu memberikan apresiasi kepada siswa dan melibatkan siswa dalam proses refleksi pembelajaran. Guru juga memastikan bahwa siswa memahami materi yang telah dipelajari sebelum menutup kelas dengan doa dan salam.<sup>132</sup>

Hasil wawancara dan observasi tersebut diperkuat dengan

Modul Ajar poin J bagian penutup yang menjelaskan bahwa,

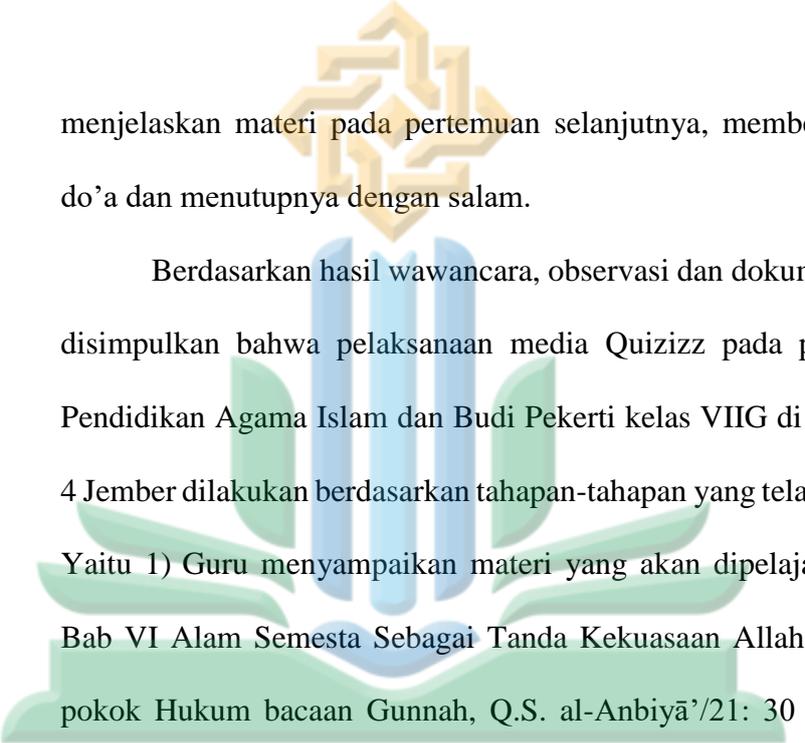
1) Guru memberi apresiasi terhadap hasil kerja siswa. 2) Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan bimbingan guru. 3) Guru melakukan refleksi pencapaian siswa dengan memberikan pertanyaan sesuai materi yang telah dipelajari untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. 4) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 5) Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya. 7) Guru dan siswa bersama-sama menutup pembelajaran dengan doa. 8) Guru memberikan salam penutup.<sup>133</sup>

Sesuai dengan data wawancara, observasi dan dokumentasi pada bagian penutup dapat disimpulkan bahwa melalui media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti guru memberikan apresiasi, menyimpulkan materi, melakukan refleksi, guru

<sup>131</sup> Juniar, diwawancarai oleh peneliti, 22 Januari 2025.

<sup>132</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 22 Januari 2025.

<sup>133</sup> SMP Negeri 4 Jember, “Modul Ajar”, 1 Februari, 2025.



menjelaskan materi pada pertemuan selanjutnya, memberikan tugas, do'a dan menutupnya dengan salam.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang telah ditetapkan. Yaitu 1) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari mengenai Bab VI Alam Semesta Sebagai Tanda Kekuasaan Allah Swt. Materi pokok Hukum bacaan Gunnah, Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 dan Q.S. al-

A'rāf/7: 54, Kandungan Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 dan Q.S. al-A'rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat Dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta. 2) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 3) Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi hukum bacaan gunnah, kandungan surat Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 dan Q.S. al-A'rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta. 4) Guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang telah dijelaskan 5) Guru meminta siswa untuk mengerjakan kuis berupa soal pilihan ganda melalui media Quizizz yang telah dijelaskan sebelumnya sesuai langkah-langkah. Berikut langkah-langkah penggunaan Quizizz: a) Guru menjelaskan tujuan dan memberikan arahan mengerjakan kuis. b) Guru memberikan tautan dan kode Quizizz kepada siswa. c) Guru memerintahkan Siswa untuk mengikuti kuis dan memulainya secara serentak d) Guru memantau

skor dan progress siswa secara real-time e) Evaluasi dan pembahasan jawaban

### 3. Evaluasi Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Evaluasi media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember dilakukan dengan meninjau respon siswa terhadap penggunaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Nasihin, beliau menjelaskan bahwa,

“Setelah pelaksanaan kuis saya meminta siswa untuk memberikan tanggapan terkait penggunaan Quizizz pada pembelajaran PAI yang dikirim melalui WhatsApp grup. Dari respon siswa tersebut dapat diartikan bahwa Quizizz tepat digunakan dalam pembelajaran termasuk pembelajaran PAI. Mereka tidak bosan saat pembelajaran, lebih mudah memahami materi, karena fitur-fitur dalam Quizizz seperti *Leaderboard* dan poin membuat siswa lebih semangat bersaing secara sehat Meskipun dapat dilihat dari hasil akhir jawaban siswa ada beberapa soal yang banyak dijawab salah oleh siswa. Sebagian besar siswa memberikan respon positif. Respon siswa tersebut dapat dijadikan pelajaran ataupun ”<sup>134</sup>

Pernyataan tersebut sama dengan hasil wawancara dengan Tian siswa kelas VIIG, menjelaskan bahwa,

“Ketika diakhir pembelajaran Bapak Nasihin memerintahkan kami untuk memberikan respon terkait pelaksanaan Quizizz dalam pembelajaran PAI, saya dan teman lainnya merasa sangat senang pembelajaran PAI menggunakan Quizizz karena seru dan tidak membosankan. Saat menjawab soal terasa seperti bermain, tapi tetap bisa belajar. Saya lebih semangat untuk

<sup>134</sup> Nasihin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 13 Januari 2025.

memahami materi karena ingin mendapatkan skor tertinggi dan masuk papan peringkat”<sup>135</sup>

Data wawancara tersebut dipertegas dengan hasil observasi di kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember peneliti mengamati bahwa siswa terlihat antusias dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Ketika kegiatan kuis menggunakan Quizizz dimulai, siswa tampak fokus memperhatikan soal yang ditamikan, cepat dalam merespon, serta menunjukkan ekspresi senang. Beberapa siswa bahkan saling menyemangati untuk mendapatkan nilai terbaik dan masuk kedalam papan peringkat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.<sup>136</sup>

Hasil wawancara dan observasi tersebut diperkuat dengan dokumentasi pelaksanaan Quizizz, gambar berikut ini.<sup>137</sup>

---

<sup>135</sup> Tian, diwawancarai oleh peneliti, 22 Januari 2025.

<sup>136</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 22 Januari 2025.

<sup>137</sup> SMP Negeri 4 Jember, “Pelaksanaan Penelitian”, 22 Januari 2025



Gambar 4.7  
Respon Siswa

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa evaluasi media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember yaitu melihat respon siswa yang dikirim melalui WhatsApp grup dengan meninjau tanggapan siswa menggunakan Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hasilnya menunjukkan bahwa Quizizz merupakan media yang mampu menjadikan siswa tidak bosan dan tidak monoton dalam pembelajaran

karena menghadirkan suasana yang lebih menyenangkan, interaktif dan memotivasi siswa untuk belajar aktif.

#### **4. Kendala Implementasi Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

Kendala media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember, berdasarkan wawancara dengan Bapak Nasihin selaku guru PAI di SMP Negeri 4 Jember, beliau menjelaskan bahwa,

“Kendala utama dalam implementasi media Quizizz terletak pada kesiapan dan kondisi siswa itu sendiri. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses media karena perangkat yang siswa gunakan kurang mendukung, serta keterbatasan kuota internet yang menjadi hambatan dalam mengikuti pembelajaran secara maksimal”

Penjelasan tersebut sama dengan pernyataan Sheila siswa kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember, yang mengatakan bahwa,

“Saat pelaksanaan pembelajaran berbasis Quizizz, beberapa temannya mengalami kendala teknis seperti koneksi internet yang sering terputus bahkan ada yang kehabisan kuota internet, sehingga menyebabkan keluar secara tiba-tiba dari kuis, dan perangkat mati karena baterai habis yang mana teman kami tidak membawa *charger*, dan kami meminjamnya sesuai dengan *type charger* nya.”<sup>138</sup>

Data wawancara tersebut dipertegas dengan hasil observasi di kelas VIIG SMP Negeri 4 Jember, peneliti melihat bahwa pada saat pelaksanaan Quizizz berlangsung terdapat beberapa siswa yang mengalami kendala karena koneksi internet yang tidak stabil, kehabisan

<sup>138</sup> Sheila, diwawancarai oleh Penulis, 22 Januari 2025.

kuota internet, HP kehabisan baterai, dan HP yang kurang mendukung.<sup>139</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terkait kendala media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember yaitu kendala tersebut terdapat pada siswa diantaranya kehabisan kuota internet, koneksi internet yang tidak stabil yang menyebabkan tiba-tiba keluar dari kuis, dan kehabisan baterai HP saat pelaksanaan.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Temuan**

No	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
1	Perencanaan	a. guru menetapkan materi pembelajaran b. Pembuatan akun dan soal Quizizz, dengan langkah-langkah berikut ini: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Membuat akun Quizizz dengan <i>Sign Up</i> menggunakan Email/Google</li> <li>2) Pemilihan jenis pengguna dan peran yaitu sekolah dan guru,</li> <li>3) Mengisi data seperti judul, nama depan, dan nama belakang, klik "<i>Continue</i>" selesai pendaftaran akun</li> <li>4) Mengisi nama kuis dan mata pelajaran.</li> <li>5) Membuat kuis dengan memasukkan pertanyaan berupa soal HOTS dan membuat 4 pilihan jawaban, menetapkan jawaban yang benar, mengatur waktu pengerjaan, menentukan poin setiap soal, kemudian simpan pertanyaan.</li> <li>6) Bagikan kuis kepada siswa dengan memilih fitur "Bagikan", kemudia salin <i>link</i> dan kode kuis.</li> </ol>
2	Pelaksanaan	a. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari b. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi hukum bacaan <i>gunnah</i> , kandungan

<sup>139</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 22 Januari 2025.

No	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
		<p>surat Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 dan Q.S. al-A'rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta.</p> <p>c. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi hukum bacaan gunnah, kandungan surat Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 dan Q.S. al-A'rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat Dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta.</p> <p>d. Guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang telah dijelaskan tentang hukum bacaan gunnah, kandungan surat Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 dan Q.S. al-A'rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta.</p> <p>e. Guru meminta siswa untuk mengerjakan kuis berbentuk soal pilihan ganda melalui media Quizizz yang telah disiapkan sebelumnya. Dengan tahapan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru menjelaskan tujuan dan memberikan arahan mengerjakan kuis</li> <li>2) Guru membagikan tautan dan kode kuis</li> <li>3) Siswa mulai mengerjakan kuis</li> <li>4) Guru memantau skor dan progress siswa secara real-time</li> <li>5) Evaluasi dan pembahasan jawaban</li> </ol> <p>f. Guru memberikan apresiasi kepada siswa, menanyakan apakah siswa sudah paham terhadap materi, melakukan refleksi, menyimpulkan materi bersama, menjelaskan materi pertemuan berikutnya, memberikan tugas, serta menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</p>
3	Evaluasi	Bapak Nasihin melakukan evaluasi media Quizizz pada pembelajaran melalui WhatsApp grup dengan meninjau tanggapan siswa menggunakan Quizizz.
4	Kendala	Kehabisan kuota internet, koneksi internet yang tidak stabil yang menyebabkan tiba-tiba keluar dari kuis, dan kehabisan baterai HP saat pelaksanaan.

### C. Pembahasan Temuan

Pembahasan temuan merupakan gagasan peneliti, keterkaitan antara kategori-kategori dan dimensi-dimensi, posisi temuan dengan temuan-temuan sebelumnya, serta penafsiran dan penjelasan dari temuan yang di ungkap dari lapangan. Berikut pejelasan lebih lanjut dalam pembahasan temuan.

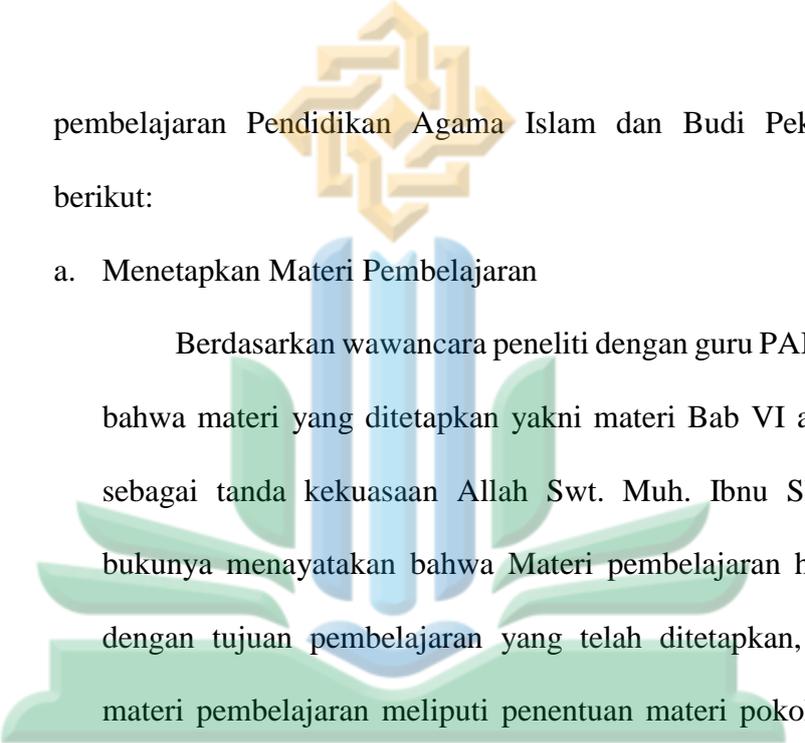
#### 1. Perencanaan Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa perencanaan media Quizizz pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember yakni menetapkan materi pembelajaran, pembuatan akun Quizizz, pemilihan jenis pengguna, mengisi data identitas, membuata kuis dengan memasukkan pertanyaan dan jawaban pilihan ganda, mengatur waktu pengerjaan, menetapkan poin setiap soal kemudian simpan kuis, dan bagikan kuis dengan salin link dan kode kuis. Menurut Jhonson perencanaan pembelajaran adalah pondasi utama bagi keberhasilan proses pendidikan. Tanpa perencanaan yang baik, sulit untuk mencaai hasil belajar yang baik.<sup>140</sup>

Berdasarkan data yang telah dipaparkan sebelumnya, maka temuan yang diperoleh dalam konteks perencanaan media Quizizz pada

---

<sup>140</sup> Ahmad Tanaka et al., *Perencanaan Pembelajaran*, 2.



pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai berikut:

a. Menetapkan Materi Pembelajaran

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru PAI menyatakan bahwa materi yang ditetapkan yakni materi Bab VI alam semesta sebagai tanda kekuasaan Allah Swt. Muh. Ibnu Sholeh dalam bukunya menyatakan bahwa Materi pembelajaran harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, penyusunan materi pembelajaran meliputi penentuan materi pokok, penentuan

bahan bacaan atau refrensi, dan pengorganisasian materi pembelajaran yang akan disampaikan.<sup>141</sup>

Materi pembelajaran harus disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Artinya penentuan materi pokok harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, jika suatu tujuan pembelajaran memerlukan lebih dari satu sumber atau bahan ajar, maka materi dapat dibagi ke dalam beberapa subbab yang tetap terstruktur dalam satu kesatuan konsep yang utuh dan saling berhubungan. Hal tersebut sejalan dengan materi yang telah ditetapkan oleh guru PAI, khususnya pada Bab VI alam semesta sebagai tanda kekuasaan Allah Swt yang mencakup beberapa materi pokok untuk dipelajari.

---

<sup>141</sup> Muh. Ibnu Sholeh, *Manajemen Pendidikan*, 41.

b. Pembuatan akun dan soal Quizizz

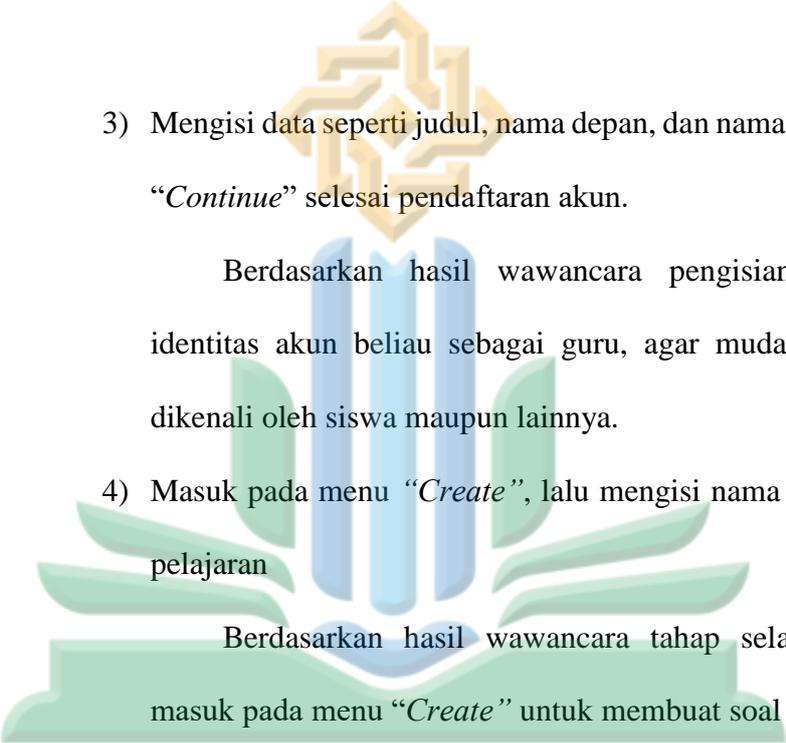
Berdasarkan hasil temuan peneliti yang dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi di SMP Negeri 4 Jember menunjukkan bahwa pembuatan akun Quizizz yang dilakukan oleh Bapak Nasihin berdasarkan langkah-langkah pembuatannya yaitu pembuatan akun Quizizz, pemilihan jenis pengguna, mengisi data identitas, membuat kuis dengan memasukkan pertanyaan dan jawaban pilihan ganda, mengatur waktu pengerjaan, menetapkan poin setiap soal kemudian simpan kuis, dan bagikan kuis dengan salin link dan kode kuis.

1) Membuat akun kuis

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam hal ini bapak Nasihin membuat kuis dengan *Sign Up* menggunakan e-mail. Supaya dapat mengakses dan membuat soal.

2) Pemilihan jenis pengguna dan peran

Berdasarkan hasil wawancara Pemilihan jenis pengguna dan peran ini dilakukan saat pertama kali mendaftar atau masuk ke platform Quizizz. dengan memilih peran yang sesuai, baik guru maupun siswa dapat menggunakan fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing dalam proses pembelajaran.

- 
- 3) Mengisi data seperti judul, nama depan, dan nama belakang, klik “*Continue*” selesai pendaftaran akun.

Berdasarkan hasil wawancara pengisian data untuk identitas akun beliau sebagai guru, agar mudah terlihat dan dikenali oleh siswa maupun lainnya.

- 4) Masuk pada menu “*Create*”, lalu mengisi nama kuis dan mata pelajaran

Berdasarkan hasil wawancara tahap selanjutnya yaitu masuk pada menu “*Create*” untuk membuat soal dari awal, lalu

mengisi nama kuis dan mata pelajaran sesuai dengan materi.

- 5) Membuat kuis

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi bahwa kuis dibuat dengan jenis pertanyaan berupa pilihan ganda berupa soal HOTS, dalam pembuatan kuis guru PAI mengatur fitur waktu, menentukan poin setiap soal serta menentukan jawaban yang benar.

Temuan tersebut selaras dengan pernyataan Widoms Sahusilawane yang menjelaskan bahwa Bentuk soal interaktif bisa berupa pilihan ganda yang disertai dengan 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang tepat. Format soal yang tersedia umumnya berbentuk pilihan ganda dengan empat opsi jawaban,

termasuk jawaban yang benar. Waktu pengerjaan untuk setiap soal dapat disesuaikan sesuai kebutuhan.<sup>142</sup>

6) Bagaikan kuis kepada siswa

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi bahwa setelah soal telah selesai dibuat kemudian guru membagikan tautan (*Link*) dan kode kuis melalui WhatsApp grup.

Temuan tersebut selaras dengan pernyataan Widoms Sahusilawane dalam bukunya yang menjelaskan bahwa Setelah kuis dibuat, siswa dapat mengaksesnya dengan memasukkan

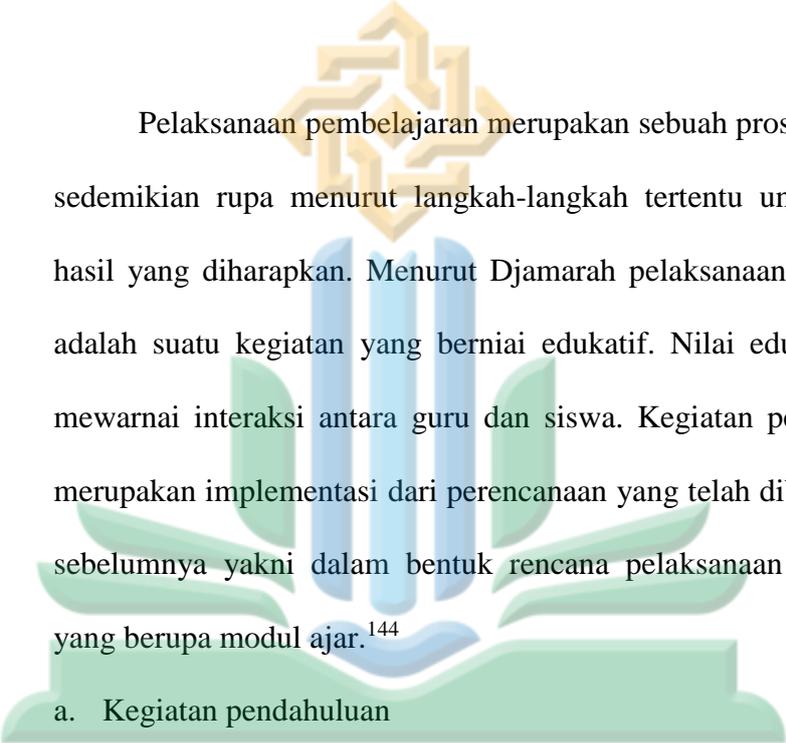
kode atau melalui tautan yang telah dibagikan oleh guru.<sup>143</sup>

## 2. Pelaksanaan Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Berdasarkan hasil temuan melalui kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa pelaksanaan media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan modul ajar kelas VII. Pada tahap ini guru menyampaikan materi menggunakan metode dan media yang telah ditentukan sebelumnya. Guru PAI menjelaskan bahwa pembelajaran terdiri dari tiga tahap utama, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

<sup>142</sup> Widoms Sahusilawane, *Peran ICT Dalam Pendidikan Tinggi*, 22.

<sup>143</sup> Widoms Sahusilawane, *Peran ICT Dalam Pendidikan Tinggi*, 22.



Pelaksanaan pembelajaran merupakan sebuah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu untuk mencapai hasil yang diharapkan. Menurut Djamarah pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif tersebut mewarnai interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan pelaksanaan ini merupakan implementasi dari perencanaan yang telah dibuat oleh guru sebelumnya yakni dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran yang berupa modul ajar.<sup>144</sup>

a. Kegiatan pendahuluan

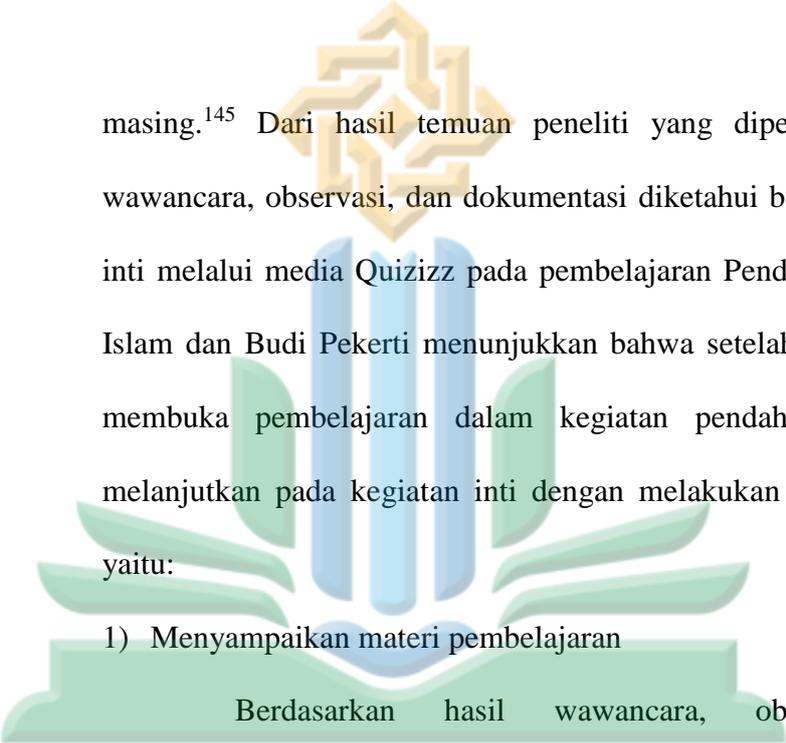
Berdasarkan hasil temuan peneliti yang dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi di SMP Negeri 4 Jember, khususnya pada kelas VIIG menunjukkan bahwa Bapak Nasihin saat melakukan kegiatan pendahuluan dengan membuka pembelajaran. Tahap ini diawali dengan mempersiapkan alat/bahan/media pembelajaran salam, berdo'a, menanyakan kabar siswa, absensi, membahas materi sebelumnya, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan pertanyaan pemantik, dan memberikan motivasi pada siswa.

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti berisi langkah-langkah sistematis yang dilalui siswa untuk dapat mengontruksi ilmu sesuai skema masing-

---

<sup>144</sup> Fita Mustafida, *Pendidikan Islam Multi Kultural*, 79.



masing.<sup>145</sup> Dari hasil temuan peneliti yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi diketahui bahwa kegiatan inti melalui media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menunjukkan bahwa setelah bapak taufik membuka pembelajaran dalam kegiatan pendahuluan, beliau melanjutkan pada kegiatan inti dengan melakukan beberapa hal, yaitu:

1) Menyampaikan materi pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan

dokumentasi. Dalam hal ini bapak Nasihin menyampaikan materi yang sudah ditetapkan yaitu materi Bab VI alam semesta sebagai tanda kekuasaan Allah Swt. dalam menyampaikan materi beliau menggunakan metode ceramah yang mana siswa menyiak dengan seksama.

2) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa setelah menyampaikan materi, guru menunjuk siswa untuk menyimpulkan isi pembelajaran. Tujuan dari metode ini adalah untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong mereka untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan keaktifas

---

<sup>145</sup> Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran*, 73.

dalam pembelajaran, serta membangun rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

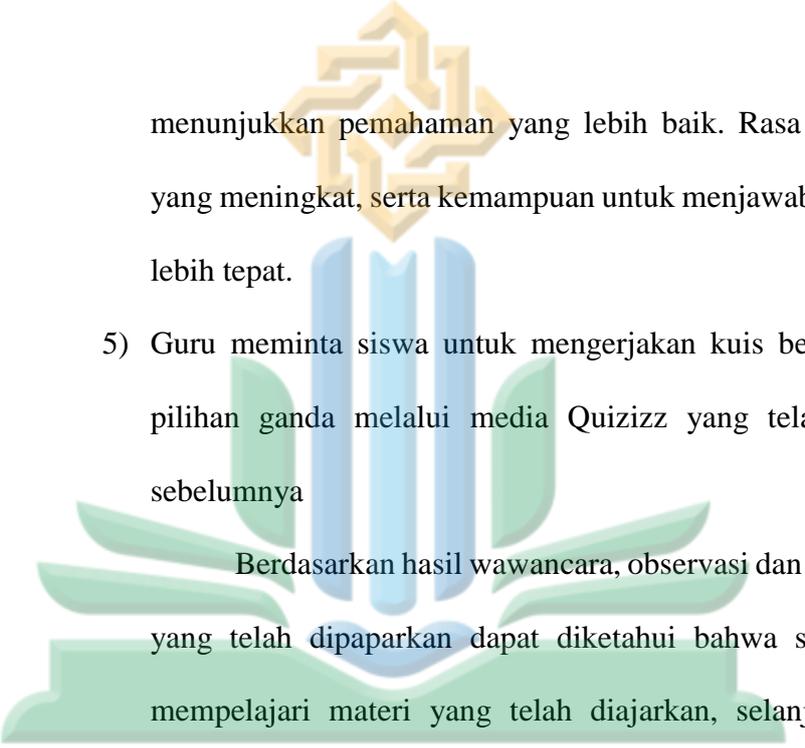
- 3) Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, diketahui bahwa setelah siswa menyimpulkan materi, guru mengadakan sesi tanya jawab terkait materi yang dipelajari. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat serta mendorong

partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih percaya diri dan aktif berpartisipasi, penguatan guru dari hasil jawaban siswa membantu memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

- 4) Guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang telah dijelaskan

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi diketahui bahwa setelah melakukan tanya jawab antara guru dan siswa, selanjutnya guru meminta siswa untuk mempelajari materi terlebih dahulu sebelum mengerjakan Quizizz. Hal tersebut membantu siswa memahami konsep yang telah diajarkan yakni terkait Bab VI alam semesta sebagai tanda kekuasaan Allah Swt. Selain itu siswa yang mempersiapkan diri dengan mempelajari materi sebelum mengerjakan Quizizz



menunjukkan pemahaman yang lebih baik. Rasa percaya diri yang meningkat, serta kemampuan untuk menjawab soal dengan lebih tepat.

- 5) Guru meminta siswa untuk mengerjakan kuis berbentuk soal pilihan ganda melalui media Quizizz yang telah disiapkan sebelumnya

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa setelah siswa mempelajari materi yang telah diajarkan, selanjutnya siswa

diminta untuk mengerjakan kuis dalam bentuk pilihan ganda melalui media Quizizz yang telah disiapkan sebelumnya. Soal-soal yang dirancang menggunakan pendekatan HOTS (Higher Order Thinking Skills), yang bertujuan untuk melatih siswa dalam berpikir kritis, menganalisis, dan memecahkan masalah.

Temuan tersebut selaras dengan pernyataan Widoms Sahusilawane dalam bukunya yang menjelaskan bahwa Quizizz adalah sebuah web tool yang digunakan untuk membuat penilaian interaktif yang cocok dalam pembelajaran di kelas, di luar kelas maupun dalam bentuk pekerjaan rumah (homework). Bentuk soal interaktif bisa berupa pilihan ganda yang disertai dengan 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang tepat. Untuk

soal yang membutuhkan gambar, maka dapat disisipkan pada latar belakang pertanyaan.<sup>146</sup>

Berikut langkah-langkah dalam mengerjakannya:

- a) Guru menjelaskan tujuan dan memberikan arahan mengerjakan Quizizz

Sebelum mengerjakan soal kuis di Quizizz, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pengarahan teknis agar siswa memahami cara mengakses serta mengerjakan kuis dengan benar. Guru juga memastikan

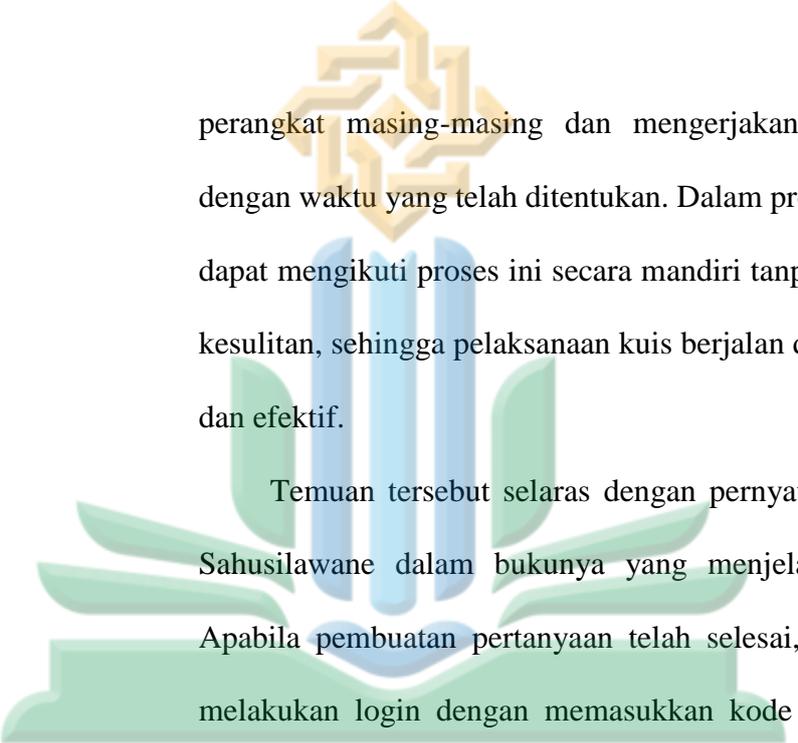
bahwa kuis tidak hanya digunakan untuk evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Guru juga memberikan arahan dengan membimbing siswa agar dapat menghindari kendala Selma pelaksanaan kuis, sehingga mereka dapat mengerjakan soal dengan lebih lancar dan percaya diri. Pengarahan sebelum kuis terbukti pening dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran berbasis Quizizz.

- b) Guru memberikan tautan dan kode kuis

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat diketahui bahwasetelah menyampaikan tujuan dan memberikan arahan teknis, guru membagikan tautan dan kode kuis kepada siswa melalui grup WhatsApp kelas. Cara ini memudahkan siswa untuk langsung mengakses kuis dari

---

<sup>146</sup> Widoms Sahusilawane et al., *Peran ICT*, 22.



perangkat masing-masing dan mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dalam proses ini siswa dapat mengikuti proses ini secara mandiri tanpa mengalami kesulitan, sehingga pelaksanaan kuis berjalan dengan lancar dan efektif.

Temuan tersebut selaras dengan pernyataan Widoms Sahusilawane dalam bukunya yang menjelaskan bahwa Apabila pembuatan pertanyaan telah selesai, siswa dapat melakukan login dengan memasukkan kode atau melalui

link yang telah dibagikan. Waktu pengerjaan di tiap item soal dapat ditentukan sesuai dengan yang diinginkan.<sup>147</sup>

c) Siswa mulai mengerjakan kuis

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa setelah guru membagikan tautan dan kode kuis melalui grup WhatsApp, siswa dapat mengaksesnya secara mandiri menggunakan perangkat masing-masing. Mereka memasukkan kode kuis dan nama sesuai identitas untuk bergabung dalam permainan. Guru memastikan bahwa seluruh siswa berhasil masuk ke dalam sistem dan memberikan bimbingan jika ada yang mengalami kendala. Setelah semua siswa bergabung, kuis dimulai secara serentak, dan siswa mulai mengerjakan soal yang

---

<sup>147</sup> Widoms Sahusilawane et al., *Peran ICT*, 22.

telah disiapkan. Proses ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran berlangsung dengan lancar dan efektif.

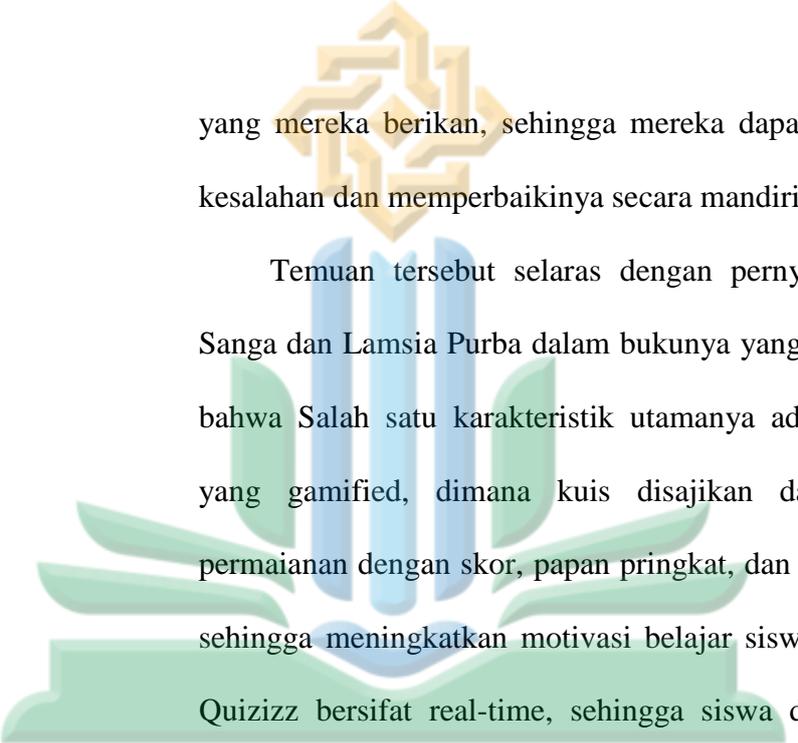
Temuan tersebut selaras dengan pernyataan Noralia Purwa Yunita dan Richardus Eko Indrajit dalam bukunya yang menjelaskan bahwa Implementasi penggunaan Quizizz, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik

permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran.<sup>148</sup>

d) Guru memantau skor dan progres siswa secara real-time

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Guru dapat memantau skor dan melihat progress siswa secara real-time melalui fitur Live Dasbor, sehingga memungkinkan identifikasi cepat terhadap siswa yang mengalami kendala teknis maupun kesulitan dalam memahami soal. Selain itu, siswa mendapatkan umpan balik langsung dari setiap jawaban

<sup>148</sup> Yunita dan Indrajit, *Gamification*, 81.



yang mereka berikan, sehingga mereka dapat mengetahui kesalahan dan memperbaikinya secara mandiri.

Temuan tersebut selaras dengan pernyataan Leony Sanga dan Lamsia Purba dalam bukunya yang menjelaskan bahwa Salah satu karakteristik utamanya adalah sifatnya yang gamified, dimana kuis disajikan dalam bentuk permainan dengan skor, papan peringkat, dan penghargaan, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Quizizz bersifat real-time, sehingga siswa dapat melihat

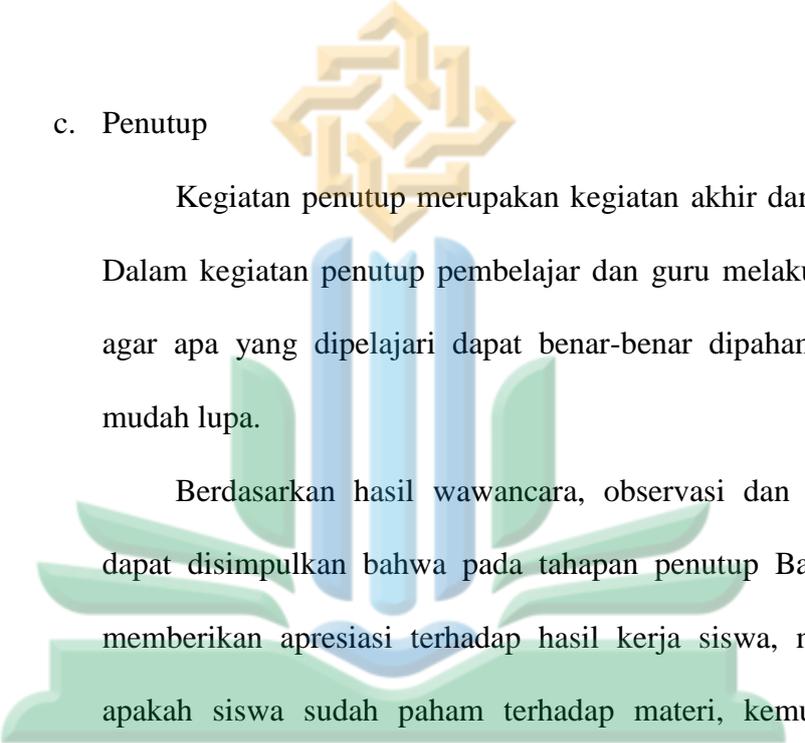
hasil mereka segera setelah menjawab pertanyaan.<sup>149</sup>

e) Evaluasi dan pembahasan jawaban

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa evaluasi dan pembahasan jawaban setelah Quizizz sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi agar lebih baik. Dengan adanya pembahasan ini, siswa tidak hanya mengetahui jawaban benar, tetapi juga memahami alasan di baliknya. Dengan demikian, implementasi media Quizizz dalam pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara efektif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.

---

<sup>149</sup> Purba, Peningkatan Konsentrasi Belajar, 33



c. Penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan akhir dari pertemuan. Dalam kegiatan penutup pembelajar dan guru melakukan refleksi agar apa yang dipelajari dapat benar-benar dipahami dan tidak mudah lupa.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa pada tahapan penutup Bapak Nasihin memberikan apresiasi terhadap hasil kerja siswa, menanyakan apakah siswa sudah paham terhadap materi, kemudian Bapak

Nasihin menyimpulkan materi yang sudah dilajari, melakukan refleksi, Bapak Nasihin menjelaskan materi pada pertemuan selanjutnya serta memberikan tugas, do'a dan menutupnya dengan salam.

Temuan tersebut selaras dengan pernyataan Abdul Muis Joenaidy dalam bukunya yang menjelaskan bahwa penutup adalah bentuk review yang terjadi pada akhir pelajaran. Penutup bertujuan untuk membantu siswa menata kembali materi yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa simpel dan bermakna. Sehingga, kegiatan pembelajaran bukan semata *transfer of knowledge* kemudian setelah itu hilang lenyap tak berbekas. Namun, pembelajaran adalah kode dan sandi tertentu yang berfungsi

memanggil kembali ingatan akan materi tersebut kapan pun dan di mana pun ia dibutuhkan.<sup>150</sup>

### 3. Evaluasi Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk menilai dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya evaluasi, guru dapat memahami sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>151</sup>

Berdasarkan hasil temuan melalui kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi ditemukan bahwa evaluasi media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG. Sesuai dengan pernyataan Bapak Nasihin yaitu melalui WhatsApp grup dengan meninjau tanggapan siswa menggunakan Quizizz.

Berdasarkan hasil penemuan dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dilakukan melalui WhatsApp grup dengan meninjau tanggapan siswa menggunakan Quizizz hasilnya menunjukkan bahwa Quizizz merupakan media yang mampu menjadikan siswa tidak bosan dan tidak monoton dalam pembelajaran.

- 1) Temuan tersebut selaras dengan pernyataan Sudjana dan Rivai bahwa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar

<sup>150</sup> Joenaidy, *Remodeling Pembelajaran*, 34.

<sup>151</sup> Giandri Maulani et al., *Evaluasi Pembelajaran*, 16.

adalah pembelajaran akan terasa lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar, sehingga siswa tidak bosan ketika pembelajaran. .<sup>152</sup>

#### **4. Kendala Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

Berdasarkan hasil temuan melalui kegiatan wawancara dan observasi ditemukan bahwa kendala media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIIG. Sesuai dengan pernyataan Bapak Nasihin dan siswa kelas VIIG bahwa ketika

pelaksanaan media Quizizz siswa memiliki kendala diantaranya yaitu kehabisan kuota internet, internet yang tidak stabil, dan kehabisan baterai HP.

Temuan tersebut selaras dengan pernyataan Nia Agustin dalam bukunya yang menjelaskan bahwa Quizizz memiliki ketergantungan pada koneksi internet sehingga memerlukan koneksi yang stabil, terutama saat menjalankan kuis interaktif. Jika jaringan internet lemah atau tidak stabil, siswa dapat mengalami kesulitan dalam mengakses atau menyelesaikan kuis.<sup>153</sup>

---

<sup>152</sup> Nia Agustin et al., *Media Digital*, 38.

<sup>153</sup> Nia Agustin et al., *Media Digital*, 36-37.

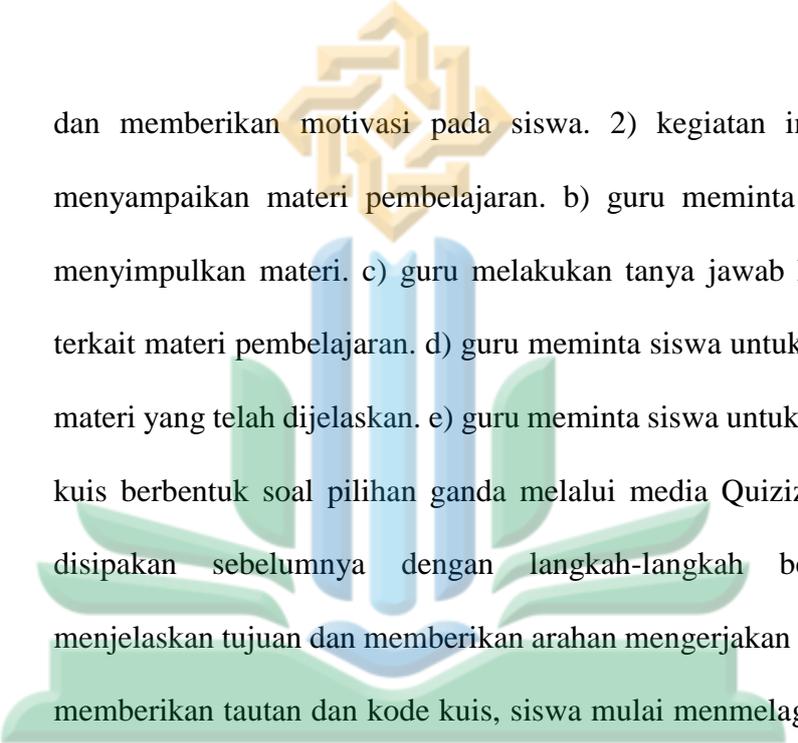


**BAB V**  
**PENUTUP**

**A. Simpulan**

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya terkait Implementasi Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Ajaran 2024/2025, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

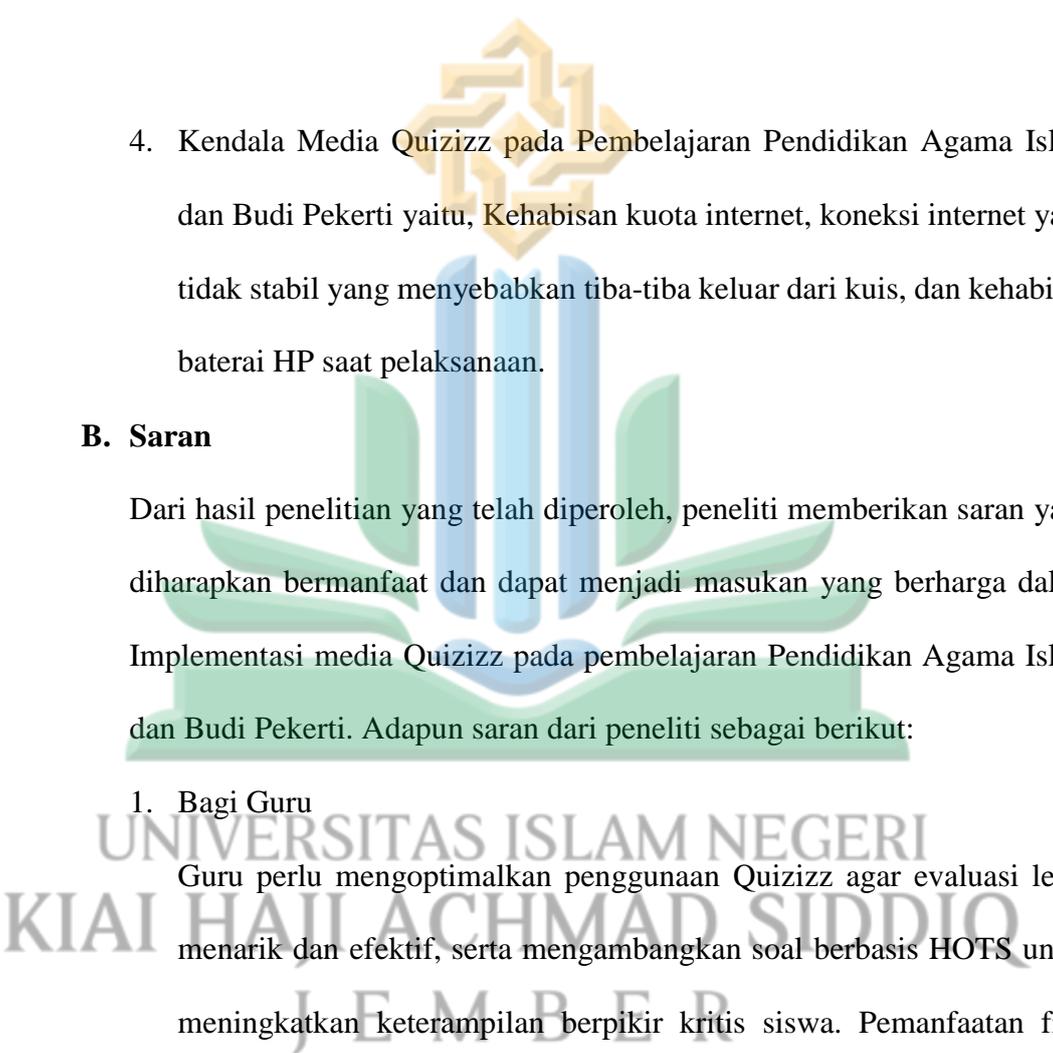
1. Perencanaan Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu, 1) guru menetapkan materi pembelajaran, 2) membuat akun Quizizz dengan Sign Up menggunakan Email/Google, 3) pemilihan jenis pengguna dan peran yaitu sekolah dan guru, 4) mengisi data seperti judul, nama depan, dan nama belakang, klik “Continue” selesai pendaftaran akun, 5) Mengisi nama kuis dan mata pelajaran, 6) membuat kuis dengan memasukkan pertanyaan berupa soal HOTS dan membuat 4 pilihan jawaban, menetapkan jawaban yang benar, mengatur waktu pengerjaan, menentukan poin setiap soal, kemudian simpan pertanyaan, 7) Bagikan kuis kepada siswa dengan memilih fitur “Bagikan”, kemudia salin link dan kode kuis.
2. Pelaksanaan Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu, 1) kegiatan pendahuluan diawali dengan mempersiapkan alat/bahan/media pembelajaran salam, berdo’a, menanyakan kabar siswa, absensi, membahas materi sebelumnya, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan pertanyaan pemantik,



dan memberikan motivasi pada siswa. 2) kegiatan inti yakni, a) menyampaikan materi pembelajaran. b) guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi. c) guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi pembelajaran. d) guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang telah dijelaskan. e) guru meminta siswa untuk mengerjakan kuis berbentuk soal pilihan ganda melalui media Quizizz yang telah disiapkan sebelumnya dengan langkah-langkah berikut, guru menjelaskan tujuan dan memberikan arahan mengerjakan Quizizz, guru memberikan tautan dan kode kuis, siswa mulai memmelagerjakan kuis,

guru memantau skor dan progress siswa secara real-time, evaluasi dan pembahasan jawaban. 3) Penutup yakni, guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja siswa, menanyakan apakah siswa sudah paham terhadap materi, kemudian Bapak Nasihin menyimpulkan materi yang sudah dilajari, melakukan refleksi, Bapak Nasihin menjelaskan materi pada pertemuan selanjutnya serta memberikan tugas, do'a dan menutupnya dengan salam.

3. Evaluasi Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu, Bapak Nasihin melakukan evaluasi media Quizizz pada pembelajaran melalui WhatsApp grup dengan meninjau tanggapan siswa dalam menggunakan Quizizz. hasilnya menunjukkan bahwa Quizizz mampu menjadikan siswa tidak bosan dan tidak monoton dalam pembelajaran karena menghadirkan suasana yang lebih menyenangkan, interaktif dan memotifasi siswa untuk belajar aktif.

- 
4. Kendala Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu, Kehabisan kuota internet, koneksi internet yang tidak stabil yang menyebabkan tiba-tiba keluar dari kuis, dan kehabisan baterai HP saat pelaksanaan.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan saran yang diharapkan bermanfaat dan dapat menjadi masukan yang berharga dalam Implementasi media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Adapun saran dari peneliti sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Guru perlu mengoptimalkan penggunaan Quizizz agar evaluasi lebih menarik dan efektif, serta mengembangkan soal berbasis HOTS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Pemanfaatan fitur interaktif juga dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar mereka.

### **2. Bagi Peneliti selanjutnya**

Peneliti memiliki harapan agar penelitian ini dapat bermanfaat untuk peneliti selanjutnya dan dipakai sebagai salah satu referensi khususnya dalam penelitian media Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agnes. *Untuk Apa Aku Mengenal Pendidikan?* Bogor: Guepedia, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=FsVLEAAAQBAJ>.
- Agustin, Nia et al. *Media Digital Untuk Pembelajaran*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=DlfQEAAAQBAJ>.
- Aprinastuti, Christiyanti et al. *Special Book For Media Tutorial Ict-Based Learning*. Yogyakarta: Stiletto Book, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=tt-8EAAAQBAJ>.
- Asrifan, Andi, Ahmad Al Yakin, Muthmainnah, and Taslim. *Modul Tutorial Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran Di Kelas*. Sulawesi: Universitas Muhammadiyah Sindenreng Rappang, 2021.
- Baruta, Yusuf. *Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah*. Lombok: Penerbit P4I, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=QQLJEAAAQBAJ>.
- Daenuri, Muhamad Ahdor. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Sumatera: CV. Azka Pustaka, 2024. <https://books.google.co.id/books?id=PtUNEQAAQBAJ>.
- Daryono, Ikang, and Muhammad Rizal Fauzi. *Petunjuk, Perencanaan, Dan Pelaporan Penilaian - Kurikulum 2013 Untuk Guru SD*. Bandung: Lekkas (Lembaga Kajian Komunikasi dan Sosial), 2019. <https://books.google.co.id/books?id=MXcsEAAAQBAJ>.
- “Data Guru SMP Negeri 4 Jember.” Accessed January 14, 2025. <https://www.smpn4jbr.sch.id/data-guru>.
- Fathoni, Achmad, and Ahmad Muhibbin. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2024. <https://books.google.co.id/books?id=S80bEQAAQBAJ>.
- Generta, Aljanur. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Batang Gansal Kabupaten Indragiri Hulu*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2023. [https://repository.uin-suska.ac.id/75357/1/SKRIPSI\\_FULL%28Kecuali BAB IV Hasil Penelitian%29.pdf](https://repository.uin-suska.ac.id/75357/1/SKRIPSI_FULL%28Kecuali%20BAB%20IV%20Hasil%20Penelitian%29.pdf).
- Gunawan, Rudy. *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar /Modul Pembelajaran*. 0. Bandung: Feniks Muda Sejahtera, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=F2JIEAAAQBAJ>.
- Hanifah, Desty Putri et al. *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=-PzSEAAAQBAJ>.
- Iswahyudi, Muhammad Subhan et al. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jambi: PT.

- Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. [https://books.google.co.id/books?id=\\_SPbEAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=_SPbEAAAQBAJ).
- Izomi, M Syahrul et al. *Belajar Dan Pembelajaran*. Padang: CV. Gita Lentera, 2024. <https://books.google.co.id/books?id=9q8pEQAAQBAJ>.
- Jaya, Farida. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: UIN Sumatera Utara, 2019.
- Joenaiddy, Abdul Muis. *Remodelling Pembelajaran Bagi Guru*. Yogyakarta: penerbit noktah, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=xjQnEAAQBAJ>.
- Maesaroh, Siti. *Pengembangan Media Interaktif Quizizz Berbasis Blanded Learning Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri Prampelan 1 Sayung*. Skripsi: Universitas Sultan Agung Semarang, 2022. [https://repository.unissula.ac.id/27248/2/34301800066\\_fullpdf.pdf](https://repository.unissula.ac.id/27248/2/34301800066_fullpdf.pdf).
- Maulani, Giandri et al. *Evaluasi Pembelajaran*. Banten: PT. Sada Karunia, 2023.
- Mukni'ah. *Desain Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moderasi Beragama*. Jember: UIN KHAS Press, 2022.
- Mustafida, Fita. *Pendidikan Islam Multikultural - Rajawali Pers*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=6lsaEAAQBAJ>.
- Nartin, et al. *Metode Penelitian Kualitatif*. Batam: Cendikia Mulia Mandiri, 2024. <https://books.google.co.id/books?id=43EJEQAAQBAJ>.
- Ningsih, Wira et al. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Konteks Global*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. <https://books.google.co.id/books?id=RkkREQAAQBAJ>.
- Nuramini, A, D R Suri, I K Sofiani, M Mudatsir, T Susanti, S Ritonga, D Robiah, S Munawarah, D Anggia, and M Ulfa. *Metode Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. <https://books.google.co.id/books?id=QeP8EAAAQBAJ>.
- Nurfadhillah, Septy et al. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021. <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>.
- Octaviana, Dila Rukmi, Moh Sutomo, and Moh Sahlan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2022): 146–54.
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, A De Grave, D N Saputra, D Mardianto, L Hafrida, V O Bano, E E Susanto, A J Mahardhani, and M D S Alam. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=thZkEAAAQBAJ>.

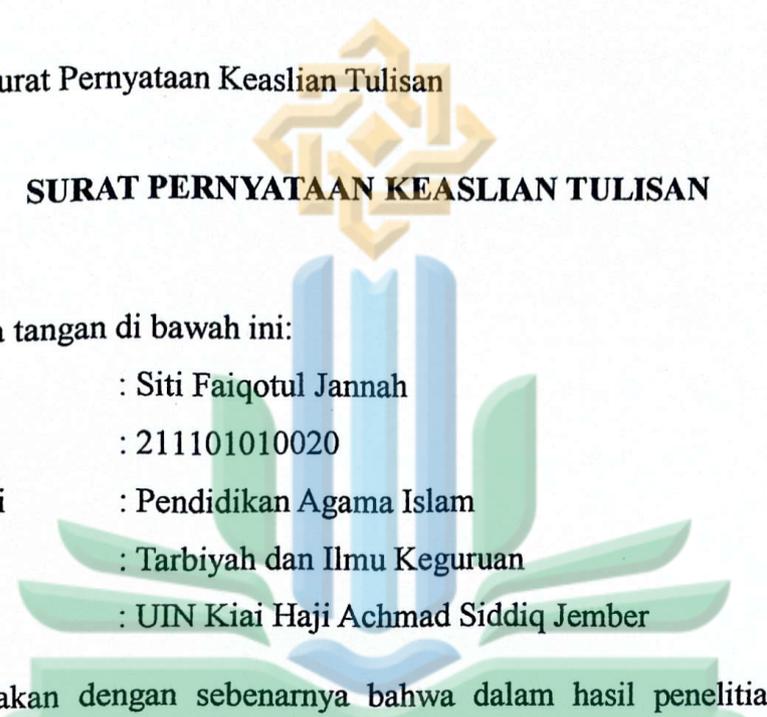
- Panggabean, Suvriadi. *Konsep & Strategi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Penyusun, Tim. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 40 Ayat (2), n.d.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019): 29–39.
- Ramdani, Peri, and Rinda Fauzian. *Media Pembelajaran Animasi*. 1. Sukabumi: Rinda Fauzian, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=QI9JEAAAQBAJ>.
- Rasyid, Ahmad Muslim. *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di SMAN 1 Pakem*. Skripsi: UIN Alaudin Makassar, 2023. [https://repositori.uin-alauddin.ac.id/25068/1/Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMAN 1 Pangkep.pdf](https://repositori.uin-alauddin.ac.id/25068/1/Pengaruh_Penggunaan_Media_Aplikasi_Quizizz_terhadap_Minat_Belajar_Peserta_Didik_pada_Mata_Pelajaran_Pendidikan_Agama_Islam_Kelas_X_di_SMAN_1_Pangkep.pdf).
- RI, Departemen Agama. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Jakarta: CV. Darus Sunnah, 2013.
- Roziqin, Mochammad Miftachur. *Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Quizizz Untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022. [https://digilib.uinsa.ac.id/63072/2/Mochammad Miftachur Roziqin\\_D71218080.pdf](https://digilib.uinsa.ac.id/63072/2/Mochammad_Roziqin_D71218080.pdf).
- Sabariah, Hayatun et al. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI*. Sumatera: CV. Azka Pustaka, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=ptpYEAAAQBAJ>.
- Sahusilawane, Wildoms et al. *Peran ICT Dalam Pendidikan Tinggi*. Indramayu: Penerbit Adab, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=XSqpEAAAQBAJ>.
- Saputra, Nanda. *Penelitian Tindakan Kelas*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=zeM3EAAAQBAJ>.
- Sholeh, Muh. Ibnu. *Manajemen Pendidikan Islam*. Indramayu: Penerbit Adab, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=tmm-EAAAQBAJ>.
- Soekamto, Hadi, and Budi Handoyo. *Perencanaan Pembelajaran Geografi (Dilengkapi Kurikulum Merdeka)*. Surabaya: Bayfa Cendekia Indonesia, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=8P56EAAAQBAJ>.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.

- Suherman, Ega, Abdul Muis, and Moh Holili. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pencegahan Perkelahian, Minuman Keras, Dan Narkoba Di Kelas XI SMK Negeri Campaka Purwakarta." *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development* 1, no. 1 (2024): 55–68.
- Sulistiyawati. *Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif*. Jurnal *EQUILIBRIUM*. Vol. 5. Yogyakarta: K-Media, 2023. <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>.
- Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=AtBYEAAAQBAJ>.
- "Visi Dan Misi SMP Negeri 4 Jember." Accessed January 14, 2025. <https://www.smpn4jbr.sch.id/visi-dan-misi>.
- Yunita, Noralia Purwa, and Richardus Eko Indrajit. *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=jT-AEAAAQBAJ>.
- Zamidar, Nur. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 4 Negeri Banda Aceh*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2022. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/25712/1/Nur\\_Zamidar%2C160212036%2CFTK%2CPTI.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/25712/1/Nur_Zamidar%2C160212036%2CFTK%2CPTI.pdf).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**  
J E M B E R

## Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan


**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Faiqotul Jannah  
 NIM : 211101010020  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 2 Maret 2025  
 Saya yang menyatakan,




METERAI  
 TEMPEL  
 A46AMX177338073

**Siti Faiqotul Jannah**  
 NIM. 211101010020

## Lampiran 2 Surat Keterangan Lulus Cek Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136  
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id  
 Website: www.uinkhas.ac.id

---

**SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN**

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Siti Faiqotul Jannah  
 NIM : 211101010020  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Karya Ilmiah : Implementasi Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIIIG di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (15,6)

1. BAB I : 24%  
 2. BAB II : 11%  
 3. BAB III : 24%  
 4. BAB IV : 19%  
 5. BAB V : 0%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 27 Februari 2025  
 Penanggung Jawab Turnitin  
 FTIK UIN KHAS Jember

  
  
(Ulfa Dina Novienga.S.SOs.I.,M.Pd)  
 NIP.198308112023212019



## Lampiran 3 Matriks Penelitian

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**MATRIKS PENELITIAN**

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
Implementasi Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIIG di SMPN 4 Jember	1. Media Quizizz	a. Pengertian media Quizizz b. Manfaat media Quizizz c. Karakteristik Quizizz d. Kelebihan dan kekurangan media Quizizz e. Langkah-langkah media Quizizz	1. Informan a. Siswa kelas VIIG SMPN 4 Jember b. Guru PAI 2. Dokumentasi 3. Kepustakaan	1. <b>Pendekatan Penelitian:</b> Kualitatif 2. <b>Jenis penelitian :</b> Studi Kasus 3. <b>Teknik Pengumpulan Data</b> a. Observasi b. Wawancara c. dokumentasi 4. <b>Teknik Analisis Data</b> a. Kondensasi Data b. Penyajian Data c. Penarikan Kesimpulan 5. <b>Keabsahan Data</b> a. Triangulasi Data b. Triangulasi Teknik	1. Bagaimana perencanaan pembelajaran implementasi Media Quizizz pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIIG di SMPN 4 Jember? 2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran implementasi Media Quizizz pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIIG di SMPN 4 Jember?



JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
	2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	a. Perencanaan pembelajaran b. Pelaksanaan pembelajaran c. Evaluasi pembelajaran			3. Bagaimana evaluasi Media Quizizz pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIIG di SMPN 4 Jember?
					4. Bagaimana kendala Media Quizizz pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIIG di SMPN 4 Jember?

## Lampiran 4 Pedoman wawancara

## INSTRUMEN PENELITIAN

## 1. Instrumen Wawancara

## a. Pedoman Wawancara Guru

No.	Pertanyaan
1	Materi apa yang bapak tetapkan melalui media Quizizz?
2	Hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam merancang perencanaan media Quizizz? Dan bagaimana tahapannya?
3	Bagaimana pelaksanaan media Quizizz pembelajaran yang terjadi didalam kelas melalui media Quizizz?
4	Apa tahapan kegiatan pembelajaran melalui media Quizizz di dalam kelas?
5	Bagaimana cara bapak menyampaikan materi sebelum media Quizizz digunakan?
6	Bagaimana bentuk evaluasi pembelajaran yang bapak lakukan dalam kelas?
7	Apa kendala penerapan media Quizizz pada pembelajaran PAI?

## b. Pedoman Wawancara Siswa

No	Pertanyaan
1	Apakah ketika memulai pembelajaran anda tertarik dan termotivasi dengan materi yang diajarkan bapak Nasihin?
2	Apakah saat menggunakan media Quiziz, adik-adik lebih bersemangat dalam mengerjakan soal? Dan apakah media ini cocok digunakan dalam memahami materi?
3	Apakah bapak nasihin sering menggunakan media quizizz dalam pembelajaran?
4	setelah pemnyampaian materi, pak nashihin melakukan evaluasi atau penilaian untuk kalian?
5	Evaluasi apa saja yang digunakan oleh bapak nasihin?
6	Apa kendala adik-adik ketika pelaksanaan Quizizz pada pembelajaran PAI?

## 2. Instrumen Observasi

- a. Letak geografis SMP Negeri 4 Jember
- b. Observasi perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, kendala media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Kelas VIIG di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.



### 3. Instrument Dokumentasi

- a. Sejarah SMP Negeri 4 Jember
- b. Profil SMP Negeri 4 Jember, Identitas Sekolah, meliputi data pendidik dan kependidikan, serta data siswa.
- c. Modul Ajar kelas VII Bab VI Alam Semesta sebagai Tanda Kekuasaan Allah SWT

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 5 Dokumentasi penelitian

## DOKUMENTASI PENELITIAN

### 1. Perencanaan Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti



Gambar 1. Aplikasi Quizizz



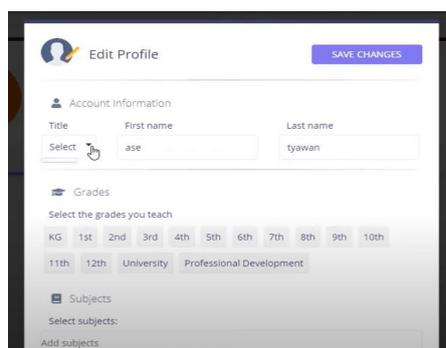
Gambar 2. Sign Up Email/Google



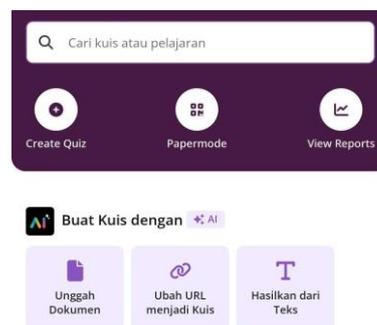
Gambar 3. Pemilihan jenis pengguna



Gambar 4. Pemilihan peran



Gambar 5. Mengisi data



Gambar 6. Pilih "Creat"



Gambar 7. Pilih “Buat dari awal”

Gambar 8. Tulis nama kuis



Gambar 9. Buat kuis lalu simpan



Gambar 10. Bagikan kuis

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI  
PEKERTI FASE D**

**CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Pada akhir fase D, siswa dapat Memahami Alam Semesta sebagai Tanda Kekuasaan Allah Swt,

**INFORMASI UMUM**

**A. IDENTITAS MODUL**

<b>Nama Penyusu</b>	: Nasihin, S.Ag
<b>Institusi</b>	: SMP Negeri 4 Jember
<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
<b>BAB/Tema</b>	: 6/ Alam Semesta sebagai Tanda Kekuasaan Allah Swt
<b>Materi Pokok</b>	: Hukum bacaan Gunnah, Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 dan Q.S. al-A'rāf/7: 54 , Kandungan Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 dan Q.S. al-A'rāf/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat Dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta
<b>Kelas/Semester</b>	: VII (Tujuh)/Genap
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 JP
<b>Tahun Penyusunan</b>	: 2025

**B. KOMPETENSI AWAL**

Siswa dapat memahami materi Alam Semesta sebagai Tanda Kekuasaan Allah Swt dalam kehidupan sehari-hari

**C. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
2. Kreatif
3. Mandiri
4. Gotong royong
5. Berkebinekaan global
6. Bernalar kritis

**D. SARANA DAN PRASARANA**

Ruang kelas, papan tulis, spidol.

**E. TARGET SISWA**

Siswa tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar

**F. MEDIA PEMBELAJARAN**

Media pembelajaran yang digunakan yaitu HP, Laptop, Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Kelas VII Kemenag RI 2021, dan media Quizizz

### G. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah dan Tanya jawab.

### KOMPETENSI INTI

### H. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui pembelajaran, siswa dapat memahami hukum bacaan tajwid khususnya hokum bacaan *gunnah*, serta dapat menerapkan bacaan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
- Melalui pembelajaran, siswa dapat memahami kandungan *Q.S. al-Anbiyā’/21: 30* serta dapat menerapkan nilai-nilai yang dapat dipetik dari penciptaan dan pengaturan alam semesta dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
- Melalui pembelajaran, siswa dapat memahami kandungan *Q.S. al-A’rāf/7: 54* serta dapat menerapkan nilai-nilai yang dapat dipetik dari penciptaan dan pengaturan alam semesta dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

### I. PEMAHAMAN BERMAKNA

Setelah mengikuti pembelajaran siswa akan memperoleh pelajaran yang sangat bermakna yakni dapat memahami hukum bacaan *gunnah*, kandungan surat *Q.S. al-Anbiyā’/21: 30* dan *Q.S. al-A’rāf/7: 54* serta nilai-nilai yang dapat dipetik dari penciptaan dan pengaturan alam semesta serta dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari

### J. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang makna hukum bacaan *gunnah*?
2. Apakah benar Allah Swt sebagai pencipta dan pengatur alam semesta?

### K. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
----------	-----------	---------------

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mempersiapkan alat/bahan/media pendukung pembelajaran</li> <li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum belajar</li> <li>3. Guru menanyakan kabar siswa</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>5. Guru membahas kembali materi sebelumnya</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yakni mampu memahami hukum bacaan gunnah, kandungan surat <i>Q.S. al-Anbiyā'</i>/21: 30 dan <i>Q.S. al-A'rāf</i>/7: 54.</li> <li>7. Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya hukum bacaan gunnah, kandungan surat <i>Q.S. al-Anbiyā'</i>/21: 30 dan <i>Q.S. al-A'rāf</i>/7: 54</li> <li>8. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan hukum bacaan gunnah, kandungan surat <i>Q.S. al-Anbiyā'</i>/21: 30 dan <i>Q.S. al-A'rāf</i>/7: 54.</li> </ol>	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari mengenai Bab VI Alam Semesta Sebagai Tanda Kekuasaan Allah Swt. Materi pokok Hukum bacaan Gunnah, <i>Q.S. al-Anbiyā'</i>/21: 30 dan <i>Q.S. al-A'rāf</i>/7: 54, Kandungan <i>Q.S. al-Anbiyā'</i>/21: 30 dan <i>Q.S. al-A'rāf</i>/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat Dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta</li> <li>2. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari</li> <li>3. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi hukum bacaan gunnah, kandungan surat <i>Q.S. al-Anbiyā'</i>/21: 30 dan <i>Q.S. al-A'rāf</i>/7: 54, Nilai-Nilai yang Dapat dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta.</li> <li>4. Guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang telah dijelaskan</li> <li>5. Guru meminta siswa untuk mengerjakan kuis berupa soal pilihan ganda melalui media Quizizz yang telah dijelaskan</li> </ol>	60 menit

	<p>sebelumnya sesuai langkah-langkah. Berikut langkah-langkah penggunaan Quizizz:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan tujuan dan memberikan arahan mengerjakan kuis</li> <li>Guru memberikan tautan dan kode Quizizz kepada siswa</li> <li>Guru memerintahkan Siswa untuk mengikuti kuis dan memulainya secara serentak</li> <li>Guru memantau skor dan progress siswa secara real-time</li> <li>Evaluasi dan pembahasan jawaban</li> </ol>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi apresiasi terhadap hasil kerja siswa</li> <li>Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan bimbingan guru</li> <li>Guru melakukan refleksi pencapaian siswa dengan memberikan pertanyaan sesuai materi yang telah dipelajari untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa</li> <li>Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya</li> <li>Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya</li> <li>Guru dan siswa bersama-sama menutup pembelajaran dengan doa</li> <li>Guru memberikan salam penutup</li> </ol>	10 menit

## L. ASESMEN

1. Assesmen sebelum pembelajaran (Diagnostik)
2. Assesmen individu/kelompok (Formatif)
3. Assesmen tertulis “pilihan ganda dan uraian” (Sumatif)

## M. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### a. Pengayaan

Siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar selanjutnya dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi dengan membaca rubrik **Selangkah Lebih Maju**.

### b. Remedial

Belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Langkah-langkahnya adalah guru menjelaskan kembali materi tentang alam semesta sebagai tanda kekuasaan Allah SWT dalam kehidupan.. Remedial dilaksanakan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian

## N. REFLEKSI SISWA DAN GURU

- Guru meminta siswa membaca kisah inspiratif dalam rubrik **Inspirasiku**.
- Guru membimbing siswa untuk mengklarifikasi dan menyebutkan nilai penting yang terkandung dalam **Inspirasiku**.
- Guru meminta siswa menyimpulkan hikmah dari kisah inspiratif sebagai bentuk refleksi diri.
- Selanjutnya guru meminta siswa untuk membaca rubrik **Aku Pelajar Pancasila** dan melakukan refleksi diri terkait dengan profil tersebut.

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Jember



Surawi, S.Pd., M.Pd

NIP. 196612111988031012

Jember, 11 Januari 2025

Guru Pendidikan Agama Islam

Nasihin, S.Ag

NIP. 197207042023211002


**LAMPIRAN**
**A. PENILAIAN**

## 1. Penilaian Sikap Spiritual

Nama : .....

Kelas : .....

Petunjuk: berilah centang (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” dengan jawaban yang jujur.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Membaca buku agama dan ilmu pengetahuan.		
2	Semangat dalam menuntut ilmu.		
3	Fokus pada waktu belajar.		
4	Mengatur waktu belajar.		
5	Meyakini bahwa segala nikmat berasal dari Allah Swt.		

## 2. Penilaian Sikap Sosial

Nama : .....

Kelas : .....

Semester : .....

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom setuju, kurang setuju, atau tidak setuju sesuai dengan kenyataan sebenarnya.

No	Pernyataan	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1.	Mengajak teman untuk belajar bersama.			
2.	Membuang sampah pada tempatnya.			
3.	Menjaga kelestarian lingkungan hidup.			
4.	Hemat dalam menggunakan air dan listrik.			
5.	Mendahulukan kepentingan umum daripada kepentingan pribadi.			

## 3. Penilaian pengetahuan

## QUIZZ Lembar kerja

### BAB 6 Alam Semesta sebagai Tanda Kekuasaan Allah

Jumlah questions: 20

Estimasi pengerjaan: 10menit

Nama

Kelas

Tanggal

1. Alam beserta seluruh isinya merupakan bukti kekuasaan Allah Swt. Salah satu syarat penting bagi seseorang untuk memahami hal ini, yaitu....

a) Memiliki guru yang tepat untuk memberikan pelajaran    b) Dapat mengakses fasilitas ilmu

c) Memiliki kapasitas keilmuan yang cukup    d) Beriman kepada Allah Swt.
2. Fatimah seorang pelajar yang sangat cerdas dan banyak mempunyai keterampilan di antara teman-temannya. Dia pandai membaca Al-Qur'an, pidato, menyanyi, bahkan ia pandai bermain biola. Suatu hari Fatimah dimintai tolong teman sekelasnya untuk melatih bermain biola. Sikap yang seharusnya Fatimah lakukan adalah....

a) Mengajari temannya dengan ikhlas, karena akan mendapatkan pahala dari Allah Swt.    b) Beralasan tidak ada waktu untuk mengajarnya

c) Menerima untuk mengajarnya dengan syarat harus ada imbalan    d) Menolak, dengan alasan kalau temannya bisa nanti akan menyaingi dirinya
3. Al-Qur'an dibaca sesuai dengan aturan pada ilmu tajwid. apabila terdapat huruf nun bertasydid (نّ) atau mim bertasydid (مّ) maka harus dibaca...

a) Idgham Bilagunnah (Tanpa berdengung)    b) Gunnah (dengung)

c) Idhar (jelas)    d) ikkhfa' (samar-samar)
4. Makna Q.S. al-A'rāf/7: 54 menjelaskan penciptaan langit dan bumi terjadi pada....

a) 6 masa    b) 3 masa

c) 11 masa    d) 9 masa
5. Hukum bacaan gunnah adalah apabila terdapat huruf nun bertasydid (نّ) atau mim bertasydid (مّ) maka dibaca gunnah (dengung) yang sempurna. Cara membacanya adalah dibaca dengung dengan panjang berapa harakat...

a) 4 harakat    b) 2 harakat

c) 5 harakat    d) 6 harakat

6. Al-Qur'an dibaca sesuai dengan aturan pada ilmu tajwid. Salah satu aturan dalam ilmu ini adalah hukum bacaan gunnah.

Dibawah ini yang **Bukan** bacaan gunnah adalah...

a) وَأَمَّا مَنْ خَفَّتْ مَوَازِينُهُ

b) وَيُبَشِّرُ الْمُؤْمِنِينَ الَّذِينَ يَعْمَلُونَ

c) إِنَّ رَبَّهُمْ بِهِمْ يَوْمَئِذٍ خَبِيرٌ

d) فَأَمَّهُ هَاوِيَةٌ

7.



UNIVERSITAS NEGERI  
KIAI HADID SIDIQ  
ER

Keindahan alam adalah salah satu tanda kekuasaan Allah, apabila dikaitkan surat Al-Anbiya ayat 30, contoh perilaku yang mengamalkan terkait gambar tersebut adalah...

- a) Memberi informasi hoax terkait daerah sekitar  
b) Tidak membuang sampah disekitarnya  
c) Mengabaikan keindahan alamnya  
d) Ikut mengotorinya dengan ikhlas
8. Langit dan bumi diciptakan pada 6 masa (periode). Enam masa penciptaanya meliputi penciptaan langit dan bumi setelah langit terbentuk. hal ini sesuai dengan...
- a) Q.S. al-Ambiya/21: 30  
b) Q.S. al-A'raf/7: 44  
c) Q.S. al-Ambiya/21: 40  
d) Q.S. al-A'raf/7: 54
9. semua ciptaan Allah Swt disebut makhluk. Adapun semua alam yang ada dibawah disebut...
- a) Alam bawah tanah  
b) Alam semesta  
c) Langit  
d) Bumi

10. Hukum bacaan ghunnah merupakan hukum bacaan yang terjadi apabila terdapat huruf nun atau mim berharokat...

- a) Dhommah  
b) Tasydid  
c) Fathah  
d) Sukun

11. Surga merupakan tempat yang disediakan Allah swt bagi orang-orang yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt. Terkait surga, rasulullah saw menjelaskan bahwa Allah Swt akan memudahkan jalan menuju surga bagi orang-orang yang...

- a) Menuntut ilmu  
b) Berdiam diri  
c) Bergantung pada orang lain  
d) Mengabaikan perintah Allah Swt

12. Merenungi alam semesta dapat mengantarkan pada keyakinan bahwa Allah Swt menciptakan segala sesuatu dengan...

- a) Kehendak-Nya  
b) Teratur  
c) Sia-sia  
d) Kemurahan

13. Dalam Q.S. Al-Anbiya/21: 30, disebutkan bahwa Allah menciptakan makhluk hidup dari air. Bagaimana cara kita menunjukkan rasa syukur atas nikmat ini...

- a) Menggunakan air secara berlebihan untuk kebutuhan pribadi  
b) Menjaga kelestarian air dan memanfaatkannya dengan bijak  
c) Tidak peduli pada pencemaran lingkungan  
d) Membiarkan sumber air tanpa dikelola

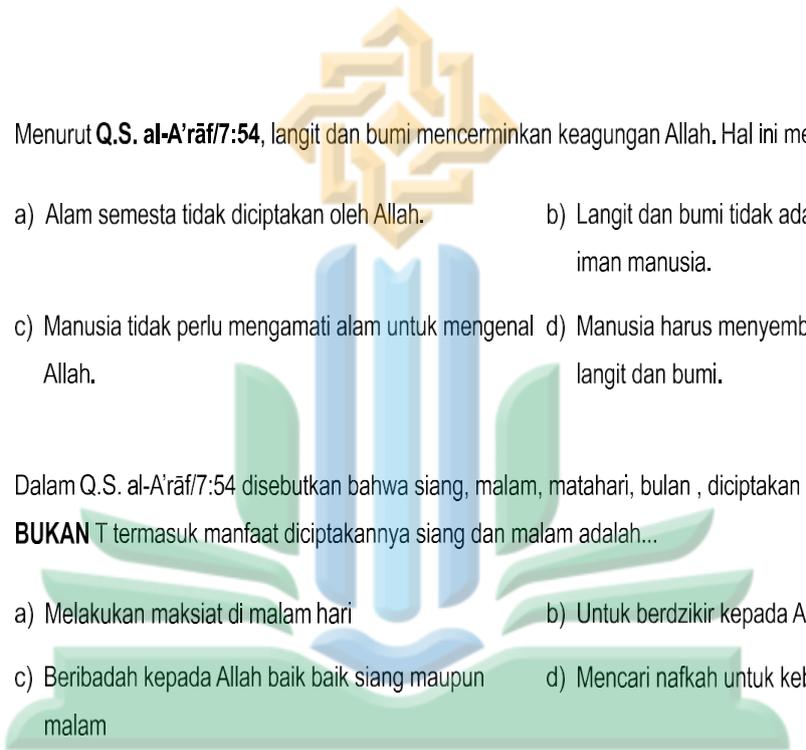
14. Allah menciptakan langit, bumi dan seisinya dengan sangat indah, makhluk yang berada di bumi merasakan ciptaan dan merasakan keindahannya. Karena Allah merupakan sebaik-baiknya pencipta. Hikmah yang bisa diambil dari penciptaan alam semesta adalah...

- a) Menunjukkan kelemahan Allah dalam menciptakan  
b) Meningkatkan rasa syukur dan tanggung jawab manusia terhadap alam  
c) Menganggap penciptaan alam sebagai sesuatu yang biasa  
d) Melupakan pentingnya menjaga lingkungan

15. 1) خَلَقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ  
 2) ثُمَّ اسْتَوَى عَلَى الْعَرْشِ  
 3) إِنَّ رَبَّكُمْ اللَّهُ الَّذِي  
 4) فِي سِتَّةِ أَيَّامٍ

kalimat yang memiliki hukum bacaan gunnah ditunjukkan oleh nomer...

- a) 2 dan 3  
 b) 1 dan 3  
 c) 1 dan 2  
 d) 2 dan 4
16. Dalam kandungan Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 sebuah teori menjelaskan bahwa gambaran pecahnya alam semesta dengan dentuman yang dahsyat. Semua peristiwa ini terjadi atas kehendak dan kekuasaan-Nya. pernyataan tersebut merupakan teori...
- a) Teori relativisme  
 b) Teori Nebula  
 c) Teori Kuantum  
 d) Teori Big Bang
17. Ayat-ayat Al-Qur'an sering kali menjadi inspirasi bagi ilmu pengetahuan. Contoh mukjizat ini dapat dilihat dari ayat-ayat yang membahas tentang...
- a) Penyebutan nama-nama nabi dan umat terdahulu yang menjadi teladan.  
 b) Gaya bahasa puisi yang digunakan dalam kitab suci.  
 c) Proses penciptaan manusia, hukum-hukum alam, dan keteraturan semesta.  
 d) Sistem tata bahasa yang menjadi pedoman sastra Arab.
18. Dalam **Q.S. al-Anbiyā'/21:30**, air disebut sebagai sumber kehidupan. Apa yang dimaksud dengan hal ini...
- a) Semua makhluk hidup memerlukan air untuk bertahan hidup.  
 b) Kehidupan di bumi dapat terjadi tanpa adanya air.  
 c) Air hanya penting bagi manusia.  
 d) Air tidak memiliki peran dalam proses biologis.

- 
19. Menurut **Q.S. al-A'rāf/7:54**, langit dan bumi mencerminkan keagungan Allah. Hal ini menunjukkan bahwa...
- a) Alam semesta tidak diciptakan oleh Allah.                      b) Langit dan bumi tidak ada hubungannya dengan iman manusia.
- c) Manusia tidak perlu mengamati alam untuk mengenal Allah.                      d) Manusia harus menyembah Allah sebagai pencipta langit dan bumi.
20. Dalam Q.S. al-A'rāf/7:54 disebutkan bahwa siang, malam, matahari, bulan, diciptakan oleh Allah. berikut ini yang **BUKAN** termasuk manfaat diciptakannya siang dan malam adalah...
- a) Melakukan maksiat di malam hari                      b) Untuk berdzikir kepada Allah
- c) Beribadah kepada Allah baik baik siang maupun malam                      d) Mencari nafkah untuk kebutuhan sehari-hari

### Kunci Jawaban

1. D	6. B	11. A	16. D
2. A	7. B	12. B	17. C
3. B	8. D	13. B	18. A
4. A	9. D	14. B	19. D
5. B	10. B	15. A	20. A

### B. BAHAN BACAAN GURU DAN SISWA

- Buku Siswa yang ditulis oleh Rudi Ahmad Suryadi dan Sumiyati. Buku Siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VII. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Kementerian Agama Republik Indonesia 2021.
- Buku Guru yang ditulis oleh Rudi Ahmad Suryadi dan Sumiyati. Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VII. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan. Kementerian

Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Kementerian Agama Republik Indonesia 2021.

### C. GLOSARIUM

Akhlak	: Perilaku atau kepribadian
Alam semesta	: ruang yang di dalamnya terdapat kehidupan biotik maupun abiotik serta segala macam peristiwa alam yang dapat diungkapkan ataupun tidak
Al-qur'an	: Firman Allah Swt yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw sebagai mukjizat membacanya menjadi ibadah
Big bang	: teori tentang dentuman besar pada awal proses pencipta alam semesta
Dalil	: Petunjuk atau dasar pernyataan keagamaan
Gunnah	: mendengarkan bacaan <i>nun</i> atau <i>mim</i> bertasydid
Sikap sosial	: Sikap yang berhubungan dengan pembentukan siswa yang berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab
Sikap spiritual	: Sikap yang berhubungan dengan pembentukan siswa yang beriman dan bertakwa

### D. DAFTAR PUSTAKA

- LPMQ. 2019. Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Kementerian Agama RI
- Rudi Ahmad Suryadi dan Sumiyati. 2020. PAI dan Budi Pekerti Kelas 7. Kemdikbud RI
- Lajnah Pentashih Mushaf al-Qur'an. 2020. Qur'an Kemenag. Jakarta: Kementerian Agama RI, dalam <https://quran.kemenag.go.id/>
- Zaenal Abidin. 2020. *Fiqh Ibadah*. Yogyakarta: CV. Deepublish

## BAHAN AJAR

### 1. Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 dan Q.S. al-A'rāf/7: 54

#### a. Q.S. al-Anbiyā'/21: 30

أَوَلَمْ يَرَ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا وَجَعَلْنَا مِنَ الْمَاءِ  
كُلَّ شَيْءٍ حَيٍّ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ

“Dan Apakah orang-orang yang kafir tidak mengetahui bahwasannya langit dan bumi itu keduanya dahulu adalah suatu yang padu, kemudian Kami pisahkan antara keduanya. Dan dari air Kami jadikan segala sesuatu yang hidup. Maka mengapakah mereka tiada juga beriman?.” (Q.S. al-Anbiyā'/21: 30)

#### b. Q.S. al-A'rāf/7: 54

إِنَّ رَبَّكُمُ اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ فِي سِتَّةِ أَيَّامٍ ثُمَّ اسْتَوَىٰ عَلَى الْعَرْشِ  
يَغْشَىٰ اللَّيْلَ نَهًا رِيَّطُهُ حَشِيثًا وَالشَّمْسَ وَالْقَمَرَ وَالنُّجُومَ مُسَخَّرَاتٍ بِأَمْرِ اللَّهِ  
الْخَلْقِ وَاللَّهُ رَبُّ الْعَالَمِينَ

“Sungguh, Tuhanmu (adalah) Allah yang menciptakan langit dan bumi dalam enam masa, lalu Dia bersemayam di atas ‘Arsy. Dia menutupkan malam kepada siang yang mengikutinya dengan cepat. (Dia ciptakan) matahari, bulan dan bintang-bintang tunduk kepada perintah-Nya. Ingatlah! Segala penciptaan dan urusan menjadi hak-Nya. Maha Suci Allah, Tuhan seluruh alam.” (Q.S. al-A'rāf/7: 54)

#### c. Menerapkan Hukum Bacaan Gunnah

Al-Qur'an dibaca sesuai dengan aturan pada ilmu tajwid. Salah satu aturan dalam ilmu ini adalah hukum bacaan gunnah. Hukum bacaan gunnah adalah apabila terdapat huruf nun bertasydid (نّ) atau mim bertasydid (مّ) maka dibaca gunnah (dengung) yang sempurna. Cara membacanya adalah dibaca dengung dengan panjang 2 harakat. Setiap membaca nun atau mim yang bertasydid, cara membacanya dengan mendengungkan nun atau mim bertasydid itu. Sifat gunnah menjadi inti pada hukum bacaan gunnah. Hukum bacaan gunnah terdapat pada huruf yang bertasydid, yaitu hanya pada nun atau mim bertasydid. Selain nun atau mim tidak dibaca dengan gunnah.

### 2. Memahami Kandungan Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 dan Q.S. al-A'rāf/7: 54

#### a. Kandungan Q.S. al-Anbiyā'/21: 30

Ayat ini menjelaskan bahwa orang-orang musyrik Mekah tidak memperhatikan alam ini. Peristiwa di dalamnya pun tidak pernah mereka

perhatikan. Padahal, peristiwa di alam semesta ini memberikan bukti bahwa Allah Swt. itu ada, begitu pula penciptaan, pengaturan, dan kekuasaan-Nya. Ayat ini menjelaskan pula bahwa langit dan bumi pada awalnya bersatu. Allah Swt. memisahkan keduanya.

Teori sains menjelaskan bahwa peristiwa ini diungkap dalam teori Big Bang. Isi dari teori ini adalah gambaran pecahnya alam semesta dengan dentuman yang dahsyat. Semua peristiwa ini terjadi atas kehendak dan kekuasaan-Nya.

Planet bumi merupakan tempat hidup berbagai makhluk hidup. Ia menjadi bagian dari tata surya yang mengelilingi matahari. Awalnya bumi panas karena perputaran yang terus-menerus, kemudian dalam waktu yang lama menjadi dingin dan berembun. Embun yang muncul seiring waktu menjadi air. Sumber kehidupan berasal dari air tersebut.

Kehidupan berawal dari air, terutama pada air laut. Teori ini menjelaskan bahwa rantai kimia dimulai dari air laut. Penjelasan lain mengemukakan bahwa semua benda hidup khususnya hewan dan manusia berasal dari sperma. Aneka ragam hewan berasal dari air tersebut.

Air menjadi bagian terpenting dalam kehidupan. Tubuh makhluk hidup sebagian besarnya terdiri atas air. Hampir 70% tubuh manusia adalah air. Apabila 20% persediaan air dalam tubuhnya yang tersisa, manusia tidak akan hidup bertahan lama. Tanpa makan, manusia dapat bertahan hidup selama 60 hari. Namun, manusia akan cepat mati apabila dalam waktu 3-10 hari tanpa minum air. Air menjadi bahan utama dalam proses biologis pembentukan darah, limpa, kencing, susu, dan semua organ yang ada pada manusia.

Ayat ini menjelaskan bahwa air sangat berperan penting dalam kehidupan. Prosesnya mulai dari awal keberadaan makhluk hidup, kelangsungan hidup, dan memulai kehidupan, terutama pada pembentukan makhluk dengan bahan sperma. Penjelasan ayat ini bukan berarti mendukung teori evolusi. Walaupun mengindikasikan penciptaan makhluk dari air.

Penjelasan mengenai hal di atas, membuktikan bahwa Al-Qur'an tidak hanya memiliki kemukjizatan pada aspek gaya bahasa. Ia memiliki mukjizat pula pada isi kandungan ayat. Pada ayat Al-Qur'an, diungkapkan beraneka ragam ilmu pengetahuan baik dari jenis maupun kemanfaatannya.

Ilmu pengetahuan modern yang telah maju berkembang akan membenarkan dan menguatkan ungkapan Al-Qur'an. Kemajuan tersebut

hendaknya mendorong manusia memperkokoh keimanan kepada Allah Swt.

Mari kita perhatikan, sampai saat ini, tidak ada manusia yang mengingkari pentingnya air bagi kehidupan dan berbagai kebutuhannya. Contohnya, kalian membutuhkan minum tiap hari, juga ladang perlu diisi oleh air irigasi.

Air sangat penting dalam kejadian dan kehidupan manusia. Manusia hendaknya bersyukur bahwa air adalah anugerah terbesar bagi manusia. Air menjadi nikmat yang besar bagi umat manusia.

Akhir ayat Q.S. al-Anbiyā'/21: 30 ini mengingatkan manusia, apakah manusia tetap tidak beriman meskipun Allah Swt. itu Maha Kuasa? Manusia dengan akal sehatnya hendaknya dapat memahami dan mendalami alam semesta ini dilandasi dengan keimanan pada-Nya. Dengan mengamati keteraturan dan keindahan alam ini, manusia akan mampu melihat betapa Allah Swt terlibat, betapa Allah Swt Maha Agung, dan betapa Allah Swt Maha kuasa.

b. Kandungan Q.S. al-A'rāf/7: 54

Pada awal ayat, dijelaskan bahwa Allah Swt menciptakan langit dan bumi dalam enam hari (masa). Dia adalah Penguasa, Pemilik, dan Pengatur. Hanya Allah Swt yang berhak disembah. Manusia hanya meminta pertolongan kepada-Nya.

Yang disebut pada ayat ini adalah langit dan bumi. Namun maksudnya bukan hanya keduanya. Yang dimaksud adalah semua yang ada pada semesta ini. Bumi adalah semua alam yang ada di bawah, sementara langit adalah semua alam yang ada di atas, seperti pada firman-Nya pula di Q.S. al-Furqān/25: 59.

Pernyataan enam masa penciptaan langit dan bumi terdiri atas penciptaan keduanya setelah terbentuknya langit. Enam masa ini meliputi awal proses penciptaan alam. Dentuman besar diciptakan oleh Allah Swt. dengan sangat dahsyat yang disebut Big-Bang. Materi yang semula termuat di dalamnya (bongkahan yang menyatu) berhamburan memecah dengan kecepatan yang amat sangat tinggi.

Hasil pecahan tersebut menyebar dan mengembang ke segala penjuru. Alam terbentuk akibat pecahan-pecahan tersebut. Begitu pula, ia yang mewarnai permukaan bumi dan langit dengan mengisi ruang-ruang kosong yang dapat ditempati.

Pemahaman mengenai konsep penciptaan alam semesta menurut sains tidak bertentangan dengan apa yang diungkapkan oleh Al-Qur'an. Sains yang berkembang dan maju pada masa sekarang ternyata sesuai

dengan keterangan Al-Qur'an. Ilmu pengetahuan dan teknologi menguatkan dan membuktikan kebenaran Al-Qur'an.

Para ilmuwan dan peneliti telah dapat menggambarkan mengenai permulaan alam semesta. Penciptaan alam semesta ditandai dengan peristiwa Big Bang, sebuah dentuman besar. Teori ini muncul untuk menggambarkan proses penciptaan alam semesta. Selain itu, muncul pula Teori Keadaan Tetap (Steady-state Theory) dan teori lainnya. Semua teori tersebut saling berketerkaitan dengan ungkapan Al-Qur'an. Menghubungkan teori ilmiah dengan Al-Quran tidak berarti memandang Al-Qur'an sebagai teori. Sebab, teori hasil temuan manusia bisa berubah, sedangkan Al-Qur'an tidak akan mengalami perubahan.

Bumi dan isi langit seluruhnya adalah satu kesatuan. Keduanya, begitu juga matahari, bulan, bintang, planet, galaksi, dan sebagainya terbentuk dari "asap" yang sama. Hal ini dapat disimpulkan bahwa benda-benda ini berasal dari "asap" yang sama ini, kemudian mereka terpisah satu sama lain.

### **3. Nilai-Nilai yang Dapat Dipetik pada Penciptaan dan Pengaturan Alam Semesta**

Penciptaan dan pengaturan alam semesta memiliki nilai positif yang dapat dijadikan landasan dalam menjalani kehidupan.

- a. Kecerdasan intelektual yang diberikan oleh-Nya mengantarkan manusia untuk berfikir dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Kemampuan ini yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya.
- b. Aspek spiritual mengantarkan pada keyakinan kepada Allah Swt. yang menciptakan segala sesuatu dengan teratur.
- c. Menguatkan keyakinan bahwa Al-Qur'an memiliki kemukjizatan dalam dasar-dasar teori sains tentang alam semesta.
- d. Keteraturan alam semesta menjadi pendorong agar kehidupan manusia harus teratur.
- e. Dorongan untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt.
- f. Merawat dan menjaga lingkungan sebagai bagian tak terpisahkan dari ketakwaan.
- g. Mendorong manusia untuk bersyukur atas seluruh apa yang diciptakan oleh-Nya.
- h. Mendorong manusia untuk cinta tanah air.
- i. Manusia terdorong untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekaligus menjadi keutamaan bagi dirinya.
- j. Keteraturan alam semesta mendorong manusia untuk mengelola lingkungan dengan berkelanjutan.

## 2. Pelaksanaan Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti



Gambar 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran



Gambar 2. Siswa menyimpulkan materi



Gambar 3. Pengerjaan Quizizz dan pemantauan skor siswa

### 3. Evaluasi Media Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti



Gambar 4. Kegiatan Evaluasi



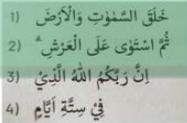
Gambar 5. Respon siswa



No.	Soal	Waktu	Nilai	Jawaban		
				Benar	Salah	Belum dijawab
1	semua ciptaan Allah Swt disebut makhluk. Adapun semua alam yang ada dibawah disebut...	17 secs	46%	16	14	5
2	Merenungi alam semesta dapat mengantarkan pada keyakinan bahwa Allah Swt menciptakan segala sesuatu dengan...	13 secs	54%	19	11	5
3	Langit dan bumi diciptakan pada 6 masa (periode). Enam masa penciptaanya meliputi penciptaan langit dan bumi setelah langit terbentuk. hal ini sesuai dengan...	14 secs	66%	23	7	5
4	Dalam Q.S. al-A'raf/7:54 disebutkan bahwa siang, malam, matahari, bulan , diciptakan oleh Allah. berikut ini yang BUKAN termasuk manfaat diciptakannya siang dan malam adalah...	19 secs	66%	23	7	5
5	Makna Q.S. al-A'raf/7: 54 menjelaskan penciptaan langit dan bumi terjadi pada....	12 secs	69%	24	7	4
6	Alam beserta seluruh isinya merupakan bukti kekuasaan Allah Swt. Salah satu syarat penting bagi seseorang untuk memahami hal ini, yaitu....	21 secs	77%	27	3	5
7	Hukum bacaan ghunnah merupakan hukum bacaan yang terjadi apabila terdapat huruf nun atau mim berharokat...	10 secs	77%	27	3	5
8	Dalam kandungan Q.S. al-Anbiya'/21: 30 sebuah teori menjelaskan bahwa gambaran pecahnya alam semesta dengan dentuman yang dahsyat. Semua peristiwa ini terjadi atas kehendak dan kekuasaan-Nya. pernyataan tersebut merupakan teori...	18 secs	77%	27	3	5
9	Ayat-ayat Al-Qur'an sering kali menjadi inspirasi bagi ilmu pengetahuan. Contoh mukjizat ini dapat dilihat dari ayat-ayat yang membahas tentang...	32 secs	77%	27	4	4
10	Menurut Q.S. al-A'raf/7:54, langit dan bumi mencerminkan keagungan Allah. Hal ini menunjukkan bahwa...	21 secs	77%	27	4	4
11	Hukum bacaan gunnah adalah apabila terdapat huruf nun	13 secs	80%	28	3	4



No.	Soal	Waktu	Nilai	Jawaban		
				Benar	Salah	Belum dijawab
	bertasydid (ض) atau mim bertasydid (م) maka dibaca gunnah (dengung) yang sempurna. Cara membacanya adalah dibaca dengung dengan panjang berapa harakat...					
12	Al-Qur'an dibaca sesuai dengan aturan pada ilmu tajwid. Salah satu aturan dalam ilmu ini adalah hukum bacaan gunnah. Dibawah ini yang <b>Bukan</b> bacaan gunnah adalah...	17 secs	80%	28	3	4
13	kalimat yang memiliki hukum bacaan gunnah ditunjukkan oleh nomer...	20 secs	80%	28	2	5
14	Al-Qur'an dibaca sesuai dengan aturan pada ilmu tajwid. apabila terdapat huruf nun bertasydid (ض) atau mim bertasydid (م) maka harus dibaca...	11 secs	83%	29	2	4
15	Keindahan alam adalah salah satu tanda kekuasaan Allah, apabila dikaitkan surat Al-Anbiya ayat 30, contoh perilaku yang mengamalkan terkait gambar tersebut adalah...	15 secs	83%	29	0	6
16	Allah menciptakan langit, bumi dan seisinya dengan sangat indah, makhluk yang berada di bumi merasakan ciptaan dan merasakan keindahannya. Karena Allah merupakan sebaik-baiknya pencipta. Hikmah yang bisa diambil dari penciptaan alam semesta adalah...	24 secs	83%	29	1	5
17	Fatimah seorang pelajar yang sangat cerdas dan banyak mempunyai keterampilan di antara teman-temannya. Dia pandai membaca Al Qur'an, pidato, menyanyi, bahkan ia pandai bermain biola. Suatu hari Fatimah dimintai tolong teman sekelasnya untuk melatih bermain biola. Sikap yang seharusnya Fatimah lakukan adalah....	22 secs	86%	30	0	5
18	Surga merupakan tempat yang disediakan Allah swt bagi orang-orang yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt. Terkait surga, Rasulullah saw menjelaskan bahwa Allah Swt akan memudahkan jalan menuju surga bagi orang-orang yang...	17 secs	86%	30	0	5
19	Dalam Q.S. al-Anbiya'/21:30, air disebut sebagai sumber kehidupan.	15 secs	86%	30	0	5

No.	Soal	Waktu	Nilai	Jawaban		
				Benar	Salah	Belum dijawab
20	<p>Apa yang dimaksud dengan hal ini...</p> <p>Dalam Q.S. Al-Anbiya'/21: 30, disebutkan bahwa Allah menciptakan makhluk hidup dari air. Bagaimana cara kita menunjukkan rasa syukur atas nikmat ini...</p>	19 secs	89%	31	0	4
Lampiran - Gambar						
13.				kalimat yang memiliki hukum bacaan gunnah ditunjukkan oleh nomer...		
15.				Keindahan alam adalah salah satu tanda kekuasaan Allah, apabila dikaitkan surat Al-Anbiya ayat 30, contoh perilaku yang mengamalkan terkait gambar tersebut adalah...		

## Lampiran 6 Surat permohonan izin penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9827/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 4 Jember

Jl. Nusa Indah No. 14, Kel. Jember Lor, Kec. Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101010020  
 Nama : SITI FAIQOTUL JANNAH  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Implementasi Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII G di SMPN 4 Jember" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Surawi, S.Pd., M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 Januari 2025

an Dekan,

Mahli Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

## Lampiran 7 Surat selesai penelitian





PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 4 JEMBER  
Jalan: Nusa Indah 14, Kel. Jember Lor Kec. Patrang  
Telp. 0331 – 485525 Kode Post 68118



---

**SURAT - KETERANGAN**  
Nomor : 000.9.2/030/35.09.310.01.20523904/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala **SMP NEGERI 4 JEMBER** dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama	: SITI FAIQOTUL JANNAH
NIM	: 211101010020
Fakultas/Prodi	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PAI
Universitas	: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

benar – benar telah melakukan penelitian tentang “IMPLEMENTASI MEDIA QUIZZZ PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VIIG DI SMP NEGERI 4 JEMBER”

Waktu	: 6 Januari 2025- 3 Februari 2025
Kelas	: VII G
Tempat	: SMP Negeri 4 Jember

Demikian Surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 3 Februari 2025  
Kepala Sekolah



**Surawi S.Pd, M.Pd**  
Pembina Tk. I, IV/b  
NIP.196612111988031012



CS | Digindai dengan CamScanner

## Lampiran 8 Jurnal Kegiatan Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
**SMP NEGERI 4 JEMBER**

NO	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	INFORMAN	PARAF
1	Senin, 6 Januari 2025	Penyerahan surat izin penelitian	Avilanofa Bagus Budi, S.Pd	
2	Senin, 13 Januari 2025	Wawancara dengan guru PAI	Nasihin, S.Ag	
3	Rabu, 22 Januari 2025	Observasi dikelas VIIG	Nasihin, S.Ag	
4	Rabu, 22 Januari 2025	Wawancara dengan siswa kelas VIIG	Juniar Irthia Ashary	
5	Rabu, 22 Januari 2025	Wawancara dengan siswa kelas VIIG	Sheila Lathisa Alayya	
6	Rabu, 22 Januari 2025	Wawancara dengan siswa kelas VIIG	Septiandika Gentur	
7	Sabtu, 1 Februari 2025	Meminta file dokumen pembelajaran (Modul Ajar)	Nasihin, S.Ag	
8	Senin, 3 Februari 2025	Meminta surat keterangan selesai penelitian	Filantropi Dini Bestari	

Jember, 3 Februari 2025

Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Jember



Surawi, S.Pd., M.Pd

NIP. 196612111988031012



Memberikan surat izin penelitian



Wawancara dengan guru PAI



Wawancara dengan perwakilan siswa kelas VIIG SMPN 4 jember

## Lampiran 9 Biodata Penulis

**BIODATA PENULIS**

Nama : Siti Faiqotul Jannah

Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 23 Agustus 2002

Alamat : Dusun Ngebruk RT 006/RW 002

Desa Tempeh kidul, Kec. Tempeh, Kab. Lumajang

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

E-mail : [faiqotuljannah423@gmail.com](mailto:faiqotuljannah423@gmail.com)

Riwayat Pendidikan :

1. MI Nurul Kalam
2. MTS Thoyyib Hasyim
3. MA Zainul Hasan 1 Genggong
4. UIN KHAS Jember