

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN PLATFORM QUIZZZ
SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJAN PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA
NEGERI 1 BENGKULU UTARA**

SKSIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam
Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu Untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:

ANNISA MUTMAINNAH
NIM. 1811210146

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
2021/2022**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU**

FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat: Jalan Raden Fatah Pagur Dewa Kota Bengkulu, Kode Pos: 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinjasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara** yang disusun oleh **Annisa Mutmainnah NIM. 1811210146** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari Jumat tanggal 22 Juli 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Ketua

Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd

NIP. 197005142000031004

Sekretaris

Ikke Wulan Dari, M.Pd.I

NIP. 199111262019032013

Penguji I

Dr. Pasmah Chandra, M.Pd.I

NIP. 198905142020121003

Penguji II

Asmara Yumarni, M.Ag

NIP. 197108272005012003

Bengkulu, Agustus 2022

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd

NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN IADRIS
 Alamat: Jalan Rudek Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu; Kode Pos: 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uin-sukarno.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal: Skripsi sdr/i Annisa Mutmainnah
 NIM : 1811210146

Kepada:
 Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Iadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
 Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr/i :

Nama : Annisa Mutmainnah
NIM : 1811210146
Judul Skripsi : Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizzz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bengkulu, Juni 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Zulkarnain, S. M. Ag
 NIP. 196005251987031001

Drs. H. Rizkan Svahbudin, M. Pd
 NIP. 196207021998031002

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang betanda tangan di bawah ini :

Nama : Annisa Mutmainnah

NIM : 1811210146

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Judul Skripsi : Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung-jawabkannya sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak dipaksakan.

Bengkulu, 30 Juni 2022

Saya yang menyatakan


Annisa Mutmainnah
NIM. 1811210146

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Mutmaiannah

NIM : 1811210146


Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program. www.tumitin.com dengan ID: 1862237161. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 30% dan dinyatakan dapat di terima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Mengetahui,
Ketua TIM Verifikasi


Dr. Edi Ansyah, M.Pd.
NIP. 197007011999031002

Bengkulu, Juni 2022

Yang Menyatakan



Annisa Mutmaiannah
NIM. 1811210146

MOTO

إِيَّاكَ نَعْبُدُ وَإِيَّاكَ نَسْتَعِينُ

“Hanya kepada-Mu kami menyembah dan hanya kepada-Mu kami memohon pertolongan.”

(Q.S Al-Fatihah, 1:5)

...حَسْبُنَا اللَّهُ وَنِعْمَ الْوَكِيلُ

“...cukuplah Allah sebagai penolong dan sebaik-baiknya pelindung.”

(Q.S Ali-Imran, 3:173 dan Riyadhus Shalihin, Jilid 2, h. 557)

“Jika untuk pekerjaan yang sederhana kita tidak mampu memberikan yang terbaik, jangan harap akan mampu melakukan hal yang lebih besar.”

(Iman Usman, CO-Founder Ruang Guru)

“When you got your mother pray, you will got everything and more.”

(Annisa Mutmainnah)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji hanya bagi Allah SWT, Yang Maha Baik lagi Maha Agung yang telah melimpahkan banyak karunia dan pertolongan, sungguh jika bukan karena Allah tidaklah mungkin skripsi ini dapat terselesaikan. Dan shalawat kepada Nabi Muhammad SAW, Rasulullah yang telah memberikan hikmah dan teladan bagi umatnya agar dapat menjalani kehidupan sesuai syariat-Nya. Semoga dengan karya tulis ini dapat mendatangkan manfaat bagi banyak orang. Terkhusus skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Diriku sendiri, untuk diriku sendiri aku sangat berterimakasih karena sudah melakukan segalanya dengan penuh kerja keras, mencoba melakukan yang terbaik untuk tanggung jawab besar ini. Meskipun dalam perjuangan ini banyak tantangan dan kegagalan tapi tetap bertahan dan terus mencoba selalu menjadi pilihan utama. Sekali lagi terimakasih diri sendiri untuk semuanya
2. Kedua orang tuaku terimakasih telah menjadi rumahku tempatku pulang mengadukan segala resah dan gundah, ku

tuliskan skripsi ini sebagai sebuah persembahan untuk kalian, kalian yang telah memberikan segala cinta dan perjuangan dan tentunya untuk inspirasi besar dalam hidupku.

3. Kedua adikku Wanda dan Albi, aku berharap kalian bisa menjadi lebih baik dari ku dan tentunya semoga skripsi ini menginspirasi kalian.
4. Ratu-ratu hebat dalam hidupku, sahabat baik ibuku yang sudah seperi sahabatku sendiri ibuk Marhaini, Ibu Rita, Bibi Zar, Umi Ita dan Bunda Reni. Ibuk Mar yang menjaga Nisa dari kecil. Ibu Rita yang peduli dan selalu memberi nasihat bijak untuk Nisa. Bibi Zar, yang sudah menjadi bersedia menjadi pendukung Nisa sewaktu itu dalam memperjuangkan mimpi untuk perguruan tinggi impian. Umi Ita yang rumahnya selalu terbuka untuk menerima Nisa selama proses perkuliahan ini ketika pulang kerumah sesungguhnya belum bisa terlaksana. Bunda Reni yang banyak bantu Nisa mulai dari sejak konsultasi pengajuan judul skripsi, cari tempat penelitian, yang memberikan arahan ketika Nisa bingung harus melanjutkan apa lagi, sampai akhirnya skripsi ini terselesaikan. Kalian

semua adalah orang-orang yang percaya bahwa Nisa bisa jadi orang yang sukses dan bermanfaat. Nisa sungguh sangat bersyukur dan merasa beruntung memiliki kalian.

5. HOME (*Hug Opportunity Mentality and Education*) rumah singgah yang telah menjadi tempat bagiku untuk belajar banyak hal dan memberikan kesempatan kepadaku untuk mengeksplorasi banyak hal terutama perihal mengajar dan mendidik serta berbagi untuk menjadi bermanfaat bagi orang lain dengan sekecil apapun kebaikan itu.
6. Bank Indonesia dan GenBI Bengkulu, bersyukur bisa terpilih menjadi bagian dari Generasi Baru Indonesia sebagai penerima beasiswa Bank Indonesia sejak semester tiga. Karena dengan ini saya mendapatkan dukungan diberbagai hal bukan hanya materi tetapi juga ilmu baru, keterampilan baru dan teman-teman baru yang luar biasa. Terkhususnya teman terbaikkku di GenBI Bengkulu Zellycia Ulva Akbar, yang menjadi partner dalam segala urusan komunitas juga menjadi orang yang sudah menemani proses pertumbuhanku dalam

mengasah keterampilan desain grafis, kerja sama dalam tim, negosiasi, *copywriting*, dan tentu masih banyak lainnya.

7. Sahabat setiaku, Riri Jumiarti (Jannah). Terimakasih untuk semuanya karena sudah bersedia menjadi sahabat baikku, selalu mendukungku untuk setiap pilihanku dan terimakasih untuk cinta yang tanpa syarat.
8. Kepada semua teman-teman seperjuangan dan semua pihak lainnya yang selalu membantu dalam setiap kesulitan dan juga membantu memberikan arahan untuk skripsi ini namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warahmatullah wabarakatuh

Segala puji bagi Allah, yang telah melimpahkan karuniaNya, dan yang telah memberikan limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya. Maha hebat Al-Malik yang senantiasa menjaga dengan kekuatan-Nya, tubuh setiap hamba-Nya, sehingga siang dan malamnya tetap benderang, terpancar cahaya harapan yang tak kenal redup. Shalawat beserta salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah memberikan contoh suri tauladan melalui sunnah-nya sehingga dapat membawa perubahan dari alam kebodohan menuju alam yang penuh pengetahuan.

Alhamdulillah, atas kemudahan dan izin Allah SWT, do'a kedua orang tua serta usaha yang tulus, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara" skripsi ini telah penulis susun dengan semaksimal mungkin dan mendapat bantuan dari berbagai pihak, maka dari

itu sudah seharusnya penulis sangat berterimakasih banyak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dengan dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan do`a dari penulis agar semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT.

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi S.Ag.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Adi Saputra, S.Sos.I, M.Pd selaku sekretaris jurusan Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan kemudahan dalam menyusun skripsi ini.
4. Bapak Hengki Satrisno, M.Pd.I selaku Koordinator Program Pendidikan Agama Islam (PAI)/Ketua Program Pendidikan

Agama Islam (PAI) Jurusan Tarbiyah yang telah memberikan kemudahan dan motivasi bagi kami prodi PAI dalam menyusun skripsi.

5. Bapak Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag selaku pembimbing I yang senantiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga dan pemikiran dalam memberikan bimbingan, dan petunjuk serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Drs. H. Rizkan Syahbudin, M.Pd selaku pembimbing II yang senantiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga dan pemikiran dalam memberikan bimbingan, dan petunjuk serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala perpustakaan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu beserta staf yang telah memberikan keleluasaan bagi penulis dalam mencari konsep-konsep teoritis dan pemikiran ide dalam penulisan.
8. Kepala sekolah SMA Negeri 1 Bengkulu Utara beserta Staf dan Dewan Guru yang telah memberikan izin bagi penulis melakukan penelitian di lembaga tersebut dan telah

membimbing dan memberikan banyak masukan kepada peneliti dalam membuat penelitian ini.

Akhirnya semoga segala kebaikan dan bantuan serta partisipasi dari semua pihak yang telah membantu dan memotivasi penulis menjadi amal kebajikan di sisi Allah SWT.

Wassalamu 'alaikum warahmatullah wabarakatuh

Bengkulu, Agustus 2022

Annisa Mutmainnah
NIM. 1811210146

ABSTRAK

Annisa Mutmainnah, Juli, 2022, Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Pembimbing 1. Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag, Pembimbing 2. Drs. H. Rizkan Syahbudin, M.Pd

Kata Kunci: Efektivitas, Quizizz dan Pendidikan Agama Islam

Kurangnya optimalisasi pemanfaatan fasilitas digital dan pemanfaatan media pembelajaran, proses pembelajaran yang monoton serta kebiasaan belajar baru yang lekat dengan digitalisasi menjadi permasalahan dalam pokok penelitian ini dengan subjek penelitian yaitu guru dan peserta didik serta objek penelitian quizizz dan fokus pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui secara deskriptif efektivitas pemanfaatan quizizz sebagai media dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara serta faktor pendukung dan penghambat. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, yang dapat mendeskripsikan suatu keadaan di lapangan dengan mendalami suatu praktik dari yang diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa quizizz “efektif” sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari indikator ukuran efektivitas sesuatu hal yang sudah cukup terpenuhi meskipun ada dua indikator yang kurang terpenuhi dari delapan indikator yang ada. Faktor pendukung terdiri dari dua hal yaitu dari sisi platform quizizz yang dipertimbangkan lebih baik dibandingkan platform yang lain dan dari sisi fasilitas sekolah yang memadai. Sedangkan faktor penghambat yang mempengaruhi pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran adalah listrik yang menunjang kelancaran jaringan internet.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
NOTA PEMBIMBING	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
PERNYATAAN KEASLIAN	
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	
MOTO	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah.....	14
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian	15
G. Sistematika Penulisan	18
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz.....	20
1. Efektivitas	20
2. Platform.....	28
3. Quizizz	30
4. Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz	41
B. Media dalam Pembelajaran	
Pendidikan Agama Islam.....	42
1. Media	42
2. Pembelajaran.....	58
3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	65
4. Media dalam Pembelajaran	
Pendidikan Agama Islam	74
C. Penelitian Terdahulu.....	75
D. Kerangka Berpikir	79

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	82
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	84
C. Sumber Data	85
D. Teknik Pengumpulan Data	88
E. Teknik Keabsahan Data.....	92
F. Teknik Analisis Data	95
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	101
B. Penyajian Hasil Penelitian	113
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	144
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	152
B. Saran	153
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	80
----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	50
Tabel 4.1 Data Guru dan Tenaga Kependidikan Status PNS SMA Negeri 1 Bengkulu Utara.....	69
Tabel 4.2 Data Guru dan Tenaga Kependidikan Status NON PNS SMA Negeri 1 Bengkulu Utara.....	71
Tabel 4.3 Data Peserta Didik SMA Negeri 1 Bengkulu Utara Tahun Pelajaran 2021/2022	72
Tabel 4.4 Sarana Prasarana SMA Negeri 1 Bengkulu Utara.....	73
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Proses Pembuatan Media Pembelajaran (Quizizz).....	79
Tabel 4.6 Pengamatan Proses Pembelajaran dengan Quizizz	85
Tabel 4.7 Pengamatan Proses Pembelajaran dengan Quizizz	87

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Kendali Judul
2. Lampiran 2. Surat Keterangan Pergantian Judul
3. Lampiran 3. SK Penunjukan pembimbing
4. Lampiran 4. SK Komprehensif
5. Lampiran 5. Nilai Komprehensif
6. Lampiran 6. Daftar Hadir Seminar
7. Lampiran 7. Lembar Bimbingan Skripsi
8. Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari Sekolah
9. Lampiran 9. Surat Permohonan Penelitian
10. Lampiran 10. Surat Keterangan Selesai Penelitian
11. Lampiran 11. Pedoman Penelitian
12. Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Guru
13. Lampiran 13. Akun Quizizz yang Dibuat dan Dimiliki Guru
14. Lampiran 14. Hasil Belajar dari Kuis di Quizizz
15. Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media adalah sesuatu berupa alat, bahan atau sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga merangsang siswa agar dapat berperan aktif. Bentuk dari media sendiri bermacam macam seperti guru, buku bahkan lingkungan juga termasuk sebagai media. Menurut Gelach dan Ely menyatakan pendapat mereka bahwa secara umum segala sesuatu yang membantu dan menunjang siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan teladan sikap baik itu dari manusia, materi atau juga kejadian maka hal tersebut termasuk media.¹

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru kepada para muridnya, baik yang berlangsung dalam institusi formal seperti di sekolah maupun informal dan non formal di rumah atau di lingkungan masyarakat. Pendidikan formal di

¹ Gerlach dan Ely, *Teaching & Media: A Systematic Approach Education*, (Boston: Allyn dan Bacon, 1980, hak cipta: Pearson Education), edisi kedua. Dikutip oleh Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), cet ke 19, h. 3

sekolah secara konteksnya memberikan pembelajaran yang termasuk dalam salah satu komponen dari kompetensi keguruan.² Setiap guru harus menguasai konsep pembelajaran dan terampil dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

Pembelajaran terpusat pada fenomena fenomena yang secara langsung mempengaruhi proses belajar murid. Meskipun pembelajaran terpusat pada fenomena yang berlangsung di dalamnya, tetapi pembelajaran memiliki cakupan ranah yang luas dan fleksibel dalam penyediaan hal hal yang menunjang pembelajaran seperti tempat, media bahkan subjeknya (pengajar).

Azhar menyatakan bahwa media pembelajaran berkaitan dengan hal hal yang mendukung siswa untuk belajar, baik itu berupa alat atau sarana berbentuk fisik serta komponen sumber belajar yang memiliki materi pengajaran atau hal hal serupa yang bersifat informasi di lingkungan siswa dengan tujuan instruksional. Informasi terkait pengajaran itu

² Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), cet ke 7, h. 177

harus dapat merangsang pikiran, perhatian siswa dalam belajar, minat dan perasaan.³

Quizizz merupakan salah satu yang termasuk jenis media pembelajaran, quizizz pada dasarnya adalah suatu layanan digital yang menyediakan fitur membuat presentasi interaktif dan permainan berupa kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Menurut Amornchewin quizizz adalah salah satu jenis media pembelajaran yang mendukung untuk memberikan motivasi belajar bagi siswa dalam proses pembelajaran karena fitur fiturnya yang menarik.⁴ Samet berpendapat bahwa quizizz dapat dijadikan pilihan terbaik sebagai alternatif media pembelajaran yang tersedia dalam bentuk aplikasi dan web, dapat diakses melalui *browser, android* ataupun *app store*.⁵

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), cet ke 19, h. 4. Dikutip oleh Muhammad Taufiqurrahman, *Mendesain Pembelajaran SKI Di Madrasah Dengan Pemanfaatan Teknologi Informatika Era Industri 4.0*, (Bengkulu: Brimedia Global, 2020), h. 70

⁴ Amornchewin, Ratchadapon, *The Development Of SQL Language Skill In Data Definition And Data Manipulation Languages Using Exercises With Quizizz For Students Learning Engagement*, Indonesia Journal Of Informatics Education, (Online), Vol 2, Issue 2, (2018), <https://doi.org/10.20961/ijie.v2i2.24430>, diakses 25 Desember 2021, h. 88

⁵ Almaytiya Putri Rofiqoh, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi*

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam quizizz ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan quizizz sebagai media dalam pembelajaran dapat menunjang kualitas pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa, tidak monoton dan mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih.

Banyak sekali kelebihan yang dapat dirasakan oleh guru maupun siswa saat memanfaatkan quizizz sebagai media dalam proses pembelajaran yaitu meliputi: 1) platform quizizz dapat diakses secara gratis; 2) dapat diakses melalui perangkat keras sendiri; 3) bisa diakses melalui *google* tidak harus mengunduh aplikasi terlebih dahulu; 4) bisa membuat materi dalam bentuk slide sesuai dengan keinginan dan kebutuhan sendiri; 5) mengedit materi yang sudah tersedia secara publik; 6) tampilan secara visual yang sangat menarik, tersedia berbagai macam tema yang dapat dipilih.

Kelebihan kelebihan yang tersedia dalam layanan quizizz ini tentunya dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih baik. Pembelajaran akan terasa menyenangkan, tidak membosankan dan membuat siswa jenuh, tidak monoton, lebih kreatif, inovatif dan menuntun siswa untuk lebih aktif sehingga pembelajaran menjadi interaktif, semakin mengenal manfaat positif dari perkembangan dan kemajuan zaman dibidang teknologi pendidikan.

Pemanfaatan platform digital sangat membantu dan lebih memudahkan guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran dan meminimalisir kebosanan siswa. Tersedia banyak layanan digital yang dapat dimanfaatkan salah satunya adalah quizizz. Quizizz adalah sebuah layanan digital yang tersedia dalam bentuk web dan aplikasi. Quizizz membantu guru menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sekaligus interaktif sehingga lebih menyenangkan dan dapat meminimalisir kebosanan siswa. Platform ini dapat digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat diterapkan pada saat pembelajaran. Keunggulan lain yang

dapat dimanfaatkan dari quizizz ini yaitu data statistik berisi capaian dan kinerja siswa.

Upaya upaya pembaruan dalam pemanfaatan teknologi untuk menghasilkan media pembelajaran semakin didorong oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat. Sekolahpun mendukung pembaruan teknologi dalam pendidikan melalui penyediaan alat alat yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan fasilitas yang disediakan sekolah dengan sebaik baiknya demi meningkatkan kualitas pembelajaran.

Guru harus mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk meminimalisir kebosanan siswa saat menjalani proses pembelajaran. Maka itu harus diciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menantang, kreatif dan inovatif agar benar benar mampu berkontribusi pada pemahaman siswa.

Al-Quran menjelaskan tentang pemanfaatan teknologi dalam kegiatan hidup manusia yaitu di dalam surah Al-Anbiya ayat 80

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِّنْ أُوَّابَسِكُمْ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ

Artinya: “Dan Kami ajarkan (pula) kepada Dawud cara membuat baju besi untukmu, guna melindungi kamu dalam peperangan. Apakah kamu bersyukur (kepada Allah)?”⁶

Pada ayat ini Allah menyebutkan karunia yang diberikan yaitu berupa pengetahuan dan keterampilan dalam kepandaian membuat baju besi. Kepandaian itu dimanfaatkan oleh umat-umat Nabi Daud a.s hingga semakin tersebar luas dan bermanfaat bagi orang-orang dari bangsa lain. Lalu dengan itulah ayat ini menegaskan tentang rasa syukur artinya senantiasa bersyukur atas segala karunia yang dilimpahkan Allah. Rasa syukur yang berkesinambungan bukan hanya sesekali.⁷

⁶ Ustad Mustofa, *Az-Zikru (Al-Quran dan Terjemahan Untuk Wanita)*, (Jakarta Selatan: Penerbit Wali), h. 328

⁷ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya (Edisi Yang Disempurnakan)*, jilid. 6, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2012), h. 294

Dari tafsir tersebut dapat dipahami bahwa manusia tentunya telah diberikan karunia oleh Allah, yaitu karunia berupa ilmu pengetahuan dan keterampilan maka dengan karunia tersebut hendaklah kita berusaha melakukan sesuatu dalam kehidupan ini. Khususnya dalam bidang pendidikan hendaknya kita melakukan sesuatu dengan membuat atau menciptakan hal hal yang menjadi penunjang dalam bidang pendidikan. Dapat dicontohkan salah satunya dengan teknologi, jika dengan teknologi kita dapat menciptakan sesuatu maka tentunya itu akan bermanfaat. Sehingga kita dapat menemukan suatu hal yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara awal penulis yang dilakukan di lapangan terhadap dengan wawancara bersama guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara yaitu Ibu Asriah. Penulis memperoleh beberapa informasi tentang permasalahan atau kendala yang terjadi. Masalah pertama yaitu mengenai fasilitas teknologi dalam pendidikan yang ada cukup memadai seperti wifi, proyektor,

LCD, komputer bahkan tablet namun permasalahannya fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Guru belum berupaya dengan optimal dan maksimal dalam memanfaatkan alat alat teknologi yang disediakan sekolah untuk keberlangsungan proses pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan media selama proses pembelajaran juga menjadi masalah karena hal ini menimbulkan kejenuhan dan kebosanan sehingga konsentrasi siswa terpecah yang berakhir pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, penyampaian materi atau cara mengajar guru yang monoton hanya dengan metode ceramah dan tanya jawab sudah terlalu usang sehingga siswa merasa kurang bersemangat, kurang berminat dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.⁸

⁸ Asriah, “Permasalahan dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, Wawancara, SMAN 1 Bengkulu Utara, Pra-Riset, 18 Desember 2021

Jangka waktu belajar atau durasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang cukup lama yaitu tiga jam pelajaran atau setara dengan 3 x 45 menit, yang artinya memakan waktu sebanyak 135 menit. Jumlah ketersediaan durasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang lama ini jika tidak didukung oleh adanya media pembelajaran yang menyenangkan maka pastinya siswa semakin lama akan merasa semakin bosan, jenuh dan lesu untuk terus mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga terdapat permasalahan umum namun sering kali menjadi masalah utama yang signifikan terjadi dalam proses pembelajaran yaitu kurang aktifnya siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi pasif dan monoton.⁹

Perkembangan teknologi semakin bergerak cepat dalam kehidupan sehari-hari di berbagai bidang salah satunya dibidang pendidikan karena menuntut kita untuk menerapkan teknologi secara langsung. Model pembelajaran disaat pandemi yaitu dengan belajar dari rumah memanfaatkan

⁹ Observasi di kelas XI Bahasa Budaya SMAN 1 Bengkulu Utara Pada Tanggal 24 Januari 2022

teknologi dan internet sudah mendominasi dan menjadi kebiasaan belajar baru bagi siswa sehingga sulit dikontrol kembali oleh guru pada saat pembelajaran tatap muka sudah mulai berlangsung kembali. Siswa sudah terbiasa dengan gaya belajar menggunakan media berbasis teknologi dan internet. Hal ini menjadi masalah sekaligus tantangan bagi guru agar semakin menguatkan proses pembelajaran yang berlangsung dengan memanfaatkan teknologi pendidikan atau internet sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dan adanya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan serta, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya optimalisasi pemanfaatan fasilitas sekolah dan layanan digital untuk menunjang kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran selama proses pembelajaran menimbulkan kejenuhan dan kebosanan yang mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara.
3. Penyampaian materi atau cara mengajar guru yang monoton dan tradisonal hanya dengan ceramah dan tanya jawab sehingga siswa merasa kurang bersemangat, kurang berminat dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara.

4. Model pembelajaran daring yang menimbulkan kebiasaan baru yaitu belajar dengan perangkat elektronik dan jaringan internet beralih kembali ke pembelajaran tatap muka seperti semula yang masih dalam proses peralihan menimbulkan kesenjangan pada mata Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi masalahnya agar tetap pada alur pembahasan dan tidak meluas pada yang bukan bagian dari pembahasan di penelitian ini. Media dalam pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek pada penelitian ini yaitu guru yang mengajar dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan platform quizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru kelas XI Bahasa Budaya.

2. Sekolah yang dipilih sebagai lokasi penelitian yaitu SMA Negeri 1 Bengkulu Utara.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana efektivitas pemanfaatan platform quizizz sebagai media dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara ?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat efektivitas pemanfaatan platform quizizz sebagai media dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu :

1. Untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan platform quizizz sebagai media dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara ?

2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat efektivitas pemanfaatan platform quizizz sebagai media dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara ?

F. Manfaat Penelitian

Secara umum diharapkan penelitian ini dapat memberikan berbagai manfaat khususnya di bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Adapun manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini antara lain yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman dan wawasan baru, meluaskan perbendaharaan pengetahuan dalam sudut pandang, jarak pandang, resolusi pandang yang berbeda, menguatkan perspektif lama dengan perspektif baru sehingga memperbaiki pola pikir dan menjadi salah satu sumber rujukan dalam bidang ilmu pengetahuan mengenai

media pembelajaran dan pemanfaatan platform digital khususya quizizz.

2. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong dan berkontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan untuk memanfaatkan teknologi khususnya layanan digital atau platform quizizz yang berbasis *e-learning* sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan untuk mengatasi masalah pembelajaran khususnya media.

3. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu diantaranya:

a. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik penelitian ini diharapkan mampu menuntun dan mengubah pola pikir mereka dalam memanfaatkan teknologi dengan lebih baik sehingga berdampak positif terutama untuk sarana belajar. Selain itu juga diharapkan peserta didik lebih

termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena tidak merasa bosan atau jenuh dengan pembelajaran yang monoton dan terbantu untuk lebih mudah memahami pelajaran sehingga menjadi lebih bermakna.

b. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan penelitian ini mampu mendorong untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan layanan digital khususnya quizizz dalam pembelajaran sehingga memudahkan guru untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

c. Bagi Madrasah

Bagi madrasah penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai usaha untuk memberikan dukungan bagi guru dalam meningkatkan kemampuan guru itu sendiri dan kualitas pembelajaran dalam memanfaatkan teknologi melalui layanan digital

khususnya quizizz demi kepentingan pendidikan yang lebih baik dan mengikuti perkembangan zaman.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi meningkatkan pemahaman terkait teknologi dalam pendidikan khususnya pemanfaatan layanan platform quizizz dan mampu memenuhi kebutuhan tugas akhir sebagai mahasiswa sehingga siap menjadi lulusan yang berperan aktif untuk kemajuan pendidikan dan menciptakan pendidikan yang lebih baik bagi generasi penerus bangsa sesuai dengan perkembangan zaman dan realita di lapangan.

G. Sistematika Penulisan

Agar dapat mempermudah dalam penulisan dan pemahaman secara menyeluruh tentang penelitian ini, maka dari itu disusunlah sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan: latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penulisan.
2. BAB II Landasan Teori: efektivitas, quizizz, media, pembelajaran dan pendidikan agama islam, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.
3. BAB III Metode Penelitian: jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan dan teknik analisis data.
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan: deskripsi wilayah penelitian, penyajian hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.
5. BAB V Penutup: kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Efektivitas Pemanfaatan Platform *Quizizz*

1. Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia secara bahasa efektivitas berasal dari kata dasar efektif yang memiliki banyak arti. Arti yang pertama adalah adanya efek yang meliputi akibatnya, pengaruhnya atau kesannya. Arti yang kedua adalah manjur atau mujarab. Arti yang ketiga adalah dapat membawa hasil. Arti yang keempat adalah mulai berlaku (tentang undang-undang atau peraturan). Kata efektif juga memiliki kata dasar yaitu kata efek yang berarti akibat atau pengaruh.¹⁰

¹⁰ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (P3B), Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 250

Secara istilah, efektif adalah ketepatan akan suatu hal dalam mencapai tujuan.¹¹

Jadi efektivitas adalah tingkat keberhasilan atau keberpengaruhannya sesuatu hal dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau direncanakan sebelumnya. Sehingga dapat dipahami bahwa efektivitas ialah berpengaruh dan berhasil atau tidaknya setelah menerapkan atau melakukan sesuatu. Jika ternyata terdapat pengaruh, akibat atau hasil terhadap sesuatu dengan menerapkan suatu pilihan atau kegiatan tertentu yang mendorong tercapainya tujuan maka itulah yang dimaksud efektivitas. Sesuatu digolongkan efektif jika berhasil dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Dengan kata lain, seorang guru harus mampu menentukan media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu penunjang ketercapaian suatu tujuan pembelajaran.

¹¹ Hasan Sadily, *Ensiklopedi Indonesia*, (Jakarta: Ichtiar Baru-Van Hoeve, 2005), jilid 7, h. 4132

Ensiklopedi Indonesia mengemukakan bahwa efektivitas mengarah pada tingkatan tercapainya suatu hal dan usaha yang kemudian dikategorikan efektif jika usaha tersebut dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Secara ideal keefektifan sesuatu yaitu berupa pencapaian prestasi dari tujuan yang ditetapkan dan tingkatan efektivitas dinyatakan dengan ukuran yang pasti.¹²

Dari pernyataan mengenai berbagai pengertian efektivitas di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas ialah adanya pengaruh atau efek yang berupa keberhasilan sesuai dengan tujuan kemudian melahirkan manfaat yang diperoleh setelah mengupayakan tujuan tersebut dengan sebaik baiknya. Selain itu perlu ditekankan jika efektivitas bukan hanya perihal pengaruh, efek atau kesan akan tetapi lebih dalam lagi efektivitas juga memperhatikan tentang penetapan sasaran, profesionalitas, penetapan standar, program,

¹² Hasan Sadily, *Ensiklopedi Indonesia*, (Jakarta: Ichtiar Baru-Van Hoev, 2005), jilid 2, h. 883

materi, metode, sarana prasarana sehingga yang puncaknya ada pada pengaruh.

Respon dan penguasaan materi yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran menjadi aktivitas yang harus diperhatikan untuk dapat melihat efektivitas pembelajaran. Konsep pembelajaran yang efektif dapat dicapai dengan melakukan berbagai upaya yaitu seperti membangun hubungan timbal balik antara siswa dan guru, menyesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk mendukung ketercapaiannya seluruh aspek pembelajaran.¹³ Maka menggunakan media yang dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai efektivitas pembelajaran.

¹³ Remiswal, *Format Pengemangan Strategi PAIKEM Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013). hal. 88. Dikutip oleh Dianto Busro, *Efektivitas Pembelajaran Online Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri Terusan Musi Rawas Utara Sumatera Selatan*, (Tesis S2 Pascasarjana IAIN Bengkulu, 2021), h. 35-26

Seiring dengan perubahan dalam hal kemajuan dibidang pengetahuan, teknologi dan kreativitas manusia sumber belajar yang tersaji saat ini bukan lagi hanya manusia melainkan berbagai jenis peralatan yang diciptakan oleh manusia kemudian menjadi perantara antara lidah manusia yang biasa disebut media.

Ada banyak sekali sumber belajar sejak masa dahulu hingga pada masa sekarang. Pemanfaatan sumber sumber pembelajaran yang sudah ada atau tersedia memiliki ketergantungan pada biaya, waktu, kreativitas guru dan kebijakan kebijakan lain yang juga mendukung. Maka dengan begitu sebuah media dalam pembelajaran akan lebih efektif dalam penggunaan dan pemanfaatannya.

b. Ukuran Efektivitas

Pengukuran tingkat efektivitas bukanlah hal yang sederhana, karena efektivitas ini memiliki cabang kajian dari berbagai sudut pandang, mengacu pada subjek yang mengkaji dan menginterpretasikannya. Pengukuran

tingkat efektivitas juga bisa dilakukan dengan membandingkan antara rencana yang telah disusun dengan keadaan realitas dari suatu implementasi yang telah dilaksanakan. Tetapi, jika hasil suatu usaha, tindakan dan implementasi yang dilakukan tidak tepat sehingga mempengaruhi tujuan atau sasaran yang diharapkan tidak tercapai maka kondisi ini menyatakan ketidak efektivitasan suatu hal tersebut.

Menurut S.P. Siagian mengemukakan ukuran atau kriteria terkait efektif atau tidaknya pencapaian tujuan yaitu:

- 1) Tujuan yang ingin dicapai jelas, hal ini bermaksud agar subjek yang bertugas melaksanakan tugas dalam rangka mencapai tujuan menjadi lebih terarah sehingga tercapainya tujuan sesuai yang diharapkan.
- 2) Strategi yang digunakan jelas, artinya ketepatan dan kejelasan strategi yang digunakan dalam mencapai sesuatu adalah hal yang penting. Karena telah diketahui bahwa strategi adalah “jalan” yang

ditempuh dalam melakukan berbagai upaya untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan agar para pelaksana tidak berbelok ke arah lain dalam mencapai tujuan.

- 3) Ketepatan analisis dan perumusan kebijakan, hal ini berkaitan dengan strategi yang dipilih dan tujuan yang ingin diraih. Artinya, kebijakan menjadi perantara antara upaya upaya pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan tujuan yang ingin dicapai.
- 4) Matangnya perencanaan, hakikatnya hal ini berkaitan dengan rencana rencana kedepannya yang akan dikerjakan dan sudah ditetapkan sejak sekarang.
- 5) Ketepatan penyusunan program, program program pelaksanaan perlu menjabarkan rencana kegiatan dengan tepat dan rinci karena jika tidak para implementer akan kekurangan pedoman dalam pelaksanaan.

- 6) Sarana dan prasarana yang memadai, kemampuan bekerja secara produktif adalah sebuah indikator efektivitas. Maka adanya sarana dan prasarana yang memadai akan memungkinkan produktifitas sehingga mendorong tingkatan efektivitas.
- 7) Pelaksanaan yang efektif dan efisien, suatu program yang sebaik apapun dalam analisis dan perencanaan apabila tidak diterapkan dengan efektif dan efisien maka tujuan atau sasaran tidak akan tercapai. Karena dengan keefektivitasan dan efisiensi tujuan atau sasaran akan semakin dekat untuk dicapai.
- 8) Pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik, kedua sistem ini sangat penting dalam mencapai efektivitas karena manusia adalah makhluk yang tidak sempurna oleh karena itu dibutuhkan pengawasan dan pengendalian.¹⁴

¹⁴ Siagian, Sondang, P. *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi Pertama*. (Jakarta: Binapura Aksara, 2008). Dikutip oleh Meggy Yuliansyah, *Efektivitas Corporate Social Responsibility Philanthropy Dalam Mempengaruhi Minat Calon Nasabah Perbankan Syariah (Studi Bank BNI Syariah Kc. Panorama)*, (Skripsi S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, IAIN Bengkulu, 2021), h. 19

2. Platform

a. Pengertian Platform

Kata platform dapat digunakan untuk menggambarkan beberapa hal yang berbeda seperti pasar bisnis internet, strategi tertentu dalam pemasaran, inovasi, pengembangan teknologi informasi atau sumber daya manusia. Dalam bidang teknologi platform sendiri dapat menciptakan, memproses atau menjalankan jenis teknologi lainnya sehingga mampu mengembangkan suatu aplikasi. Pada program personal komputasi, tempat dijalankannya suatu aplikasi karena bersatunya sistem kerja perangkat keras (*computer*) dan perangkat lunak (*operating system*).

Platform berguna untuk memfasilitasi suatu layanan yang merupakan gabungan dari pemanfaatan antara perangkat keras dengan perangkat lunak. Platform ini sendiri terdiri dari beberapa komponen seperti sistem operasi, perangkat lunak, perangkat keras dan kumpulan komponen program lainnya yang terinstruksi oleh

mikroprosesor dan prosesor. Hal ini dapat memastikan eksekusi sebuah kode objek dengan sukses karena telah terbangun fondasi untuk sebuah platform dari berbagai komponen yang mendukung.¹⁵

Dalam menjalankan sistem perangkat lunak digunakanlah platform sebagai wadah untuk mendukung proses tersebut. Maka dari itu, platform sangat berdampak positif karena berfungsi untuk mendukung jalannya sistematisasi perangkat.

Secara spesifik dalam bidang ekonomi dikatakan bahwa platform suatu tempat yang berada dalam jaringan komputer berguna untuk memudahkan pencarian barang atau jasa. Jenis seperti ini lebih mengarah pada platform jual beli online yang dioperasikan dan dapat diakses melalui sistem website atau aplikasi.¹⁶

¹⁵ Technopedia, *Technology Dictionary: What Is A Platform*, (2020), <https://www.techopedia.com/definition/3411/platform-computing> diakses pada 26 Desember 2021.

¹⁶ Putri Ladita, *Analisis Penerapan Aplikasi Android Tokocrypto Menggunakan Pendekatan Design Thinking Dibantu Dengan Platform Design*

Sedangkan dalam bidang pendidikan platform yang tersedia menyediakan berbagai pelayanan secara online berupa materi pelajaran, kuis dan lainnya yang dapat diakses melalui website ataupun aplikasi.

3. Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Menurut Amornchewin quizizz adalah salah satu jenis media pembelajaran yang mendukung dalam memberikan motivasi belajar bagi siswa dalam proses pembelajaran karena fitur fiturnya yang menarik.¹⁷

Quizizz merupakan salah satu *web tool* yang digunakan dalam proses pembelajaran, secara spesifik dapat digunakan untuk presentasi materi interaktif dan evaluasi pembelajaran. Karakteristik quizizz yang diakses secara *online*, menyenangkan dan menciptakan kondisi *real time* (bisa langsung didapatkan hasilnya)

Toolkit V.2, (Skripsi S1 Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020), h. 34

¹⁷ Amornchewin, Ratchadapon, *The Development Of SQL Language Skil In Data Definition And Data Manipulation Languages Using Exercises With Quizizz For Students Learning Engagement*, Indonesia Journal Of Informatics Education, (Online), Vol 2, Issue 2, (2018), <https://doi.org/10.20961/ijie.v2i2.24430>, diakses 25 Desember 2021, h. 88

sangat berpotensi menjadi alternatif pembelajaran bagi peserta didik. Quizizz yang bersifat online ini dapat dijalankan dengan perangkat elektronik seperti *smartphone, personal computer (PC)*, tablet dan lainnya yang dapat mendukung akses jaringan internet untuk dapat menyelesaikan kuis.¹⁸

Samet berpendapat bahwa quizizz dapat dijadikan pilihan terbaik sebagai alternatif media pembelajaran yang tersedia dalam bentuk aplikasi dan web, dapat diakses melalui *browser, android* ataupun *app store*.¹⁹

Quizizz sendiri dapat diakses melalui website www.quizizz.com di *browser* komputer atau melalui aplikasi Quizizz yang dapat diunduh pada *android* dengan *playstore* atau *IOS apple* dengan *appstore*. Fitur

¹⁸ Dodi Sunardi, *Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz*, (2020), <https://www.researchgate.net/publication/338834150>, diakses 25 Desember 2021, h. 3

¹⁹ Menurut Samet dikutip oleh Almaytiya Putri Rofiqoh, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (PTK ONLINE)*, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo, 2021), h.43

fitur yang tersedia di quizizz seperti kuis, survei, permainan (*game*) dan lainnya yang bersifat interaktif serta dapat dirancang sendiri oleh guru sangat mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa.

b. Fitur Fitur Quizizz

Quizizz menyediakan berbagai fitur menarik yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran, diantaranya seperti materi presentasi interaktif, media gambar yang dapat ditambahkan sebagai latar belakang dan pengaturan dengan beberapa versi. Selain itu ada materi yang sudah dibuat dapat diunduh dalam bentuk *pdf*, fitur laporan (*report*) yang dapat diunduh dalam bentuk *excel*, dan data siswa yang telah mengakses materi.²⁰

²⁰ Almaytiya Putri Rofiqoh, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (PTK ONLINE)*, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo, 2021), h.45

Dari penjelasan diatas masih ada banyak fitur fitur lainnya yang tersedia dan bisa dimanfaatkan dalam platform quizizz yaitu diantaranya:

- 1) Materi publik: tersedia banyak materi pelajaran dengan beberapa kategori atau mata pelajaran yang dibuat oleh jutaan guru lainnya dari berbagai negara di quizizz.
- 2) *Lessons on Quizizz* (Presentasi Interaktif), melalui fitur ini guru dapat membuat materi pelajaran dalam bentuk slide.
- 3) Mengunduh materi dan mencetak dalam bentuk file *pdf*.
- 4) Keamanan akun yang terjamin.²¹
- 5) Teleportasi, melalui fitur ini guru dapat mengambil beberapa materi yang telah dibuat oleh guru lainnya. Perbedaannya dari fitur edit materi publik adalah jika edit materi publik berarti anda menduplikasi seluruh

²¹ Almaytiya Putri Rofiqoh, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (PTK ONLINE)*, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo, 2021), h. 45

isi materi sedangkan melalui fitur teleportasi, guru dapat mengambil banyak materi. Selain itu fitur teleportasi juga memungkinkan guru untuk mengambil dari beberapa materi dari banyak jenis yang lain.

- 6) Grup kelas yang terhubung langsung ke aplikasi belajar lainnya
- 7) Mengeksplorasi materi dan soal, materi dan soal yang sudah dibuat dapat disimpan, diubah dalam bentuk file *word* dan dicetak sehingga dengan cara seperti ini soal akan ada dan meminimalisir kemungkinan hilang. fitur ini bertujuan agar soal soal atau kuis yang telah dibuat oleh guru dapat juga digunakan secara *online* maupun *offline*.
- 8) Visual dan audio, dengan memanfaatkan fitur audio dan visual dapat membuat soal lebih menarik dan interaktif.²²

²² Almaytiya Putri Rofiqoh, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun*

Materi pelajaran yang disajikan oleh platform quizizz ini dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik. Selain itu, pengguna tidak perlu mengkhawatirkan biaya yang harus dikeluarkan karena platform quizizz dapat diakses secara gratis. Sudah ada lebih dari 60 juta pengguna di dunia dari berbagai negara dan 11 juta diantaranya adalah pengguna dari Indonesia. Fitur fitur yang sangat mendukung dan memuaskan seperti jutaan jenis materi dari berbagai jenis mata pelajaran, desain platform yang memudahkan dalam proses pembuatan materi, menyajikan materi presentasi menjadi interaktif, tersedia dalam banyak bahasa salah satunya bahasa indonesia, terhubung langsung dengan *google classroom* atau platform belajar lainnya. Sejak tanggal 26 Oktober 2021 Quizizz secara resmi terdaftar dalam kuota belajar Kemdikbud RI yang artinya guru dan siswa dapat mengakses quizizz secara gratis tanpa kuota karena sudah terhubung dengan kuota belajar Kemdikbud RI.

c. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

1) Kelebihan platform quizizz

- (a) Platform quizizz dapat diakses secara gratis dan memudahkan guru memberikan kuis yang bersifat interaktif kepada siswa sehingga jadi menyenangkan.
- (b) Bisa diakses melalui *google* jadi tidak harus mengunduh dalam bentuk aplikasi terlebih dahulu melalui *google play*.
- (c) *Bring your own device* (menggunakan perangkat sendiri). Quizizz dapat diakses melalui perangkat keras yang terhubung ke internet seperti PC (*personal computer*), tablet, *smartphone* dan lainnya.
- (d) Bisa membuat materi dalam bentuk slide sesuai dengan keinginan dan kebutuhan sendiri. Jadi bukan hanya dapat memainkan kuis yang sudah tersedia dari orang lain.

- (e) Mengedit materi yang sudah tersedia secara publik. Artinya kita bisa memodifikasi kuis yang sudah ada di platform quizizz untuk membuat kuis yang baru.
- (f) Tampilan secara visual yang sangat menarik, tersedia berbagai macam tema yang dapat dipilih.

2) Kekurangan platform quizizz

- (a) Sinyal internet yang harus memadai, karena ketika sinyal internet tidak stabil akan menghambat proses dalam mengakses materi pelajaran yang ada di quizizz.²³

d. Manfaat platform quizizz

- 1) Menjadi lebih terbuka dengan perkembangan teknologi yang bisa berperan bagi dunia pendidikan.
- 2) Melatih siswa untuk bisa berpikir kritis dan mandiri dalam belajar.
- 3) Lebih fleksibel dalam melakukan pembelajaran.

²³ Almaytiya Putri Rofiqoh, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (PTK ONLINE)*, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo, 2021), h.48

- 4) Menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan, seru dan tidak menjadikan siswa jenuh karena terasa menantang.
 - 5) Mendukung guru dalam melaksanakan dalam proses pembelajaran karena fitur fitur yang tersedia dapat dioperasikan dengan mudah dan siswa pun akan cukup mudah untuk mengakses materi.²⁴
- e. Cara Penggunaan Quizizz

1) Cara Membuat Akun atau Mendaftar

- (a) Masuk ke laman <https://quizizz.com/>
- (b) Klik mendaftar atau *sign up* (dapat melalui akun google atau email sendiri).
- (c) Setelah berhasil mendaftar atau *sign up*, silahkan klik bagian untuk guru atau *for a teacher*.
- (d) Pilih negara (Indonesia).
- (e) Klik lanjutkan (*continue*).
- (f) Proses pembuatan akun di Quizizz telah selesai.

²⁴ Almaytiya Putri Rofiqoh, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (PTK ONLINE)*, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo, 2021), h.49

2) Cara Membuat Materi Pelajaran Bagi Guru

- (a) Klik *create* (buat)
- (b) Pilih pilih *new lesson* (pelajaran baru) untuk membuat materi presentasi pelajaran.
- (c) Buat nama untuk kuis dan pelajaran sesuai dengan materi
- (d) Pilih subjek pelajaran yaitu agama (*religion*)
- (e) Pilih animasi atau tambahkan gambar jika diperlukan
- (f) Pilih bahasa, tingkatan kelas dan izin akses (umum atau pribadi)
- (g) Klik pilih tema serta slide untuk memulai membuat materi pelajaran
- (h) Selanjutnya membuat tampilan materi pelajaran menarik guru dapat mengkreasikan sesuai keinginan dan kebutuhan.

- (i) Jika sudah selesai, klik *save* (simpan). Maka materi pelajaran siap dibagikan kepada peserta didik.²⁵

3) Cara Membagikan Materi Pelajaran Kepada Peserta Didik

- (a) Klik *my library* dan pilih materi yang akan dibagikan
- (b) Klik *start a live* untuk membagikan secara langsung atau klik *assign homework* untuk membagikan sebagai pekerjaan rumah.
- (c) Buat peraturan sesuai yang diinginkan
- (d) Kuis ataupun materi sudah siap dibagikan kepada peserta didik.
- (e) Guru dapat membagikan link akses dan kode kelas kepada peserta didik

4) Cara Bergabung Ke Materi Pelajaran Bagi Peserta Didik

²⁵ Almaytiya Putri Rofiqoh, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (PTK ONLINE)*, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo, 2021), h.50

- (a) Peserta didik dapat mengakses Quizizz di Google atau dapat mengklik langsung link yang dibagikan oleh guru.
- (b) Klik *join* (bergabung).
- (c) Masukkan kode kelas, kemudian tuliskan nama lengkap.
- (d) Nama dan jumlah peserta didik yang sudah bergabung dapat dilihat.
- (e) Setelah semua peserta didik bergabung, penyajian materi pelajaran bisa dimulai dengan klik *start* (mulai).²⁶

4. Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan efektivitas pemanfaatan platform quizizz ialah pengaruh, efek atau kesan yang didapatkan setelah mengupayakan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran respon dan pemahaman siswa adalah hal

²⁶ Muhammad Nasikh, *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX Di MTs Negeri 4 Surabaya*, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021), h. 34-35

penting yang harus diperhatikan untuk mengukur efektivitas. Memanfaatkan media dalam proses pembelajaran adalah suatu upaya untuk mencapai efektivitas pembelajaran. Seiring dengan berjalannya waktu banyak perubahan yang terjadi dalam hal kemajuan teknologi dan kreatifitas manusia. Quizizz yang termasuk sebagai media pembelajaran dengan berbasis teknologi dan kreatifitas akan dapat menunjang dan mendukung tercapainya efektivitas dalam pemanfaatannya.

B. Media dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Media

a. Pengertian Media

Media adalah kata yang berasal dari bahasa latin yaitu *medius* makna secara harfiahnya adalah “tengah”, “pengantar” atau “perantara”. Dalam bahasa Arab, kata media disebut (وسائل) yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Gelach dan Ely menyatakan pendapat mereka

bahwa secara umum segala sesuatu yang membantu dan menunjang siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan teladan sikap baik itu dari manusia, materi atau juga kejadian maka hal tersebut termasuk media. *AECT atau Association of Education and Communication Technology* membatasi perihal media sebagai berbagai saluran dan bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.²⁷

National Education Association mengartikan berbagai benda yang dapat dilihat, didengar, dibaca dan dimanipulasi dengan menggunakan alat dalam kegiatan komunikasi baik secara cetak atau audio visual merupakan media secara spesifik dalam ruang lingkup pendidikan. *Commission on Instructuional Technology* mendefinisikan media pendidikan sebagai bentuk kemunculan hasil dari revolusi kemunikasi yang dapat

²⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), cet ke 19, h. 3

dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran selain guru, buku, teks dan papan tulis.²⁸

Heinich dan kawan kawan menyatakan sesuatu perihal istilah medium yaitu sebagai penghubung antara sumber dan penerima yang berisi pesan atau informasi. Selanjutnya dijelaskan secara khusus bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang mengandung informasi atau pesan dengan tujuan pengajaran dan bisa juga dimaksudkan membawa sesuatu yang mengarah pada pengajaran.²⁹

Azhar menyatakan bahwa media pembelajaran berkaitan dengan hal hal yang mendukung siswa untuk belajar baik itu berupa alat atau sarana berbentuk fisik serta komponen sumber belajar yang memiliki materi pengajaran atau hal hal serupa yang bersifat informasi di lingkungan siswa dengan tujuan instruksional. Informasi

²⁸ Muhammad Taufiqurrahman, *Mendesain Pembelajaran SKI Di Madrasah Dengan Pemanfaatan Teknologi Informasi Era Industri 4.0*, (Bengkulu: Brimedia Global, 2020), h. 69

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), cet ke 19, h. 3-4

terkait pengajaran itu harus dapat merangsang pikiran, perhatian siswa dalam belajar, minat dan perasaan.³⁰

Teori tersebut selaras dengan apa yang dinyatakan oleh Muhammad Taufiqurrahman pada ruang lingkup bidang pendidikan media dikenal dengan istilah media pendidikan yang berarti berupa berbagai jenis komponen di sekitar lingkungan siswa dan memberi stimulus atau rangsangan bagi siswa sehingga aktif dalam belajar.³¹

Sebutan kata “media” dalam beberapa hal sering kali dihubungkan dengan kata “teknologi” yang asal katanya dari kata latin yaitu “*tekne*” dalam bahasa inggris disebut “*art*” dan “*logos*” dalam bahasa indonesia disebut “ilmu”. Jika ditarik hubungannya dengan bidang pendidikan dan pembelajaran, menurut Achin maka teknologi dapat diartikan sebagai

³⁰ Muhammad Taufiqurrahman, *Mendesain Pembelajaran SKI Di Madrasah Dengan Pemanfaatan Teknologi Informasi Era Industri 4.0*, (Bengkulu: Brimedia Global, 2020), h. 70

³¹ Muhammad Taufiqurrahman, *Mendesain Pembelajaran SKI Di Madrasah Dengan Pemanfaatan Teknologi Informasi Era Industri 4.0*, (Bengkulu: Brimedia Global, 2020), h. 69

pengembangan konsep tentang media saat teknologi dimaknai bukan hanya sebatas benda, alat, bahan atau perkakas tetapi terkandung makna sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berkaitan dengan penerapan ilmu.

Selain itu ada kaitan yang erat juga antara sebutan “teknologi” dengan kata “teknik”. Richards dan Rodgers menyatakan bahwa teknik langkah dan pelaksanaan yang sesungguhnya dalam kelas. Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan “teknologi” bukan hanya pembuatan suatu benda dengan model mutakhir dan sejenisnya saja, namun melipat-lipat kertas menjadi berwujud suatu benda itu juga hasil teknologi karena merupakan suatu keterampilan dan seni.³²

Dengan begitu dapat dipahami, jika ada teknologi pembelajaran misalnya dalam mata pelajaran agama maka itu akan membahas tentang penggunaan media dan

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2016), cet ke 19, h. 4-5

alat bantu dalam proses pembelajaran mata pelajaran agama juga tentang keterampilan, sikap dan strategi pembelajaran agama.

Alasan penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata).

Menurut Supriyono Media merupakan alat efektif dan efisien. Media adalah alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian

materi tersebut. Selain itu guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Beberapa cara yang efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik. Antara lain; (1) Media harus dirancang sesederhana mungkin sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa. (2) Media hendaknya dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan. (3) Media hendaknya dirancang tidak terlalu rumit dan tidak membuat anak-anak menjadi bingung. (4) Media hendaknya dirancang dengan bahan-bahan yang sederhana dan mudah didapat. tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi media itu sendiri. (5) Media dapat dirancang dalam bentuk model gambar bagan terstruktur dan lain-lain. tetapi dengan bahan yang murah dan mudah didapat sehingga tidak menyulitkan guru dalam merancang media dimaksud.³³

³³ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV Jejak anggota IKAPI, 2021), h. 9-10

b. Macam Macam Media

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran terdiri dari berbagai macam jenis atau bentuk. Mulai dari jenis media yang tradisional, sederhana dan terjangkau harganya hingga jenis media yang modern, rumit, kompleks dan mahal harganya. Mulai dari yang merangsang respon indera tertentu saja sampai yang dapat merangsang repons dari berbagai indera manusia. Selain itu juga jika diperhatikan dari sisi operasionalnya ada yang dapat digunakan secara manual, namun ada juga yang dalam harus pada perangkat keras dan penggunaannya menuntut kemahiran sumber daya manusia tertentu.

Menurut Heinich, Molenda dan Russel jenis media yang sudah umum digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya seperti: media proyeksi, media nonproyeksi, media gerak, media audio, media

komputer, komputer multimedia, hipermedia dan media jarak jauh.³⁴

Agar dapat menyesuaikan antara media dengan materi pelajaran maka perlu diketahui berbagai jenis media pembelajaran yang ada, jenis media pembelajaran dibedakan sebagai berikut.

1) Media Grafis

Media jenis ini biasanya menyangkut indera penglihatan atau dapat juga disebut sebagai media visual yaitu pesan yang ingin disampaikan dimasukkan ke dalam simbol simbol yang memanfaatkan penglihatan (visual). Beberapa macam bagian yang termasuk media grafis ini seperti foto/gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, poster, peta, papan panel dan papan buletin.³⁵

Media grafis atau disebut juga media visual yang menayangkan fakta, konsep atau pendapat

³⁴ A. Kosasih dan Robertus Angkowo, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), h. 12

³⁵ A. Kosasih dan Robertus Angkowo, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), h. 13

melalui penayangan berupa verbal (kata-kata), angka-angka, gambar dan simbol. Grafis biasanya digunakan untuk mengilustrasikan fakta dan memperjelas sajian konsep atau pendapat sehingga dapat menarik perhatian orang dan lebih mudah diingat.³⁶

2) Media Audio

Media jenis ini biasanya menyangkut indera pendengaran. Informasi yang ingin disampaikan dimasukkan ke dalam lambang lambang auditif secara verbal (kata-kata atau bahasa lisan). Beberapa macam bagian yang termasuk jenis media audio ini meliputi radio, alat perekam pita magnetik (*tape recorder*), piringan hitam, laboratorium bahasa.³⁷

3) Media Proyeksi Diam

Jenis media yang satu ini hampir sama dengan jenis media grafis dalam arti penyajiannya yang merangsang indera penglihatan. Hanya saja

³⁶ Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), cet ke 2, h. 14

³⁷ A. Kosasih dan Robertus Angkowo, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), h. 13

perbedaannya media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan dari media tersebut. Sedangkan media proyeksi diam pesannya harus diproyeksikan menggunakan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa macam bagian yang termasuk media proyeksi diam antara lain seperti film bingkai, film rangkai, *overhead projector* (transparasi), transvisi dan *opaque projector* (proyektor tak tembus cahaya).³⁸

c. Internet Sebagai Media Pembelajaran

Tersedianya internet, proses pembelajaran dapat terselenggara secara lebih efektif. Internet merupakan media yang bersifat multi rupa. Artinya, pada satu sisi internet dapat digunakan untuk berkomunikasi secara interpersonal. Di sisi lain, pengguna dapat melakukan komunikasi lebih dari satu orang atau sekelompok pengguna yang lain (*one to many communications*). Internet juga memiliki kemampuan memfasilitasi

³⁸ A. Kosasih dan Robertus Angkowo, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), h. 13

kegiatan diskusi dan kolaborasi oleh sekelompok orang bahkan kemampuannya untuk menyelenggarakan komunikasi tatap muka (*teleconference*). Pengguna internet dimungkinkan untuk dapat berkomunikasi secara audio-visual sehingga dimungkinkan pula terselenggaranya komunikasi verbal maupun non-verbal secara langsung (*realtime*).³⁹

Internet mampu dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah, karena memiliki karakteristik yang khas, yaitu:

- 1) Sebagai media interpersonal dan juga sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one to one* maupun *one to many*,
- 2) Memiliki sifat interaktif, dan

³⁹ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pengembangan Pendidikan Agama Islam)*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 152

3) Memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron, sehingga memungkinkan terselenggaranya suatu proses pembelajaran.⁴⁰

4. Fungsi dan Manfaat Media

Secara umum fungsi dari penggunaan media dalam pembelajaran yaitu untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran itu sendiri.

Akan tetapi berdasarkan pendapat dari Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, ada enam fungsi utama dari media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain yaitu:

- 1) Penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk memadukan suasana pembelajaran secara keseluruhan.

⁴⁰ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pengembangan Pendidikan Agama Islam)*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 153-154

- 3) Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk memadukan antara tujuan dengan isi materi pelajaran.
- 4) Media pembelajaran bukan hanya sebatas pelengkap atau alat hiburan.
- 5) Media pembelajaran dalam penggunaannya berfungsi untuk memacu proses pembelajaran dan menyokong siswa dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru.
- 6) Penggunaan media pembelajaran difokuskan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar.⁴¹

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi atau juga dapat digolongkan manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi atensi

Fungsi atensi dapat diartikan bahwa media memiliki kekuatan untuk menciptakan ketertarikan dan mencondongkan perhatian siswa dalam belajar sehingga mendukung untuk berkonsentrasi selama

⁴¹ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018), cet ke 2, h. 11

proses pembelajaran. Media dapat mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran yang dipelajari.⁴²

2) Fungsi afektif

Artinya media berfungsi mempengaruhi siswa secara emosional dan sikap sehingga menimbulkan rasa nyaman dalam belajar.⁴³

3) Fungsi kognitif

Media berfungsi memaksimalkan pencapaian tujuan yaitu untuk memahami dan menanamkan informasi yang disampaikan dalam pembelajaran.⁴⁴

4) Fungsi kompensatoris

Materi pelajaran yang disajikan dengan media dapat lebih memudahkan atau membantu siswa dalam memahami materi terutama bagi siswa yang sedikit lambat menerima dan memahami.⁴⁵

⁴² Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), h. 7, cet. 2

⁴³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), hal. 7, cet. 2

⁴⁴ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018), cet ke 2, h. 12

⁴⁵ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018), cet ke 2, h. 13

Selain fungsi fungsi yang telah diuraikan tentang media diatas, ada juga nilai dan manfaat dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Membuat nyata atau berwujud konsep konsep yang abstrak. Artinya dari konsep konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan hanya dengan lisan bisa diwujudkan menjadi lebih sederhana melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- 2) Menghadirkan objek-objek yang sulit didapatkan atau terlalu berbahaya jika dihadirkan langsung dalam lingkungan belajar.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu kecil atau besar.
- 4) Memperlambat atau mempercepat suatu proses perubahan tertentu.⁴⁶

⁴⁶ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, Media Pembelajaran, (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018), cet ke 2, h. 15

2. Pembelajaran

a. Hakikat/Pengertian Pembelajaran

Pendidikan formal di sekolah secara konteksnya memberikan pembelajaran yang termasuk dalam salah satu komponen dari kompetensi keguruan.⁴⁷ Setiap guru harus menguasai konsep pembelajaran dan terampil dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

Istilah “pembelajaran” yang dalam bahasa Inggrisnya disebut “*instruction*” yang sering digunakan dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif-wholistik yang memposisikan siswa sebagai sumber dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dipengaruhi oleh faktor lain yaitu perkembangan teknologi yang bisa memudahkan siswa belajar berbagai hal melalui media apa saja seperti bahan tercetak, program tayangan

⁴⁷ Nyanyu khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), cet ke 7, h. 177

televisi, gambar atau foto, audio dan lainnya sehingga dalam hal ini guru diposisikan sebagai fasilitator.⁴⁸

Selaras dengan apa yang diungkapkan oleh Gagne “*instructuion is a set of event thet effect learners in such a way that learning is facilitated*”.⁴⁹ Dapat dipahami bahwa mengajar (*teaching*) merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*) yang berarti memposisikan guru sebagai fasilitator artinya ditekankan pada bagaimana mengaransemen atau merancang berbagai sumber belajar yang ada dan juga fasilitas yang tersedia untuk dimanfaatkan dengan maksimal agar dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran. Istilah pembelajaran dalam ruang lingkup yang masih sama yaitu yang banyak dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar, siswa diposisikan sebagai subjek

⁴⁸ Muhammad Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran Modern (Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran)*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), h. 34

⁴⁹ Muhammad Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran Modern (Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran)*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), h. 35

belajar yang mengemban peranan utama, sehingga dalam proses pembelajaran siswa dituntut beraktivitas secara penuh bahkan secara individual harus mempelajari bahan pelajaran.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁵⁰ Pembelajaran (*instruction*) merupakan penggabungan dari konsep belajar (*learning*) dan konsep mengajar (*teaching*).⁵¹ Istilah kata pembelajaran berkaitan erat dengan belajar dan mengajar. Awalnya belajar, mengajar dan pembelajaran adalah hal yang sama, namun sedikit dapat dibedakan yaitu dari sisi proses menjalaninya. Belajar dapat dilakukan seseorang secara mandiri atau tanpa guru dan tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran secara

⁵⁰ Undang Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ketentuan Umum Pasal 1 Ayat 20. 2003. Disahkan di Jakarta: Oleh Presiden Republik Indonesia Megawati Soekarno Putri

⁵¹ Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h.17

formal. Sedangkan mengajar adalah suatu hal yang meliputi seluruh kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam rangka menyampaikan informasi atau pesan dengan harapan aktivitas mengajar dapat memberikan proses belajar mengajar bermoral, lancar, menjadikan siswa merasa nyaman dan secara khusus guru menerapkan kurikulum dalam kegiatan mengajarnya. Selanjutnya istilah pembelajaran yaitu suatu usaha yang dilakukan dengan sengaja menggunakan dan melibatkan pengetahuan profesional guru untuk mencapai tujuan kurikulum.⁵²

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga dimaksudkan sebagai bantuan yang diberikan dari guru kepada siswa agar mendapatkan ilmu, pengetahuan, keterampilan, akhlak, sikap dan kepercayaan diri.⁵³

⁵² Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h.6

⁵³ Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h.7

Dengan kata lain pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru agar siswa dapat menjadi pembelajar sejati karena belajar adalah proses yang dialami manusia sepanjang hidup dan dapat dilakukan dimanapun serta kapanpun.

Motivasi pelajar dan kreativitas pengajar menjadi hal yang sangat berpengaruh bagi kualitas pembelajaran. Siswa sebagai pembelajar yang memiliki motivasi tinggi dan didukung oleh guru yang dapat memfasilitasi motivasi belajar siswa akan membawa hasil pada keberhasilan mencapai target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Desain pembelajaran yang baik ditunjang fasilitas yang memadai ditambah dengan kreativitas guru akan menjadikan siswa mencapai target belajar.

b. Tujuan Pembelajaran

Learning objectives (LO) adalah istilah yang menggabungkan (*compounding*) dua kata, yaitu kata

learning yang berarti “belajar” atau pembelajaran dan kata *objectives* yang berarti “tujuan”. Secara harfiah *learning objectives* itu berarti tujuan pembelajaran, sedangkan menurut istilah dari beberapa tokoh yang dikutip oleh Mohammad Asrosi yaitu

Cranton mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan didapatkan oleh peserta didik setelah selesai pembelajaran. Sementara itu, Meger menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah gambaran kemampuan peserta didik dengan menunjukkan kinerja atau kemampuan yang diharapkan dan sebelumnya mereka tidak mampu.

Selain penjelasan di atas, ada juga yang mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah *learning objectives are statement articulating the learning your will achieve in your cours*. Artinya bahwa tujuan pembelajaran ialah menetapkan pernyataan-

pernyataan yang menyatakan tentang hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik pada suatu proses pembelajaran.

Ada beberapa istilah semakna dengan *learning objectives* (LO), yaitu seperti *learning outcomes* dan tujuan intruksional. Di Indonesia tujuan intruksional adalah istilah yang populer digunakan. Adapun tujuan intruksional ini dibagi menjadi dua, yaitu tujuan intruksional umum dan tujuan intruksional khusus. (1) tujuan intruksional umum (TIU), meliputi pernyataan yang menggambarkan kemampuan peserta didik secara umum yang seharusnya dicapai setelah menyelesaikan satu bidang studi atau mata pelajaran selama satu semester. (2) tujuan intruksional khusus (TIK), diartikan sebagai penggambaran hasil belajar yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melalui suatu proses

pembelajaran dengan satu pokok bahasan atau topik pelajaran tertentu.⁵⁴

3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pada dasarnya pendidikan agama islam adalah jenis kalimat majemuk karena terdiri dari tiga kata yang terpisah masing masingnya memiliki makna yang berbeda.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata didik, dengan diberi awalan “pe” dan akhiran “an”, yang berarti “proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan”.⁵⁵ Istilah pendidikan awalnya berasal dari terjemahan bahasa Yunani *paedagogie* yang berarti “bimbingan yang diberikan kepada anak”.

⁵⁴ Mohammad Asrori, *Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran Madrasah, Madrasah Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, (Online), Vol. 5, No. 2, h. 166, (<https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>, diakses 25 Desember 2021)

⁵⁵ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (P3B), Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 232

Sedangkan orang yang memiliki tugas untuk mendidik disebut *paedagogos*. Bangsa Romawi menilai pendidikan sebagai *educare*, yaitu membawa dan membimbing dengan tindakan secara langsung menerapkan sesuatu yang dapat mengerahkan potensi anak yang dibawa saat dilahirkan di dunia. Bangsa Jerman menilai pendidikan sebagai *Erziehung* yang dapat diartikan sejalan dengan *educare*, yakni menghidupkan kekuatan tersimpan atau mengaktifkan kekuatan yang dimiliki seorang anak atau yang dapat disebut juga potensi anak.⁵⁶ Dalam bahasa Inggris pendidikan disebut *education* yang artinya bimbingan atau pengembangan. Dalam bahasa Arab, istilah pendidikan disebut *tarbiyah* yang artinya pendidikan.⁵⁷

Berdasarkan penjelasan tentang pendidikan diatas, dapat dipahami bahwa pendidikan adalah usaha

⁵⁶ Nurkholis, *Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi*, *Jurnal Kependidikan*, (Online), Vol. 1, No. 1, h. 25-26, (<https://www.neliti.com/id/publications/104343/pendidikan-dalam-upaya-memajukan-teknologi> diakses 26 Desember 2021)

⁵⁷ Ramayulis, *Filsafat Pendidikan Islam (Analisis Filosofis Sistem Pendidikan Islam)*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 111

secara sadar yang dilakukan oleh orang yang lebih dewasa melalui kegiatan bimbingan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh seseorang dalam dirinya.

Selanjutnya secara makna agama Islam juga kalimat majemuk, agama berarti “sistem prinsip kepercayaan kepada tuhan, dengan ajaran kebaktian dan kewajiban-kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan”.⁵⁸ Sedangkan Islam berarti “agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW, berpedoman kepada kitab suci Al-Qur’an”.⁵⁹

Adapun yang dimaksud pendidikan agama Islam menurut pengertian istilah (terminologi) antara lain dikemukakan oleh Achmad Patoni yang menyatakan bahwa pendidikan agama adalah upaya untuk menuntun kearah pertumbuhan kepribadian peserta didik secara

⁵⁸ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (P3B), Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 10

⁵⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (P3B), Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 388

terstruktur dan praktis agar mereka menjalani kehidupan sesuai dengan tuntunan Islam, sehingga dapat mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.⁶⁰

Menurut Muhmidayeli Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang ditempuh untuk menyadarkan agar menjadi peserta didik manusia yang seutuhnya.⁶¹ Menurut Muhaimin, Pendidikan Agama Islam bermakna usaha untuk mendidik ajaran Islam atau nilai nilai Agama Islam agar menjadi sikap hidup dan pandangan seseorang dalam menjalani kehidupan.⁶²

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa pengertian Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses merubah sikap atau tingkah laku seseorang sebagai bentuk usaha mendewasakan manusia baik jiwa maupun

⁶⁰ Achmad Patoni, *Metode Pembelajaran Agama Islam*, (Yogyakarta: Gre Publishing, 2011), h. 13

⁶¹ Ade Imelda Frimayanti, *Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Agama Islam, Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, (Online), Vol. 8, No. 2, (<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i2.2128>, diakses 25 Desember 2021), h. 239

⁶² M. Muhaimin. 2007. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Rajawali Press). Dikutip oleh Mahmudi, *Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, dan Materi, Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, (Online), Vol. 2, No. 2, (<http://dx.doi.org/10.30659/jpai.2.1.89-105>, diakses 25 Desember 2021), h. 92

raga melalui bimbingan yang didasarkan pada nilai nilai agama Islam dengan berpegang teguh pada pedoman utama yaitu Al-Quran dan Hadis.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Hakikat dari tujuan Pendidikan Agama Islam yang diungkapkan oleh Zakiah Daradjat adalah untuk membangun kepribadian seseorang dengan bentuk takwa dan mencapai tingkat insan kamil. Proses Pendidikan Agama Islam haruslah berlangsung berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadis.⁶³

Zakiah Daradjat menjelaskan tujuan Pendidikan Agama Islam adalah untuk membimbing manusia beragama yang artinya menjadi manusia yang harus menjalankan ajaran-ajaran agama Islam dengan sebaik-baiknya dan sempurna, sehingga menjadi cerminan tindakan dan sikap dalam keseluruhan hidup, untuk meraih kebahagiaan dan kejayaan dunia akhirat, yang

⁶³ Ade Imelda Frimayanti, *Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Agama Islam, Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, (Online), Vol. 8, No. 2, (<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i2.2128>, diakses 25 Desember 2021), h. 237

dapat dibangun melalui pengajaran agama yang efektif dan intensif.⁶⁴

Selain itu, pendidikan Agama Islam juga memiliki tujuan sebagai media untuk meningkatkan iman dan takwa kepada Allah SWT. Serta sebagai media pengembangan sikap keagamaan dengan menerapkan ilmu yang didapatkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Zakiah Daradjat berpendapat Pendidikan Agama Islam mempunyai tiga fungsi sebagai salah satu bidang studi di sekolah, yaitu: pertama, meningkatkan rasa keimanan yang kokoh; kedua, menumbuhkembangkan kebiasaan (*habit vorming*) dalam melakukan ibadah, amal saleh dan berakhlak mulia; dan ketiga, meningkatkan semangat untuk menjaga dan mengelola alam sekitar sebagai anugrah dari Allah SWT.⁶⁵

⁶⁴ Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 172

⁶⁵ Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 174

c. Materi Pendidikan Agama Islam

Materi Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang materinya meliputi materi utama bidang studi Islam yang dilakukan secara sistematis dan bertahap untuk menyiapkan siswa yang mengetahui, memahami, mendalami, mengimani dan mengamalkan ajaran agama Islam dan berakhlak mulia serta bertoleransi dalam hubungan dengan sesama manusia dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa.

Pendidikan Agama Islam di sekolah diartikan sebagai suatu program pendidikan yang menanamkan nilai-nilai ajaran Islam melalui proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang didalamnya terusun dari 5 jenis materi, yakni Al-Qur'an Hadis, Akidah, Akhlak dan Budi Pekerti serta Sejarah Peradaban Islam dan Fiqih.⁶⁶

⁶⁶ Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 62

Beberapa materi yang termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada jenjang menengah atas adalah sebagai berikut:

- 1) Al-Qur'an dan Hadis, terdiri dari ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis pilihan yaitu seperti: Al-Hujurat (49): 10, Surat Al-Anfal (8): 72, Al-Maidah (5): 32 dan 48, Al-Isra' (17): 32, Yunus (10): 40-41 dan An-Nur (24): 2. Penekanan materi yang dikaji dari ayat-ayat tersebut meliputi bacaan ayat-ayat Al-Qur'an, hafalan ayat-ayat Al-Qur'an, kandungan ayat-ayat Al-Quran dan hadis terkait hingga perilaku yang mencontohkan pemahaman akan ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis pilihan tersebut.
- 2) Akidah mencakup bagian asmaul husna yang meliputi *al-mu'min*, *al-wakiil*, *al-matiin*, *al-jami'*, *al-adl*, *al-akhir*, iman kepada malaikat-malaikat Allah SWT, iman kepada rasul-rasul Allah SWT, iman kepada kitab-kitab Allah SWT, iman kepada qadha dan qadar serta perilaku yang mencontohkan iman kepada qadha

dan qadar, iman kepada hari akhir dan perilaku yang mencontohkan iman kepada hari akhir.

- 3) Akhlak dan budi pekerti terdiri dari semangat menuntut ilmu serta merealisasikan dan menyampaikannya kepada sesama, berpakaian secara islami, jujur dan contoh perilaku sifat jujur, ikatan persaudaraan (*ukhuwah*), mengontrol diri (*muajadah an-nafs*), hormat dan patuh kepada orang tua dan guru serta contoh perilaku sifat hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, perilaku menghindari diri dari pergaulan bebas dan perbuatan zina, sikap tangguh dan menegakkan kebenaran, sikap berbudi luhur, teguh pendirian, memberi rasa aman, tawakal dan berperilaku adil.
- 4) Fikih, mencakup bagian ketentuan syariat islam dalam perawatan jenazah, ketentuan syariat islam dalam pelaksanaan pernikahan, hak dan kedudukan wanita dalam keluarga, prinsip dan praktik ekonomi

dalam Islam, khotbah, tabligh dan dakwah, ketentuan syariat Islam dalam pembagian harta waris.

- 5) Sejarah Peradaban Islam, terdiri dari strategi dakwah dan perkembangan Islam di Indonesia, sikap semangat melakukan penelitian di bidang ilmu pengetahuan sebagai implementasi dari pemahaman, dan perkembangan islam di Indonesia, faktor-faktor kemajuan dan kemunduruan peradaban Islam di dunia.⁶⁷

4. Media dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dari uraian di atas dapat disimpulkan media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah berbagai alat atau sarana serta komponen sumber belajar apapun yang ada di lingkungan berisi materi pengajaran dengan tujuan instruksional yang dapat merangsang pikiran, merangsang perhatian siswa dalam belajar, memotivasi, membangkitkan minat sehingga menciptakan pembelajaran yang interaktif.

⁶⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2016, Disahkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Anies Baswedan

Salah satu jenis alat atau sarana yang ada dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah teknologi dan internet. Dalam mata pelajaran agama atau Pendidikan Agama Islam yang memanfaatkan penggunaan suatu alat atau sarana dalam proses pembelajaran sebagai media itu suda termasuk teknologi pembelajaran.

C. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Biqrotul Azizah, Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas XII MAN 1 Gresik, 2020.	1. Membahas tentang penggunaan platform quizizz dalam pembelajaran	1. Jenis penelitian yang berbeda yaitu kuantitatif. 2. Tempat penelitian yang berbeda. 3. Variabel

			penelitian yang berbeda.
2.	Almaytiya Putri Rofiqoh, Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap	1. Membahas tentang penggunaan platform quizizz dalam pembelajaran	1. Jenis penelitian yang berbeda yaitu PTK. 2. Tempat penelitian yang berbeda. 3. Variabel penelitian

	Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (PTK Online), 2021.		yang berbeda.
3.	Endang Ngatiningsih, Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di	1. Membahas tentang penggunaan platform quizizz dalam pembelajaran 2. Jenis penelitian yaitu kualitatif.	1. Tempat penelitian yang berbeda. 2. Variabel penelitian yang berbeda.

	Man Kota Magelang, 2020.		
4.	Humairoh, Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, 2020	1. Membahas tentang penggunaan platform quizizz dalam pembelajaran 2. Jenis penelitian yaitu kajian pustaka.	1. Tempat penelitian yang berbeda. 2. Variabel penelitian yang berbeda.
5	Yoselia Alvi Kusuma, Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online)	1. Membahas tentang penggunaan platform quizizz dalam pembelajaran	1. Jenis penelitian yang berbeda. Penelitian ini menggunakan jenis campuran.

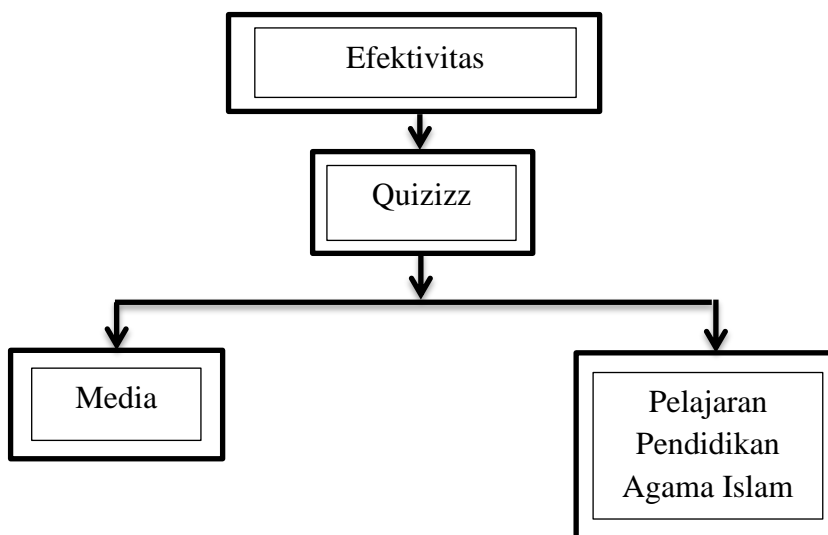
	Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020		2. Tempat penelitian yang berbeda. 3. Variabel penelitian yang berbeda.
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------

D. Kerangka Berpikir

Sebelum mengumpulkan data, peneliti diharapkan mampu merumuskan gejala atau permasalahan yang akan diteliti. Dengan kata lain peneliti telah mengemukakan *conceptual definitions* terlebih dahulu terhadap gejala yang akan diteliti. Tingkatan konseptualisasi permasalahan ini tentu tergantung pada sifat penelitian. Pada penelitian deskriptif cukup dengan mengemukakan *conceptual definitions* dilengkapi dengan dimensi-dimensi atau subdimensi yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti mendefinisikan

dimesis dan subdimensi media pembelajaran yang efektif.⁶⁸

Berikut ini kerangka berpikir pada penelitian ini :



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Dapat dijelaskan dari bagan tersebut bahwa efektivitas mengacu pada proses dan hasil, yaitu hasil belajar yang dicapai. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik dan berhasil apabila guru mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dirasakan langsung manfaatnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi

⁶⁸ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2001), h. 194

efektivitas pembelajaran adalah kemampuan guru memanfaatkan media.

Quizizz merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang mendukung dan memberikan motivasi belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pelajaran pendidikan agama islam adalah salah satu mata pelajaran wajib disekolah yang diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang nilai-nilai agama Islam.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian ini. Penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang memberikan gambaran keadaan sebenarnya dalam suatu keadaan, tempat dan lokasi tertentu.⁶⁹ Pendekatan metode penelitian kualitatif adalah salah satu pendekatan metode yang digunakan untuk meneliti keadaan sebuah objek yang alamiah melalui suatu proses pengamatan, kegiatan wawancara dan menganalisis perihal dokumen yang berkaitan.⁷⁰ Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendalami suatu praktik dengan cara mengamati, mendeskripsikan dan menginterpretasi secara

⁶⁹ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 34

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2020), h. 15

menyeluruh hingga menjadi fokus dalam sebuah penelitian yang terdapat dalam masyarakat.⁷¹

Sedangkan yang dimaksud dari penelitian deskriptif yaitu menjelaskan dan menginterpretasikan data yang berkaitan dengan kenyataan, keadaan dan peristiwa atau fenomena yang terjadi saat penelitian berlangsung dan disajikan secara apa adanya. Bentuk yang dapat diamati dengan pendekatan ini yaitu seperti hal yang menggejala berupa perilaku atau pendapat dan perbedaan-perbedaan antarfakta. Pada penelitian deskriptif, peneliti tidak menerapkan pengontrolan pada suatu keadaan saat penelitian berlangsung, seperti pemberian kontrol atau perlakuan terhadap suatu objek penelitian.⁷² Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk menggambarkan suatu fenomena atau kondisi tertentu yang sedang berlangsung saat ini dan saat proses penelitian sedang dilakukakan.⁷³

⁷¹ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 91

⁷² Subana dan Sudrajat, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 89

⁷³ Juliansyah Noor, *Metodologi Peneletian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 34-35

Jadi dapat dipahami bahwa pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif yang cenderung digunakan peneliti untuk mendeskripsikan atau menggambarkan sesuatu. Dalam penelitian ini hal yang akan dideskripsikan adalah mengenai “Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara” dengan tujuan agar dapat mengetahui efektif atau tidaknya pemanfaatan platform quizizz jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian mengenai efektivitas pemanfaatan platform quizizz sebagai media dalam pembelajaran ini dilakukan di SMA Negeri 01 Bengkulu Utara yang beralamat di Jalan Ir. Soekarno Desa Rama Agung Kecamatan Argamakmur Kabupaten Bengkulu Utara.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama 45 hari pada 7 Maret-21 April 2022.

C. Sumber Data

Tempat asal subjek data didapatkan baik berupa orang langsung (responden atau informan) ataupun bahan pustaka disebut sumber data.

Penentuan sumber data penelitian didasarkan pada jenis data yang telah ditetapkan. Maka dari itu, sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diambil dari sumber pertama yang ada dilapangan. Data primer diperoleh langsung oleh peneliti dari sumber asli dilapangan biasanya berupa dokumen-dokumen, wawancara atau pengisian kuesioner yang diambil dari individu ataupun secara kelompok sebagai sumber data

pertama dan pengamatan langsung.⁷⁴ Adapun data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan informan sebagai berikut :

- a. Ibu Asriah, S.Pd.I (guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI Bahasa Budaya)
- b. Guru sejawat Ibu Kusma Dewi, S.Pd.I guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA
- c. Peserta didik kelas XI Bahasa Budaya SMA Negeri 1 Bengkulu Utara.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari sumber data sekunder atau yang disebut juga sumber data kedua. Data yang diperoleh dalam penelitian tidak selalu dari sumber pertama namun ada juga yang dari sumber kedua atau yang disebut sumber sekunder, yaitu sumber data yang dapat mendukung sumber data pokok yang dapat dijadikan sebagai tambahan atau penguat.⁷⁵ Data sekunder

⁷⁴ Abdul Manab, *Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), h. 202

⁷⁵ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustakan Setia, 2011), h. 152

berasal dari data primer akan tetapi sudah dilakukan pengolahan lebih lanjut sehingga sudah disajikan baik oleh peneliti maupun oleh pihak lain. Data pendukung ini diperoleh dengan cara melakukan pencatatan terhadap beberapa dokumen yang sangat diperlukan dan berkaitan dengan penelitian ini.⁷⁶ Data sekunder dapat juga dikumpulkan dari orang lain selain informan utama dan melalui dokumen.⁷⁷ Data pendukung yang dibutuhkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah berupa wawancara bersama informan yaitu sebagai berikut :

- a. Wakil kepala sekolah bidang kurikulum Ibu Rizawati, M.Pd.
- b. Beberapa dokumen seperti profil sekolah, data guru dan tenaga kependidikan, data peserta didik, sarana prasarana, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) guru, data akun quizizz guru dan hasil belajar peserta

⁷⁶ Abdul Manab, *Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), h. 202

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2020), h. 296

didik pada materi yang diteliti dengan platform quizizz guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan dalam proses mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian. Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data dapat ditempuh dengan cara observasi atau pengamatan, *interview* (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan dari keempat teknik tersebut.⁷⁸ Berikut ini teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melalui proses pengamatan dan pencatatan secara terstruktur dari peristiwa-peristiwa yang sedang diamati. Teknik observasi ditempuh untuk mendapatkan informasi dan data dari

⁷⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2020), h. 296

peristiwa atau gejala secara terstruktur dan dilandaskan pada tujuan penelitian yang sudah ditetapkan.⁷⁹ Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini mengarah pada pengambilan data yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran dengan quizizz oleh guru bersangkutan dan aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang datanya didapatkan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada informan kemudian peneliti dapat merekam atau mencatat jawaban yang diberikan oleh informan sebagai data. Teknik wawancara secara umum dibagi menjadi dua yaitu wawancara langsung dan wawancara tidak langsung. Wawancara langsung dilakukan bersama orang yang telah ditetapkan menjadi informan dan dilakukan tanpa perantara baik mengenai perihal yang berkaitan secara pribadi ataupun yang berhubungan. Sedangkan wawancara tidak langsung dilakukan kepada

⁷⁹ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h.168

informan pendukung namun dari informan tersebut dimintai keterangan tentang orang (informan utama) atau hal lainnya.⁸⁰

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara untuk mendapatkan data mengenai kegiatan pembuatan media pembelajaran, aktivitas atau kegiatan pembelajaran di kelas dengan quizizz dan tanggapan atau respon peserta didik dari pemanfaatan platform quizizz di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara pada kelas XI Bahasa Budaya. Wawancara dilakukan bersama Ibu Asriah, S.Pd.I guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI Bahasa Budaya dan peserta didik XI Bahasa Budaya. Selain itu dilakukan juga wawancara bersama Ibu Kusma Dewi, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA dan Ibu Rizawati, M.Pd selaku wakil kepala sekolah bidang kurikulum.

⁸⁰ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h.173

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang secara tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah data tertulis yang berisi pernyataan tersusun dari seseorang atau institusi untuk keperluan pengecekan suatu fenomena, bukti, informasi. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekunder (data yang sudah terkumpul oleh orang lain).⁸¹

Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data mengenai arsip sekolah meliputi profil sekolah, data guru dan tenaga kependidikan, data peserta didik, sarana prasarana dan data yang berhubungan dengan pemanfaatan platform quizizz meliputi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) guru, data akun quizizz guru, materi yang digunakan dalam pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada materi

⁸¹ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 183

yang diteliti dengan platform quizizz guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang dapat digunakan salah satunya adalah dengan teknik triangulasi. Teknik triangulasi dimaksudkan sebagai penggabungan dari teknik pengumpulan data dan sumber data. Teknik triangulasi data ini sekaligus sebagai bentuk uji kredibilitas data yaitu mengecek kredibilitas data yang didapatkan dengan sumber data dan berbagai teknik pengumpulan data.⁸² Uji kredibilitas data merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengecek kredibilitas data dan untuk mengecek kredibilitas data salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan teknik triangulasi. Berikut ini teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2020), cet. ke 2, h. 315

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber berarti pengecekan data dengan beberapa sumber data yang berbeda dari teknik pengumpulan data yang sama.⁸³ Jadi, agar penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian tentang efektivitas pemanfaatan platform quizizz sebagai media dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat tercapai, maka pengumpulan data yang telah diperoleh dilakukan ke sekolah dan sebagai subjek penelitian adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Bengkulu Utara dan dikategorikan sebagai objek penelitian adalah quizizz media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer yang terdiri dari guru utama Ibu Asriah, S.Pd.I, Ibu Kusma Dewi, S.Pd.I dan peserta didik kelas XI Bahasa Budaya serta data sekunder yang terdiri dari dan Ibu Rizawati, M.Pd selaku wakil kepala sekolah bidang kurikulum, semua

⁸³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2020), cet. ke 2, h. 369

sumber data tersebut dikumpulkan menjadi satu yang kemudian melalui teknik pengumpulan data yang sama yaitu teknik wawancara.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah kebalikan dari triangulasi sumber yang berarti pengecekan data dilakukan dengan berbagai teknik pengumpulan data yang berasal dari sumber data yang sama.⁸⁴ Pada penelitian ini peneliti mengecek data yang diperoleh dengan berbagai teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara dan dokumentasi yang berasal dari satu sumber data yaitu Ibu Asriah, S.Pd.I selaku guru utama yang termasuk sumber data primer sebagai informan utama. Selain itu juga ada peserta didik sebagai informan utama yang datanya ditriangulasikan secara teknik artinya data yang didapat dari peserta didik dicek dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi.

⁸⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2020), cet. ke 2, h.369

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu juga termasuk cara untuk mengecek kredibilitas data yang artinya dengan triangulasi waktu proses pengumpulan data dilakukan dalam waktu atau kondisi yang berbeda dari berbagai teknik pengumpulan data ataupun berbagai sumber data.⁸⁵ Pada penelitian ini peneliti menerapkan triangulasi waktu dengan cara mengecek data dari teknik pengumpulan yaitu observasi dan wawancara serta juga dari sumber data baik primer ataupun sekunder di waktu dan kondisi yang berbeda-beda, ada yang dilakukan saat pagi hari dan juga siang hari.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari, mengumpulkan dan menyusun data secara terstruktur dan sistematis baik yang didapatkan dari hasil wawancara, observasi ataupun dokumentasi. Semua hasil penelitian yang didapatkan

⁸⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2020), cet. ke 2, h.369

disingkronisasikan ke dalam suatu kategori, dijabarkan, mengasosiasikan berbagai data, kemudian menyusun kembali ke dalam suatu pola, memilih yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan agar dapat lebih mudah dipahami. Proses analisis data dalam penelitian kualitatif sudah dimulai dari sebelum terjun ke lapangan, lalu selama proses penelitian di lapangan dan setelah proses penelitian di lapangan selesai.⁸⁶

Pada penelitian ini, peneliti memilih analisis data dengan model dari Miles dan Huberman. Model ini menegaskan bahwa dalam analisis data kualitatif prosesnya dilakukan secara berhubungan dan berjalan secara terus-menerus hingga tuntas dan datanya menjadi jenuh. Proses dalam analisis data berdasarkan model ini memerlukan tiga hal yang utama yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data) dan *verification* (penarikan kesimpulan).⁸⁷

⁸⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020), h. 320

⁸⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020), h. 321

1. Reduksi data

Reduksi data adalah proses merangkum, memilih secara pokok dari suatu hal, fokus pada hal-hal yang penting dan mencari suatu tema serta polanya. Data yang telah melalui proses reduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas sehingga memudahkan peneliti untuk mencari data tersebut jika diperlukan lagi dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data yang baru.⁸⁸ Data yang diperoleh dilapangan kemudian direduksi oleh peneliti dengan cara mengklasifikasikan data, mencari tema-tema yang sesuai, membuat gabungan, membuat catatan penting, dan kemudian dilakukan pemilihan pada data yang didapatkan dilapangan, lalu dari data tersebut dipilahkan kembali mana yang sesuai atau berhubungan dan mana yang tidak dengan permasalahan dan fokus penelitian. Reduksi data ini bukan hanya dilakukan selama waktu penelitian tetapi terus berjalan meskipun penelitian di

⁸⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020), h. 323

lapangan sudah selesai hingga laporan akhir tersusun secara lengkap.⁸⁹

2. Penyajian data

Penyajian data diartikan sebagai proses mengumpulkan data yang akan disusun agar dapat menentukan langkah tindakan berikutnya sehingga memungkinkan adanya penarikan kesimpulan. Melakukan pengamatan pada penyajian data akan membantu peneliti untuk memahami fenomena yang sedang terjadi dan apa langkah tindakan yang harus dilakukan. Hal ini bermaksud untuk memperdalam hasil dari data yang didapatkan sehingga bisa dianalisis dan menetapkan pilihan untuk tindakan selanjutnya. Penyajian data dilakukan dengan tujuan untuk membantu peneliti sehingga lebih mudah memahami deskripsi dan bagian-bagian tertentu dari data

⁸⁹ Fery Romadhoni, 2017, *Pola Komunikasi Di Kalangan Pecandu Game. Jurnal Ilmu Komunikasi. (Online)*, Vol.5 No.1, ([https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/02/JURNAL%20\(02-24-17-06-59-01\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/02/JURNAL%20(02-24-17-06-59-01).pdf)), diakses 25 Desember 2021), h. 243

yang didapatkan dalam penelitian, maka dengan begitu dapat ditarik kesimpulannya.⁹⁰

Penyajian data pada penelitian kualitatif dapat berupa bagan, uraian singkat, hubungan antar kategori dan yang lainnya. Tapi dalam penyajian data pada penelitian kualitatif yang paling banyak digunakan adalah berbentuk teks yang sifatnya naratif.⁹¹

3. Penarikan kesimpulan

Kesimpulan yang diungkapkan dalam penelitian kualitatif masih berbentuk awal sehingga sifatnya masih sementara dan akan mengalami perubahan apabila tidak didapatkan lagi bukti-bukti yang mendukung dan menguatkan pada tahap pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi apabila kesimpulan yang diungkapkan pada tahap awal memiliki bukti-bukti pendukung didukung yang benar dan tetap saat penelitian kembali dilakukan ke

⁹⁰ Fery Romadhoni, 2017, *Pola Komunikasi Di Kalangan Pecandu Game. Jurnal Ilmu Komunikasi. (Online)*, Vol.5 No.1, ([https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/02/JURNAL%20\(02-24-17-06-59-01\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/02/JURNAL%20(02-24-17-06-59-01).pdf), diakses 25 Desember 2021), h. 247

⁹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020), h. 325

lapangan untuk mendapatkan data lagi, maka kesimpulan yang diungkapkan merupakan kesimpulan yang memiliki kredibilitas.⁹²

⁹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020), h. 329

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

SMA (Sekolah Menengah Atas) Negeri 1 Argamakmur yang saat ini sudah berganti nama SMA (Sekolah Menengah Atas) Negeri 01 Bengkulu Utara adalah salah satu kategori Sekolah Menengah Atas Negeri yang terletak di Kabupaten Bengkulu Utara, Provinsi Bengkulu, Indonesia. Sama seperti SMA lain pada umumnya di Indonesia masa tempuh pendidikan sekolah di SMAN 1 Bengkulu Utara adalah tiga tahun pelajaran, mulai dari kelas X sampai kelas XII. SMAN 1 Bengkulu Utara memiliki tiga jurusan yaitu MIPA (Matematika dan IPA), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial dan BABUD (Bahasa Budaya).

Pada tahun 2007, sekolah ini menggunakan KTSP atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sebelumnya

dengan KBK dan saat ini SMA Negeri 1 Bengkulu Utara telah menggunakan kurikulum terbaru yaitu K13 atau kurikulum 2013 dan menjadi acuan bagi sekolah lain di Bengkulu Utara.⁹³

Nama : SMAN 1 BENGKULU
UTARA
NPSN : 10700286
Alamat : Rama Agung
Kode Pos : 38614
Desa/Kelurahan : Rama Agung
Kecamatan/Kota (LN) : Kecamatan Arga Makmur
Kab.Kota/Negara (LN) : Kab. Bengkulu Utara
Provinsi/Luar Negeri (LN) : Prov. Bengkulu
Status Sekolah : Negeri
Waktu Penyelenggaraan : Pagi/6 hari
Jenjang Pendidikan : SMA
Naungan : Kementerian Pendidikan
dan Kebudayaan

⁹³ SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, diakses pada 17 Maret 2022 dari https://id.wikipedia.org/wiki/SMA_Negeri_1_Argamakmur

No. SK. Pendirian	: 0219/0/1981
Tanggal SK. Pendirian	: 1981-06-14
No. SK. Operasional	: 800.21882DIKBUD/2015
Tanggal SK. Operasional	: 2015-08-24
Akreditasi	: A
No. SK. Akreditasi	: 599/BAP-SM/KP/X/2016
Tanggal SK. Akreditasi	: 29-10-2016
No. Sertifikasi ISO	: 9001:2000 ⁹⁴

2. Letak Geografis

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Bengkulu Utara terletak di Jl. Ir Soekarno, Argamakmur, Bengkulu Utara, Bengkulu.

3. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Menghasilkan lulusan yang bertaqwa, kompetitif, berbudaya lingkungan, dan berwawasan global.

⁹⁴ SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, diakses pada 17 Maret 2022 dari <http://sman1bengkuluutara.sch.id/web/read/2/profil>

b. Misi

Untuk mencapai visi tersebut, SMA Negeri 1 Bengkulu Utara mengembangkan misi sebagai berikut:

- 1) Menyelenggarakan sistem pembelajaran yang berbasis saintifik dan mendorong aktualisasi kompetensi guru dan siswa.
- 2) Menumbuh kembangkan karakter budaya bangsa keseluruhan warga sekolah dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Menumbuh kembangkan semangat bersaing dalam menghadapi era globalisasi.
- 4) Menyelenggarakan kegiatan pengembangan bakat dan minat melalui ekstrakurikuler berbasis kebutuhan dan orientasi masa depan.
- 5) Menyelenggarakan sistem administrasi sekolah yang berbasis teknologi informasi, terbuka dan berorientasi pelayanan.

- 6) Meningkatkan keasrian, kebersihan dan menata lingkungan sekolah.
- 7) Menanamkan kedisiplinan melalui budaya bersih, budaya tertib, dan budaya kerja.
- 8) Menumbuhkan penghayatan terhadap budaya dan seni daerah sehingga menjadi salah satu sumber kearifan berperilaku dan bermasyarakat.
- 9) Menumbuhkan inovasi dan kreativitas dalam kehidupan sehari hari yang dapat menunjang pengembangan profesionalisme.
- 10) Melaksanakan pembelajaran berbasis informasi teknologi.⁹⁵

4. Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan

Jumlah guru dan tenaga kependidikan di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara berjumlah 91 orang. Dengan jumlah yang tergolong PNS 49 orang dan yang NON PNS 42 orang. Berikut ini daftar tabel guru dan tenaga

⁹⁵ SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, diakses pada 17 Maret 2022 dari <http://sman1bengkuluutara.sch.id/web/read/3/visi-dan-misi>

kependidikan di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara PNS dan NON PNS.

Tabel 4.1
Data Guru dan Tenaga Kependidikan Status PNS
SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

NO	NAMA	Jabatan	Mapel
1.	MARIA KURSUSIARINI, M.Pd.Si	Guru	Kimia
2.	SYAFRODDIN, S.Pd, M.Pd	Kepala Sekolah	-
3.	Dra. ROSDAHWATI, IS, M.Pd	Guru	PPKN
4.	NURHAYATI, S.Pd	Guru	Ekonomi
5.	AIDIT, S.Pd, M.Pd	Guru	Biologi
6.	ASMIATY, S.Pd	Guru	Biologi
7.	Dra. NANI HANDINI	Guru	BK
8.	T. KASNARDI, S.Pd, M.Pd	Guru	Kimia
9.	NURHAYATI MALAU, S.Pd	Guru	Bahasa Jerman
10.	RR. SRIWULANDARI, S.Pd	Waka Kesiswaan	Bahasa Inggris
11.	FITTATIL YAUMA, S.Pd	Guru	Matematika
12.	NUR AIDA, M.Pd	Guru	Bahasa Indonesia
13.	ENI SUMARTINI, S.Pd	Guru	Biologi
14.	ROBERT EFFENDI. H, S.Pd	Guru	Matematika
15.	RIZAWATI, M.Pd	Waka Kurikulum	Biologi
16.	LENI ARDIANA, S.Pd	Guru	Bahasa

			Inggris
17.	IDA SURAYANI, M.Pd	Guru	Bahasa Indonesia
18.	HENDRI GUNAWAN, S.Pd	Kepala Perpustakaan	PJOK
19.	JIMAN, S.Pd. M.Pd	Guru	Kimia
20.	SUMATRAWATI, S.Pd. M.Pd	Guru	Fisika
21.	APRISA WINDA S.Pd	Guru	Matematika
22.	HERA OKTAVIA, S.Pd	Guru	Bahasa Inggris
23.	NURHANIFAH SIREGAR, SE, M.Pd	Guru	Ekonomi
24.	EVA SUSANTI, S.Pd. M.Pd	Guru	Bahasa Indonesia
25.	DEWI ARTATI, M.Pd, Si	Guru	Biologi
26.	HERLINAWATI, M.Pd	Guru	Bahasa Indonesia
27.	VERAWATI, S.Pd. M.TPd	Guru	Bahasa Inggris
28.	SERI MARIANI, S.Pd	Guru	PPKN
29.	NOVA DINIARTI, S.Pd	Guru	Geografi
30.	ROZIL ABDI, S.Pd. M.Pd. Si	Guru	Fisika
31.	AGUSTINA, S.Pd	Guru	Bahasa Inggris
32.	LENI FEBRIANTI S.Pd. M.Pd	Guru	Bahasa Inggris
33.	ANITA YULIANTI, M.Pd. Si	Guru	Fisika
34.	IWAN ASRI, S.Pd.I, M.Pd	Waka Humas	PAI
35.	MASDUKI, S.Pd. M.Pd	Waka Sarana	PPKN
36.	CUT HUNAIFIA, S.Pd	Guru	Sejarah
37.	RIA GUSPITA, S.Pd	Guru	Sosiologi
38.	WELMITRI, SE	Guru	Ekonomi

39.	MARIANI, S. Pd	Guru	Fisika
40.	RETANEL LIWATI, S.Sos	Guru	Sosiologi
41.	MARINA PUSPITA SARI, S.Pd	Guru	Bahasa Indonesia
42.	ERA MAYASARI, AP. Kom, S.Pd	Guru	Geografi
43.	WIWIT NOFRIYANI, S.Pd	Guru	Matematika
44.	YANTO, S.Pd. K	Guru	Agama Kristen
45.	ASRIAH, S.Pd.I	Guru	PAI
46.	NORITA, S.IP	Pelaksana	-
47.	ISNENDRI, S.IP	Pelaksana	-
48.	SUTMIDARTI, S.Pd	Pelaksana	-
49.	MUSNILAILAH	Pelaksana	-

Sumber: arsip SMA Negeri 1 Bengkulu Utara⁹⁶

Tabel 4.2
Data Guru dan Tenaga Kependidikan Status NON PNS
SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

NO	NAMA	Jabatan	Mapel
1.	GUSPA ARINA, S.Sos	GBD	Sosiologi
2.	KUSMA DEWI, S.Pd. I	GBD	PAI
3.	ANDI DWI PERMANA, S.Pd	GTT	PJOK
4.	NOPRIN ZULLIANSYAH, S.Pd	GTT	Matematika
5.	OTONG JAYA KUSTOMI, S.Pd.I	GBD	PAI
6.	M. FREDY PRASETYO, S.Pd	GTT	PJOK
7.	NENCI OKTARI, S.Pd	GTT	Matematika

⁹⁶ SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, *Laporan Bulanan Bulan Februari 2022 SMA Negeri 1 Bengkulu Utara (Keadaan Bulan Januari 2022)*, (Arga Makmur: SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, 2022).

8.	JONI ANDREAS MUNTHE, S.Pd	GTT	BK
9.	CHINTYA PRATIWI R, M.Pd. Si	GTT	Seni Budaya
10.	BUDIYONO, S.Pd	GTT	Matematika
11.	JEKI SONATA, S.Pd	GTT	PJOK
12.	MARINNA ZHARA D, S.Pd	GTT	BK
13.	MELIA PUSPITASARI, S.Pd	GTT	Matematika
14.	TIARA DEWI, S.Pd	GTT	BK
15.	HAYATUL FITRI, S.Pd	GTT	Seni Budaya
16.	MARIO DWI LAKSONO, S.Pd	GTT	Pendidikan Sejarah
	<i>PTT SMA N 1 Bengkulu Utara</i>		
17.	KAMAN	PTT	-
18.	SELESTI	PTT	-
19.	SAMIJAN	PTT	-
20.	LIN MARLINA, S.Pd	PTT	-
21.	MADE SUDIARTA	PTT	-
22.	YUSMI	PTT	-
23.	RIANA JASUARTI, S.Si	PTT	-
24.	ROSMIATI, S.Si	PTT	-
25.	SARI APRIANI PANJAITAN, SE	PTT	-
26.	IBRAHIM AFRIANTO	PTT	-
27.	RESI	PTT	-
28.	EKIROLIS	PTT	-
29.	MAMANTORO	PTT	-
30.	ARAPTONI	PTT	-
31.	YUS LOSAR	PTT	-
32.	MARSINI	PTT	-
33.	YUNDRI JUNAIDI	PTT	-
34.	INDAH CICCIOLOINA, S.Kep, Ners	PTT	-
35.	NINA GUSTI, M.Pd	PTT	-

36.	ELSA SOVIA MANDASARI, S.Pd	PTT	-
37.	PONIJAN	PTT	-
38.	FREDI YANSAH PUTRA	PTT	-
39.	VIVI MARDIYANTI, S.Pd	PTT	-
40.	LULU NUR AULIA	PTT	-
41.	LADI ELTRA	PTT	-
42.	BERTA ERWIN SLAM, S.T.M.Kom	PTT	-

Sumber: arsip SMA Negeri 1 Bengkulu Utara⁹⁷

5. Keadaan Peserta Didik

Jumlah siswa di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara pada tahun pelajaran 2021/2022 berjumlah 824 orang. Dengan jumlah siswa laki laki sebanyak 320 orang dan jumlah siswi perempuan sebanyak 504 orang. Berikut ini daftar tabel peserta didik di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara dari kelas X-XII.

Tabel 4.3
Data Peserta Didik SMA Negeri 1 Bengkulu Utara
Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Jurusan	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
			L	P	
1	MIPA	X-MIPA-1	14	22	36
		X-MIPA-2	13	23	36

⁹⁷ SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, *Laporan Bulanan Bulan Februari 2022 SMA Negeri 1 Bengkulu Utara (Keadaan Bulan Januari 2022)*, (Arga Makmur: SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, 2022).

		X-MIPA-3	12	24	36
		X-MIPA-4	8	26	34
		X-MIPA-5	10	25	35
Jumlah Siswa/i X-MIPA			57	120	177
2	IPS	X-IPS-1	16	20	36
		X-IPS-2	17	19	36
		X-IPS-3	16	20	36
Jumlah Siswa/i X-IPS			49	59	108
Jumlah Siswa/i X-BABUD		X-BABUD	5	19	24
Jumlah Siswa/i Kelas X			111	198	309
3	MIPA	XI-MIPA-1	9	22	31
		XI-MIPA-2	14	19	33
		XI-MIPA-3	11	20	31
		XI-MIPA-4	10	17	27
		XI-MIPA-5	12	21	33
Jumlah Siswa/i XI-MIPA			56	99	155
4	IPS	XI-IPS-1	15	12	27
		XI-IPS-2	12	13	25
		XI-IPS-3	17	11	28
Jumlah Siswa/i XI-IPS			44	36	80
Jumlah Siswa/i XI-BABUD		XI-BABUD	1	16	17
Jumlah Siswa/i Kelas XI			101	151	252
5	MIPA	XII-MIPA-1	8	26	34
		XII-MIPA-2	9	23	32
		XII-MIPA-3	11	19	30
		XII-MIPA-4	10	18	28
		XII-MIPA-5	13	17	30
Jumlah Siswa/i XII-MIPA			51	103	154

6	IPS	XII-IPS-1	16	15	31
		XII-IPS-2	20	10	30
		XII-IPS-3	17	9	26
Jumlah Siswa/i XII-IPS			53	34	87
Jumlah Siswa/i XII-BABUD		XII-BABUD	4	18	22
Jumlah Siswa/i Kelas XII			108	155	263
Jumlah Keseluruhan			320	504	824

Sumber: arsip SMA Negeri 1 Bengkulu Utara⁹⁸

6. Sarana Prasarana

Terdapat berbagai fasilitas yang dimiliki SMAN 1 Bengkulu Utara untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Fasilitas tersebut antara lain:

Tabel 4.4
Sarana Prasarana SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

No	Nama	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kelas	27	Baik
2	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3	Ruang guru	1	Baik
4	Ruang Tata Usaha	1	Baik
5	Ruang Unit Kesehatan Sekolah (UKS)	1	Baik
6	Mushola	1	Baik
7	Perpustakaan	1	Baik
8	Laboratorium Biologi	1	Baik

⁹⁸ SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, *Laporan Bulanan Bulan Februari 2022 SMA Negeri 1 Bengkulu Utara (Keadaan Bulan Januari 2022)*, (Arga Makmur: SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, 2022).

9	Laboratorium Fisika	1	Baik
10	Laboratorium Kimia	1	Baik
11	Laboratorium Komputer	1	Baik
12	Laboratorium Bahasa	1	Baik
13	Laboratorium IPS	1	Baik
14	Ruang sanggar kesenian	1	Baik
15	Aula	1	Baik
16	Toilet Guru	3	Baik
17	Toilet Siswa	10	Baik
18	Proyektor	20	Baik
19	Komputer	50	Baik
20	Tablet	200	Baik
21	Wifi/Hotspot/Cek Point	18	Baik
22	Ruang kontrol jaringan internet	1	Baik
23	Koperasi	1	Baik

Sumber: arsip SMA Negeri 1 Bengkulu Utara⁹⁹

B. Penyajian Hasil Penelitian

Dalam proses pengumpulan data dilapangan yang diperlukan oleh peneliti, ditemukan beberapa fakta. Berikut ini dipaparkan dan dideskripsikan hasil penelitian dari data data temuan dilapangan, sebagai berikut :

1. Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

⁹⁹ SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, *Laporan Bulanan Bulan Februari 2022 SMA Negeri 1 Bengkulu Utara (Keadaan Bulan Januari 2022)*, (Arga Makmur: SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, 2022).

a. Tujuan yang ingin dicapai jelas

Penetapan tujuan yang ingin dicapai sangat penting untuk menjadi arahan dalam proses pelaksanaan suatu kegiatan. Dalam hal ini tujuan pembelajaran dapat dilihat dari kompetensi dasar yang dirahapkan dapat dikuasai oleh peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung.

Sebagaimana yang dinyatakan dalam wawancara oleh guru Pendidikan Agama Islam yaitu Ibu Asriah, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI Bahasa Budaya:

“Setiap proses pembelajaran tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut. Tergantung materi yang dibahas dan dipelajari. Tujuan pembelajaran dapat dilihat dari kompetensi dasar yang diharapkan dapat dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. tercapai atau tidaknya dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan respon siswa selama mengikuti pembelajaran.”¹⁰⁰

Berdasarkan wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Kusma Dewi, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI IPA:

¹⁰⁰ Wawancara dengan Asriah, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Rabu Tanggal 13 April 2022.

“Tujuan yang ingin dicapai dari setiap proses pembelajaran mengacu pada kompetensi dasar yang sudah tertuang didalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Hasil belajar siswa dan antusiasme siswa mengikuti proses pembelajaran dapat dijadikan cerminan tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran.”¹⁰¹

b. Strategi yang digunakan

Ketepatan dan kejelasan strategi yang digunakan dalam mencapai sesuatu adalah hal yang penting. Dalam hal ini, strategi yang digunakan untuk mengukur efektivitas dapat dilihat dari arahan yang diberikan guru kepada peserta didik sebagai bentuk persiapan baik sebelum ataupun saat pelaksanaan proses pembelajaran.

Sebagaimana yang dinyatakan dalam wawancara oleh guru Pendidikan Agama Islam yaitu Ibu Asriah, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI Bahasa Budaya:

“Persiapan yang dilakukan adalah dengan memberikan arahan kepada siswa dalam bentuk peringatan pada pertemuan pembelajaran sebelumnya. Selain itu juga siswa diarahkan melalui *whatsapp* dengan memberikan peringatan bahwa proses pembelajaran yang akan dilaksanakan berikutnya akan menggunakan *quizzz*. Pemberian arahan ini juga untuk memerintahkan

¹⁰¹ Wawancara dengan Kusma Dewi, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Jumat 15 April 2022.

siswa agar membawa hp atau perangkat keras lain yang mendukung lalu diikuti dengan dibagikannya link dan kode kelas untuk mengakses materi pelajaran yang sudah dibuat di quizizz.”¹⁰²

Hal serupa juga dinyatakan dalam wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Kusma Dewi, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI IPA:

“Saya biasanya memberikan arahan kepada siswa dengan memberitahukan pada pertemuan sebelumnya. Jadi saya memberitahu kepada siswa, bahwa pada pertemuan selanjutnya pembelajaran akan menggunakan quizizz. Kemudian saya membagikan link dan kode kelas kepada siswa melalui *whatsapp group* untuk mengakses materi pelajaran yang sudah saya buat di quizizz.”¹⁰³

Berdasarkan wawancara bersama peserta didik di kelas XI Bahasa dan Budaya Salsabila Putri Ramadani:

“Biasanya guru memberitahu pada satu pertemuan sebelum pertemuan dengan menggunakan quizizz dilaksanakan. Selain itu guru juga mengingatkan kami melalui grup *whatsapp* sebelum pembelajaran dengan quizizz dilaksanakan dan menegaskan agar kami membawa hp atau perangkat keras lain untuk mengakses

¹⁰² Wawancara dengan Asriah, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Rabu Tanggal 13 April 2022.

¹⁰³ Wawancara dengan Kusma Dewi, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Jumat 15 April 2022.

quizizz sekaligus membagikan link dan kode kelas untuk mengakses materi pelajaran di quizizz.”¹⁰⁴

Berdasarkan wawancara bersama peserta didik di kelas XI Bahasa dan Budaya Nesa Sri Fazianty:

“Disaat menggunakan quizizz guru biasanya mengingatkan dikelas bahwa dipertemuan selanjutnya pembelajaran akan menggunakan quizizz. Lalu kemudian guru kembali mengingatkan melalui grup *whatsapp* bahwa pertemuan selanjutnya akan menggunakan quizizz dan guru membagikan link dan kode kelas untuk mengakses materi di akun quizizz. Dengan begitu kami juga mempersiapkan diri dengan membawa HP atau perangkat keras lain yang dapat digunakan untuk mengakses quizizz.”¹⁰⁵

c. Ketepatan analisis dan perumusan kebijakan

Pentingnya ketepatan analisis dan perumusan kebijakan mempengaruhi efektivitas suatu hal. Oleh karena itu hal ini dapat dikaitkan dengan kebijakan yakni alasan atau latar belakang memilih quizizz sebagai media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

¹⁰⁴ Wawancara dengan Salsabila Putri Ramadani, *Proses Arahan Guru Kepada Peserta Didik*, Ruang Kelas XI Bahasa Budaya SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Kamis, Tanggal 14 April 2022.

¹⁰⁵ Wawancara dengan Nesa Sri Fazianty, *Proses Arahan Guru Kepada Peserta Didik*, Ruang Kelas XI Bahasa Budaya SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Kamis, Tanggal 14 April 2022

Sebagaimana yang dinyatakan dalam wawancara oleh guru Pendidikan Agama Islam yaitu Ibu Asriah, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI Bahasa Budaya:

“Ada banyak alasan mengapa akhirnya quizizz dipilih untuk dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Karena, quizizz ini berbeda dari jenis media *online* atau digital lainnya. Memang ada banyak yang serupa seperti quipper tapi untuk penggunaannya harus berlangganan, lalu ada google formulir tetapi itu kelemahannya ada tampilan yang kurang menarik. Sedangkan jika quizizz ini lebih memungkinkan dan sangat mendukung untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena pembuatan media lebih mudah, cara penggunaannya mudah, aksesnya gratis tanpa harus berlangganan, tampilannya juga menarik, fitur fiturnya yang tersedia dapat menjadikan belajar terasa menyenangkan.”¹⁰⁶

Hal serupa juga dinyatakan dalam wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Kusma Dewi, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI IPA:

“Sebenarnya ada banyak media pembelajaran berbasis digital yang sudah digunakan, misalnya seperti quizizz, quipper, google formulir, power point, dan lainnya. Quizizz ini salah satu yang menurut saya paling bagus, yang pastinya quizizz ini mudah digunakan, mudah diakses dan saya perhatikan siswa itu jadi lebih

¹⁰⁶ Wawancara dengan Asriah, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Rabu Tanggal 13 April 2022.

tertarik mengikuti rangkaian pembelajaran. Saya pribadi memilih menggunakan quizizz karena quizizz banyak bank materi pelajaran, selain itu juga lebih mudah digunakannya dan saya belum pernah menemukan ada aplikasi lain yang serupa dengan quizizz ini. Ada yang lain seperti google formulir tapi itu kan tidak ada bank soal jadi tidak bisa cari referensi dan kurang menarik juga tampilannya, ada juga quipper kan tapi itu pun harus berlangganan dan siswa juga harus buat akun untuk bisa bergabung. Sedangkan quizizz ini sendiri itu lebih gampang diaksesnya.”¹⁰⁷

Sebagaimana dinyatakan dalam wawancara bersama wakil kepala sekolah bidang kurikulum Ibu Rizawati, M.Pd :

“Dalam menetapkan suatu kebijakan tentunya harus tepat dan sesuai kebutuhan. Tentu sekolah mengadakan fasilitas digital seperti itu tidak terlepas dari visi dan misi sekolah. Sesuai dengan visi sekolah yang diujungnya tersebutkan “berwawasan global”. Jadi wawasan global dapat dimaknai, cakupannya harus secara global. Bagaimana siswa dapat berpikir global jika fasilitasnya tidak disediakan. Lalu dari misi sekolah itu sesuai dengan nomor 3 dan 5. Di no 3 ada disebutkan “menghadapi era globalisasi” dan di nomor 5 ada disebutkan “berbasis teknologi informasi”. Dengan itu semua sehingga bisa memenuhi misi yang pertama dari sekolah ini yaitu “mendorong aktualisasi kompetensi guru dan siswa” diharapkan guru dan siswa lebih baik lagi dalam proses pembelajaran. salah satunya dengan guru membuat media digital itu seperti quizizz.”¹⁰⁸

¹⁰⁷ Wawancara dengan Kusma Dewi, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Jumat 15 April 2022.

¹⁰⁸ Wawancara dengan Rizawati, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Senin, 18 April 2022.

d. Perencanaan yang matang

Suatu kegiatan sebelum dimulai tentunya diawali dengan perencanaan. Perencanaan ini berkaitan dengan hal yang dikerjakan sejak sekarang untuk digunakan kedepannya. Data mengenai perencanaan media pembelajaran dengan quizizz ini didapatkan melalui proses pembuatan akun di platform quizizz, *login* akun, mencari referensi, pembuatan materi pelajaran dan pembuatan soal kuis.

Berikut ini hasil pengamatan mengenai pembuatan media pembelajaran dalam rangka perencanaan media dalam pembelajaran dengan quizizz pada Kamis tanggal 17 Maret 2022.

Tabel 4.5
Hasil Pengamatan Proses Pembuatan Media Pembelajaran (Quizizz)

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan/Observasi
1	Pembuatan	Guru membuat akun quizizz versi guru

	akun	(<i>for teacher</i>) dengan email pribadi.
2	Masuk/ <i>login</i> akun	Guru masuk ke akun quizizz yang sudah dibuat dengan email dan sandi untuk dapat mengakses platform quizizz. Guru mengubah pengaturan yang sebelumnya bahasa inggris menjadi ke bahasa indonesia
3	Mencari referensi	Guru mencari ide dan inspirasi untuk menyusun materi maupun soal kuis dari referensi yang ada di quizizz
4	Pembuatan materi	Guru memilih fitur “buat (materi pelajaran)” untuk mulai membuat slide materi pelajaran. Guru membuat judul materi pelajaran dan memilih mata pelajaran Guru mengkreasikan tampilan slide materi pelajaran agar menarik yaitu dengan memilih tema yang sudah tersedia dan sangat beragam baik dua dimensi

		ataupun tiga dimensi juga datar ataupun bergerak sesuai kebutuhan.
		Guru memilih slide dasar sesuai kebutuhan
		Guru memilih jenis tulisan yang beragam dan menarik

Sumber: Pengamatan Kepada Guru¹⁰⁹

Berdasarkan wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Ibu Asriah, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI Bahasa Budaya:

“Dalam proses merencanakan media pembelajaran dengan quizizz ini, tentu awalnya ibu buat akun di quizizz. Caranya klik di google “quizizz” lalu pilih fitur yang untuk guru, isi kan email dan buat kata sandinya. Setelah itu jadi akunnya. Jadi nanti saat masuk itu tinggal klik “login”, ketik lagi email dan kata sandi yang sudah dibuat. Quizizz itu juga bisa diubah pengaturannya menjadi ke bahasa indonesia sehingga lebih mudah memahaminya. Ibu biasanya mencari referensi dulu di quizizz, bisa cari berbagai sumber materi. Tapi ibu hanya gunakan itu sebagai referensi bukan untuk digunakan, ibu tetap buat sendiri untuk materi yang akan disajikan di kelas. Dari fitur nya secara umum tentu ibu menggunakan fitur yang “buat

¹⁰⁹ Pengamatan Proses Pembuatan Media dengan Quizizz, di Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Kamis Tanggal 17 Maret 2022.

pelajaran” dari fitur itu ibu pilih bagian bagiannya lagi sesuai kebutuhan. Untuk “buat pelajaran” biasanya ibu menggunakan tema supaya lebih menarik ada yang dua dimensi ada yang tiga dimensi, jenis tulisannya juga yang jelas tapi bagus.”¹¹⁰

Berdasarkan wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Kusma Dewi, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI IPA, mengenai perencanaan media dalam pembelajaran dengan quizizz.

“Dalam perencanaan media tentu dimulai dari pembuatan media pembelajaran itu sendiri. Saya buat media pembelajaran di quizizz itu dimulai dari membuat akun quizizz dengan email. setelah itu saya buat konsep materi lalu saya biasanya juga cari cari referensi materi yang sudah ada ya di quizizz itu. Jika semua sudah siap barulah saya tuangkan materi pelajaran itu ke dalam bentuk media quizizz.”¹¹¹

e. Ketepatan penyusunan program

Suatu kegiatan yang akan dilaksanakan perlu menjabarkan rencana kegiatan yang tepat dan rinci, karena perencanaan inilah yang akan menjadi pedoman dalam proses pelaksanaan. Penyusunan program dapat dilihat dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

¹¹⁰ Wawancara dengan Asriah, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Rabu Tanggal 13 April 2022.

¹¹¹ Wawancara dengan Kusma Dewi, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Jumat 15 April 2022

yang sudah disusun dan dirancang oleh guru sesuai kebutuhan peserta didik.

Sebagaimana yang dinyatakan dalam wawancara oleh guru Pendidikan Agama Islam yaitu Ibu Asriah, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI Bahasa Budaya:

“Setiap pembelajaran yang akan berlangsung tentunya seorang guru membuat perangkat pembelajaran yang dijadikan pedoman saat pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas khususnya rencana kegiatan dituangkan dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Tentunya RPP ini disusun sebelum proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Guru membuat RPP juga menggunakan pedoman lainnya seperti kalender akademik yang kemudian dari situ babrulah dapat disusun program tahunan hingga program semester dan minggu efektif yang dapat dibagi lagi kedalam materi pelajaran. Disetiap materi pelajaran ada alokasi jumlah pertemuan dan lamanya waktu pembelajaran. Dalam RPP pun tertuang ada tiga tahapan kegiatan dalam pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Selama proses pelaksanaan pembelajaran guru mengikuti RPP sebagai pedoman.”¹¹²

Hal serupa juga dinyatakan dalam wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

¹¹² Wawancara dengan Asriah, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Rabu Tanggal 13 April 2022.

yaitu Kusma Dewi, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas

XI IPA:

“Program pembelajaran tersusun secara matang dalam bentuk RPP. RPP inilah yang menjadi pedoman guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Guru biasanya menyusun RPP sebelum proses pelaksanaan disetiap awal tahun ajaran baru. Dalam penyusunan RPP guru menggunakan pedoman seperti kalender akademik yang diturunkan dalam bentuk program tahunan, program semester hingga minggu efektif yang nantinya dari situ dapat ditentukan jumlah pertemuan yang dibutuhkan untuk suatu materi pelajaran dan ditentukan alokasi waktu yang diperlukan. Di dalam RPP ini ada tiga bagian yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Jadi dalam proses pelaksanaan guru mengikuti RPP yang sudah disusun.”¹¹³

f. Sarana dan prasarana yang memadai

Sarana dan prasarana yang memadai mempengaruhi kemampuan bekerja secara produktif yang akhirnya berdampak pada indikator efektivitas suatu hal. Oleh karena itu sarana dan prasarana yang memadai sangat dibutuhkan.

¹¹³ Wawancara dengan Kusma Dewi, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Jumat 15 April 2022

Sebagaimana yang dinyatakan dalam wawancara bersama wakil kepala sekolah bidang kurikulum yaitu Rizawati, M.Pd:

“Pihak sekolah sudah menyediakan atau memfasilitasi kebutuhan digital baik itu untuk guru, siswa hingga staf lain di sekolah. Kebutuhan digital ini tentunya diperhatikan dapat dimanfaatkan dengan baik. Pihak sekolah menyediakan fasilitas digital seperti jaringan internet yang awalnya hanya 10% sekarang sudah 50% kondisi sekolah ini sudah terjangkau internet (wifi) yang dipusatkan lagi dengan bantuan hotspot. Lalu kita kembangkan lagi yaitu kita buat sistem CBT/*Computer Based Test* untuk ujian akhir siswa, kita sediakan juga *tablet* untuk menunjang itu, lalu kita kembangkan lagi ke e-rapor atau elektronik rapor jadi rapor siswa sekarang tidak menggunakan buku sebagai rapor. Dengan adanya layanan internet yang memadai ini juga memudahkan dan membantu guru guru, siswa dan staf di sekolah untuk menggunakan hal hal yang berupa digital.”¹¹⁴

Sebagaimana yang dinyatakan dalam wawancara oleh guru Pendidikan Agama Islam yaitu Ibu Asriah, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI Bahasa Budaya:

“Sarana prasarana disekolah sudah cukup memadai untuk menjalankan aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang bersifat digital salah satunya seperti pemanfaatan *quizizz* sebagai media pembelajaran di kelas. Sarana prasarana yang disediakan pihak sekolah

¹¹⁴ Wawancara dengan Rizawati, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Senin, 18 April 2022.

itu seperti jaringan internet yang berupa wifi dengan hotspot.”¹¹⁵

Hal serupa juga dinyatakan dalam wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Kusma Dewi, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI IPA:

“Pihak sekolah memang sudah menyediakan fasilitas digital agar dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan digital. Salah satunya yaitu untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran seperti pemanfaatan quizz sebagai media pembelajaran. Fasilitas digital ini berupa wifi (hotspot) yang sudah menjangkau banyak titik di sekolah ini.”¹¹⁶

g. Proses pelaksanaan

Suatu program yang baik tercermin dari penerapan yang efektif dan efisien. Data mengenai proses pelaksanaan ini didapatkan dari kegiatan pembelajaran dengan menerapkan quizz sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Ibu Asriah,

¹¹⁵ Wawancara dengan Asriah, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Rabu Tanggal 13 April 2022.

¹¹⁶ Wawancara dengan Kusma Dewi, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Jumat 15 April 2022

S.Pd.I selaku guru di kelas XI Bahasa Budaya mengenai proses pelaksanaan quizizz dalam pembelajaran.

“Kalau ibu ya ibu sesuaikan saat pembelajaran itu dengan RPP. Guru itu kan ketika mengajarkan ada perangkatnya salah satunya RPP ini kan. Itu kan sudah dihitung dari sejak awal itu tu dari kaldik, kemudian dibuatkan minggu efektif, terus prota, promesnya jadi ibu bida membagikan materi pelajaran itu, an jadi udah diperkirakan materi yang ini sekian kali pertemuan dengan media dan model pembelajaran quizizz ini cukup 2-3 kali pertemuan. Na di RPP itu kan sudah akan ketentuannya, sudah dibuatkan. Secara umumnya di RPP itu kan ada 3 bagian, ada kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kemudian itulah yang ibu sesuaikan dengan kondisi ngajar ibu sewaktu di kelas dengan RPP.”¹¹⁷

Berdasarkan pengamatan di kelas saat proses pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan platform quizizz dalam rangka pelaksanaan pembelajaran dengan quizizz.

Tabel 4.6
Pengamatan Proses Pembelajaran dengan Quizizz
Pertemuan Pertama

No	Aktivitas Pembelajaran	Hasil Observasi
----	------------------------	-----------------

¹¹⁷ Wawancara dengan Asriah, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Rabu Tanggal 13 April 2022.

1	Apersepsi	
	a. Ketua kelas menyiapkan dan memimpin berdoa	Ketua kelas memimpin menyiapkan dan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.
	b. Mengecek kesiapan belajar siswa	Keadaan siswa di dalam kelas dicek seperti kerapian pakaian, mengarahkan siswa agar melihat kebersihan dan kerapian kelas dengan memperhatikan sekitar meja dan kursi setiap siswa masing masing.
	c. Guru menyapa siswa, dan mengabsen sekaligus memberikan motivasi	Guru mengisi jurnal dan mengabsen siswa dikelas. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat belajar.
	d. Melakukan tadarus Al-Qur'an	Guru bersama siswa membacakan satu ayat Al-Qur'an dan artinya kemudian guru menyampaikan maknanya.
	e. Mengulas pembelajaran sebelumnya	Guru mengulang pembelajaran sebelumnya dengan memberikan pertanyaan kepada siswa.
	f. Guru menyampaikan penjelasan cakupan materi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai	Guru memfokuskan pembelajaran dengan menyampaikan judul materi pelajaran, tujuan dan media dari pembelajaran.
2	Kegiatan Inti: Mengamati:	
	a. Guru memberikan	Guru memberikan pertanyaan untuk menguji pengetahuan awal siswa

	pretest sebagai pengukuran kemampuan awal.	sekaligus memancing keaktifan siswa dan kinerja otak yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai materi “hormat dan patuh kepada orang tua dan guru”.
	b. Guru memberikan arahan untuk membuka slide materi pelajaran di quizizz	Link dan kode kelas untuk mengakses slide materi pelajaran di quizizz sudah dibagikan di grup WA sebelum kegiatan belajar mengajar. Jadi siswa sudah membaca dan mempelajari materi pelajaran sebelumnya sehingga saat proses pembelajaran siswa jadi mudah dan lebih cepat memahami materi.
	c. Guru membimbing siswa untuk membaca QS. Al-Isra’/17:23-24. QS. Fatir/35:28 dan hadis terkait	Guru membimbing siswa untuk membaca ayat yang berkaitan dengan materi pelajaran dengan membacakan ayat perkata dan siswa mengulangi sehingga siswa lebih mudah melafazkannya.
	d. Guru menjelaskan kandungan QS. Al-Isra’/17:23-24, QS. Fatir/35:28 dan hadis terkait	Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan slide yang ada di quizizz dan guru menjelaskan tentang kandungan ayat dengan menganalogikan agar siswa lebih mudah dan cepat memahami.

	<p><i>Menanya</i> a. Mengajukan pertanyaan dari hormat dan patuh kepada orang tua dan guru</p>	<p>Peserta didik diizinkan untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami.</p> <p>Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang telah dijelaskan dan siswa yang menjawab akan diberikan apresiasi dengan poin tambahan</p>
	<p><i>Eksperimen/Eksplorasi</i> a. Menggali atau mengumpulkan informasi tentang kandungan QS. Al-Isra'/17:23-24, QS. Fatir/35:28 dan hadis terkait</p>	<p>Guru memberikan sumber untuk membantu siswa menggali dan mengumpulkan informasi</p>
	<p><i>Asosiasi</i> a. Menyimpulkan informasi dan data yang didapat tentang QS. Al-Isra'/17:23-24, QS. Fatir/35:28 dan hadis terkait</p>	<p>Guru menyimpulkan informasi dari yang sudah dijelaskan dengan mengarahkan pada tindakan sehari-hari dan menganalogikan secara kontekstual.</p>

	<p>Komunikasi</p> <p>a. Siswa memaparkan kandungan QS. Al-Isra'/17:23-24, QS. Fatir/35:28 dan hadist terkait</p>	<p>Siswa diberikan kesempatan dengan maju kedepan untuk memaparkan kembali materi yang sudah dijelaskan dan membacakan sekaligus menuliskan dipapan tulis tentang hasil temuan dan analisis kandungan ayat QS. Al-Isra'/17:23-24, QS. Fatir/35:28 dan hadis. Bagi yang berani maju kedepan akan mendapatkan poin dan nilai tambahan.</p>
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>a. Peserta didik dengan panduan pendidik melakukan refleksi meninjau bagian yang perlu dijelaskan lebih lanjut</p>	<p>Guru menyampaikan penguatan materi dengan mengambil makna dari dalil dan menghubungkannya dengan contoh kehidupan sehari hari.</p>
	<p>b. Siswa mencatat informasi untuk pertemuan berikutnya</p>	<p>Guru menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya dan mengingatkan untuk membawa HP atau perangkat lainnya masing masing untuk game kuis cerdas, cermat dan tanggap di quizizz.</p>
	<p>c. Siswa menutup pembelajaran dengan diiringi doa penutup</p>	<p>Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam serta dilanjutkan penutupan pembelajaran dari siswa yang dipimpin oleh ketua kelas.</p>

Sumber: Pengamatan Kegiatan Pembelajaran Di Kelas¹¹⁸

Tabel 4.7
Pengamatan Proses Pembelajaran dengan Quizizz

No	Aktivitas Pembelajaran	Hasil Observasi
1	Apersepsi	
	a. Ketua kelas menyiapkan dan memimpin berdoa	Ketua kelas memimpin menyiapkan dan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.
	b. Mengecek kesiapan belajar siswa	Keadaan siswa di dalam kelas dicek seperti kerapian pakaian, mengarahkan siswa agar melihat kebersihan dan kerapian kelas dengan memperhatikan sekitar meja dan kursi setiap siswa masing masing.
	c. Guru menyapa siswa, dan mengabsen sekaligus memberikan motivasi	Guru mengisi jurnal dan mengabsen siswa dikelas. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat belajar.
	d. Melakukan tadarus Al-Qur'an	Guru bersama siswa membacakan satu ayat Al-Qur'an dan artinya kemudian guru menyampaikan maknanya.
	e. Mengulas pembelajaran sebelumnya	Guru mengulang pembelajaran sebelumnya dengan memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menguji ingatan dan pemahaman siswa tentang materi yang sebelumnya
f. Guru menyampaikan	Guru memfokuskan pembelajaran dengan menyampaikan judul materi	

¹¹⁸ Pelaksanaan/Proses Pemanfaatan Quizizz Dalam Pembelajaran (*Pengamatan Kegiatan Pembelajaran dengan Media Quizizz*), di Kelas XI BABUD SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Sabtu Tanggal 26 Maret 2022

	an penjelasan cakupan materi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai	pelajaran, tujuan dan media dari pembelajaran.
2	Kegiatan Inti: Mengamati: a. Guru memberikan pretest sebagai pengukuran kemampuan awal.	Guru memberikan pertanyaan untuk menguji pengetahuan awal siswa sekaligus memancing keaktifan siswa dan kinerja otak yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai materi “hormat dan patuh kepada orang tua dan guru”.
	b. Guru memberikan arahan untuk membuka slide materi pelajaran di quizizz	Link dan kode kelas untuk mengakses slide materi pelajaran di quizizz sudah dibagikan di grup WA sebelum kegiatan belajar mengajar. Jadi siswa sudah membaca dan mempelajari materi pelajaran sebelumnya sehingga saat proses pembelajaran siswa jadi mudah dan lebih cepat memahami materi.
	c. Guru menjelaskan contoh perilaku dan hikmah dari materi pelajaran	Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan slide yang ada di quizizz
	Menanya a. Mengajukan pertanyaan	Peserta didik diizinkan untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami.

	dari hormat dan patuh kepada orang tua dan guru	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang telah dijelaskan dan siswa yang menjawab akan diberikan apresiasi dengan poin tambahan
	Eksperimen/Eksplorasi a. Menggali atau mengumpulkan informasi tentang contoh perilaku dan hikmah hormat dan patuh pada orang tua dan guru	Guru memberikan sumber untuk membantu siswa menggali dan mengumpulkan informasi dari kejadian kejadian dalam kehidupan sehari hari
	Asosiasi a. Menyimpulkan informasi dan data yang didapat tentang contoh perilaku dan hikmah hormat dan patuh pada orang tua dan guru	Guru menyimpulkan informasi dari yang sudah dijelaskan dengan mengarahkan pada tindakan sehari hari dan menganalogikan secara kontekstual.
	Komunikasi a. Siswa memaparkan hasil temuan dan	Siswa diberikan kesempatan untuk memaparkan hasil analisis dan temuan dari berbagai sumber yang dicarinya. Bagi yang berani maju kedepan akan

	<p>analisisnya tentang contoh perilaku dan hikmah hormat dan patuh pada orang tua dan guru</p>	<p>mendapatkan poin dan nilai tambahan.</p>
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>a. Peserta didik dengan panduan pendidik melakukan refleksi meninjau bagian yang perlu dijelaskan lebih lanjut</p>	<p>Guru menyampaikan penguatan materi dengan mengambil makna dari dalil dan menghubungkannya dengan contoh kehidupan sehari-hari.</p>
	<p>b. Guru melakukan postest</p>	<p>Guru mengarahkan siswa untuk membuka quizizz pada perangkat masing-masing, sesuai dengan link dan kode kelas yang sudah dibagikan melalui grup WA. Siswa satu persatu bergabung di quizizz setelah semuanya bergabung kuis dimulai dan siswa menjawab soal-soal kuis yang dijadikan nilai evaluasi harian oleh guru.</p>
	<p>c. Siswa mencatat informasi untuk pertemuan berikutnya</p>	<p>Guru menginformasikan tentang materi pelajaran berikutnya yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.</p>

	d. Siswa menutup pembelajaran dengan diiringi doa penutup	Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam serta dilanjutkan penutupan pembelajaran dari siswa yang dipimpin oleh ketua kelas.
--	-----------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber: Pengamatan Kegiatan Pembelajaran Di Kelas¹¹⁹

Berdasarkan wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Ibu Asriah, S.Pd selaku guru di kelas XI Bahasa Budaya mengenai pelaksanaan atau proses pemanfaatan quizizz dalam pembelajaran.

“Satu hari sebelum pertemuan pembelajaran ibu memberitahukan ke mereka lewat WA, link dan kode kelasnya untuk yang materi, supaya nantikan mereka juga bisa baca baca sendiri dulu dirumah. Sekaligus ibu ingatkan untuk bawa HP mereka.

Materi pelajaran yang ibu buat di quizizz itukan bentuknya slide seperti power point dia, Cuma memang bedanya di quizizz ibu lebih gampang buatnya dan lebih bagus juga hasilnya menurut ibu. Materi pelajaran itu setelah ibu kasih ke anak, ibu suruh mereka buka juga sambil ibu jelaskan. Tapi tentunya gak cukup hanya dengan mengandalkan satu media ini, jadi ibu pasti memadukan pembelajaran itu dengan model lain juga bukan hanya media. Kayak ini kan yang kemarin sudah diamati juga, ada di dalam proses pembelajaran itu

¹¹⁹ Pelaksanaan atau Proses Pemanfaatan Quizizz Dalam Pembelajaran (*Pengamatan Kegiatan Pembelajaran dengan Media Quizizz*), di Kelas XI BABUD SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Sabtu Tanggal 02 Maret 2022

diskusinya, menggali informasi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari atau disebutnya itu *kontekstual teaching and learning*. Seperti itulah kira-kiranya.¹²⁰

Berikut ini hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Kusma Dewi, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI IPA, mengenai pelaksanaan atau proses pemanfaatan *quizizz* dalam pembelajaran.

“Sejauh ini proses pembelajaran selalu sesuai dengan RPP, karenanya kita membuat RPP itu diawal semesterkan. Kita sebagai guru juga sudah tahu materinya ini, disiapkan medianya dengan *quizizz* lalu ibu juga menjelaskan dan nanti diakhir ada latihan soal dalam bentuk kuis melalui *quizizz* seperti itulah gitu.”¹²¹

h. Pengawasan dan pengendalian

Pengawasan dan pengendalian adalah hal yang penting untuk mencapai efektivitas suatu hal. Karena tanpa pengawasan dan pengendalian suatu hal cenderung melenceng dari perencanaan yang telah disusun.

¹²⁰ Wawancara dengan Asriah, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Rabu Tanggal 13 April 2022.

¹²¹ Wawancara dengan Kusma Dewi, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Jumat 15 April 2022

Sebagaimana yang dinyatakan dalam wawancara bersama wakil kepala sekolah bidang kurikulum yaitu Rizawati, M.Pd:

“Pengawasan dan pengendalian ini dapat juga dikategorikan pengontrolan. Dari pihak sekolah sendiri pengontrolan ini masih belum dilaksanakan secara intens. Dalam artian pihak sekolah hanya memegang kendali pada penyediaan fasilitas yaitu jaringan internet, sehingga untuk pengawasan dan pengendalian pelaksanaan pembelajaran dengan pemanfaatan quizizz itu dibawah kendali guru. Karena suatu pemanfaatan media pembelajaran seperti quizizz ini tidak ditetapkan atau ditentukan oleh pihak sekolah menjadi program sekolah tetapi tergantung oleh kreativitas dan kepekaan guru masing masing terhadap kebutuhan proses pembelajaran. Akan tetapi pihak sekolah tetap menghimbau dan mengajak guru-guru untuk mengembangkan proses pembelajaran agar lebih baik, terutama dengan memanfaatkan digitalisasi.”¹²²

Sebagaimana yang dinyatakan dalam wawancara oleh guru Pendidikan Agama Islam yaitu Ibu Asriah, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI Bahasa Budaya:

“Pengawasan dan pengendalian di dalam proses pembelajaran dilakukan oleh guru sendiri. Hal ini dilakukan dalam dua hal yaitu pada proses pembelajaran dan pada siswa. Guru biasanya melakukan pengendalian agar proses pembelajaran yang berlangsung tetap sesuai RPP. Pada siswa guru mengawasi dengan cara tetap

¹²² Wawancara dengan Rizawati, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Senin, 18 April 2022.

memperhatikan bagaimana siswa menggunakan HP nya benar benar untuk proses pembelajaran bukan yang lainnya. Tantangannya cukup besar karena guru benar benar harus memperhatikan siswa satu persatu sehingga siswa tetap dalam pengontrolan.”¹²³

Hal serupa juga dinyatakan dalam wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Kusma Dewi, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI IPA:

“Hal ini berlangsung selama proses pembelajaran itu sendiri. Tentunya pengawasan dan pengendalian ini sepenuhnya didalam kontrol guru. Memang tantangnya besar, karena guru harus mengontrol siswa agar tetap dalam prosedur pembelajaran meskipun medianya digital. Sangat diwanti-wanti jangan sampai siswa memanfaatkan hal lainnya dalam proses pembelajaran dengan membuka yang selain materi pelajaran melalui HP nya itu.”¹²⁴

2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz sebagai Media Dalam Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara
 - a. Faktor Pendukung

¹²³ Wawancara dengan Asriah, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Rabu Tanggal 13 April 2022.

¹²⁴ Wawancara dengan Kusma Dewi, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Jumat 15 April 2022

Faktor pendukung sangat penting dalam mempengaruhi jalannya suatu media pembelajaran dalam pemanfaatannya. Ada beberapa hal yang menjadi faktor pendukung dari efektivitas pemanfaatan platform quizizz yaitu:

Berdasarkan wawancara bersama wakil kepala sekolah bidang kurikulum Ibu Rizawati, M.Pd:

“Pihak sekolah memberikan dukungan sepenuhnya melalui layanan atau fasilitas digital yang disediakan. Saat ini ketersediaannya sudah mencapai 50% dari lingkungan sekolah ini sudah terjangkau akses internet, di kelas itu sudah ada wifi (hotspot). Pihak sekolah bahkan sudah menyediakan *username* dan *password* masing masing siswanya dan gurunya untuk bisa mengakses wifinya. Itulah bentuk *supportnya* dari sekolah karena guru guru tadi ada yang menggunakan quizizz, google formulir, canva dan ada banyak media digital lainnya. Sehingga dengan itu mereka menggunakannya tidak terkendala.”¹²⁵

Hal serupa dinyatakan oleh guru dalam wawancara oleh guru Pendidikan Agama Islam yaitu Ibu Asriah, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI Bahasa Budaya:

¹²⁵ Wawancara dengan Rizawati, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Senin, 18 April 2022.

“Pemanfaatan media digital disekolah dalam pembelajaran tatap muka dapat berjalan lancar. Karena di sekolah memang tersedia fasilitas yang mendukung untuk memanfaatkan media media digital seperti quizizz. Jaringan internet yang memadai sangat mendukung berjalannya proses pembelajaran dengan quizizz. Selain dari segi sinyal, faktor pendukung lainnya adalah seperti layanan quizizz yang tersedia secara gratis, untuk mengakses tidak harus mendownload terlebih dahulu karena bisa diakses melalui *google*, proses pembuatan yang tergolong mudah dimengerti dan tampilan quizizz yang menarik.”¹²⁶

Hal serupa juga dinyatakan dalam wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Kusma Dewi, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI IPA:

“Pemanfaatan quizizz di sekolah tepatnya dikelas didukung oleh adanya wifi yang menjadi sumber dari jaringan internet. Karena untuk mengakses media digital seperti quizizz ini sangat dibutuhkan jaringan internet tanpa adanya jaringan internet mustahil untuk bisa diakses. Namun ada pula yang menjadi faktor pendukung lainnya seperti peoses pembuatan yang mudah, penggunaan quizizz yang tidak merepotkan mudah diakses tidak harus mendownload terlebih dahulu, aksesnya gratis dan tampilan yang menarik sehingga menarik perhatian siswa.”¹²⁷

b. Faktor Penghambat

¹²⁶ Wawancara dengan Asriah, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Rabu Tanggal 13 April 2022.

¹²⁷ Wawancara dengan Kusma Dewi, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Jumat 15 April 2022

Selain faktor pendukung ada juga faktor penghambat yang mempengaruhi dan menjadi pertimbangan dalam pemanfaatan suatu media pembelajaran.

Sebagaimana yang dinyatakan dalam wawancara oleh guru Pendidikan Agama Islam yaitu Ibu Asriah, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI Bahasa Budaya:

“Suatu kendala yang pasti dari penggunaan media digital seperti quizizz ini yaitu sinyal. Meskipun di sekolah sudah tersedia jaringan internet yang memadai tetapi ada hal yang diluar kendali dan mempengaruhi jaringan internet ini sehingga mempengaruhi proses pelaksanaan dalam pemanfaatan quizizz yaitu listrik. Karna saat listrik mati maka wifi nya juga akan mati, jaringan internet hilang, sinyal juga tidak bagus di sekolah sehingga menghambat proses pembelajaran.”¹²⁸

Hal serupa juga dinyatakan dalam wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Kusma Dewi, S.Pd.I sebagai guru pengajar di kelas XI IPA :

“Sinyal pastinya menjadi penghambat utama, meskipun di sekolah sudah tersedia jaringan internet

¹²⁸ Wawancara dengan Asriah, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Rabu Tanggal 13 April 2022.

yang memadai dengan wifi tetapi terkadang terkendala oleh listriknya ketika mati, karena jika listrik mati maka wifi nya mati dan jaringan internet otomatis hilang. Jika jaringan sudah tidak ada maka quizizz tidak bisa diakses, karena untuk mengakses harus *online*.”¹²⁹

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara
 - a. Tujuan yang ingin dicapai

Proses pembelajaran yang berlangsung memiliki tujuan yang jelas yang tercantum di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki tujuan yang berbeda-beda. Tujuan pembelajaran dapat dilihat dari kompetensi dasar dari setiap materi pelajaran. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik, respon atau tanggapan peserta didik dan

¹²⁹ Wawancara dengan Kusma Dewi, Ruang Guru SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, Pada Jumat 15 April 2022

antusiasme peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

b. Strategi yang digunakan

Tahapan ini mengacu pada persiapan. Persiapan yang dilakukan oleh guru yaitu berupa arahan kepada peserta didik dalam penggunaan quizizz. Guru mengarahkan peserta didik dalam beberapa hal seperti memberitahukan atau mengumumkan secara langsung dikelas bahwa pembelajaran selanjutnya akan menggunakan quizizz, menghimbau peserta didik untuk membawa perangkat keras yang menunjang pada umumnya seperti telepon genggam dan mengingatkan melalui grup *whatsapp* sekaligus membagikan link dan kode kelas untuk mengakses materi pelajaran di quizizz.

c. Ketepatan analisis dan perumusan kebijakan

Ketepatan analisis dan perumusan kebijakan ini mengacu pada pertimbangan memilih quizizz sebagai media pembelajaran yang digunakan. Guru menganalisis

dan akhirnya menetapkan kebijakan untuk menggunakan quizizz sebagai media dalam proses pembelajaran yang dipertimbangkan dari berbagai hal. Beberapa hal tersebut diantaranya seperti pembuatan media lebih mudah, cara penggunaannya mudah, aksesnya gratis tanpa harus berlangganan, tampilannya juga menarik, tersedia banyak referensi materi dan fitur fiturnya yang tersedia dapat menjadikan belajar terasa menyenangkan.

d. Matangnya perencanaan

Perencanaan yang matang dapat dilihat dari proses pembuatan media pembelajaran dengan quizizz. Tahap perencanaan ini dideskripsikan dalam bentuk proses pembuatan media pembelajaran di quizizz. Guru secara mandiri melewati berbagai proses rangkaian perencanaan media pembelajaran melalui quizizz. Rangkaian perencanaan media pembelajaran melalui quizizz melewati lima proses yaitu mulai dari pembuatan akun, masuk atau *login* ke akun yang sudah dibuat, mencari referensi, membuat materi pelajaran.

e. Ketepatan penyusunan program

Ketepatan dalam penyusunan program tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah disusun oleh guru. Lalu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran inilah yang menjadi pedoman guru dalam proses pelaksanaan pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran. RPP sudah disusun secara matang oleh guru dan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

f. Sarana dan prasarana yang memadai

Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah sudah sangat memadai untuk menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan quizizz sebagai media pembelajaran. Sarana dan prasarana tersebut berupa jaringan internet berupa wifi.

g. Pelaksanaan yang efektif dan efisien

Proses pelaksanaan pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran berlangsung lancar dan baik. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan RPP dan melalui 3 tahap yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti

dan kegiatan penutup dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama quizizz dimanfaatkan untuk menyajikan materi pelajaran yang masuk ke dalam tahanan kedua pembelajaran yaitu kegiatan inti. Pada pertemuan kedua, quizizz dimanfaatkan untuk menyajikan materi pelajaran yang masuk ke dalam tahap kedua pembelajaran yaitu kegiatan inti dan tahap pembelajaran ketiga yaitu kegiatan penutup sebagai permainan kuis interaktif.

h. Pengawasan dan pengendalian

Pengawasan dan pengendalian dilakukan guru dengan cukup maksimal. Ada dua hal yang tetap dalam kontrol guru yaitu proses pembelajaran itu sendiri dan peserta didik yang menggunakan media digital dalam proses pembelajaran di kelas. Guru memiliki tantangan yang besar pada tahapan ini. Proses pembelajaran tetap harus dimaksimalkan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan peserta didik tetap harus

dikontrol agar tidak beralih pada media lainnya selain materi pelajaran.

Dari data temuan dilapangan yang telah diuraikan diatas, hal hal tersebut sesuai dengan teori yang telah diungkapkan oleh S.P. Siagian tentang ukuran efektivitas yaitu diantaranya: 1). Tujuan yang jelas, 2). Strategi yang digunakan jelas, 3). Ketepatan analisis dan perumusan kebijakan, 4). Matangnya perencanaan, 5). Ketepatan penyusunan program, 6). Sarana dan prasarana yang memadai, 7). Pelaksanaan yang efektif dan efisien, 8). Pengawasan dan pengendalian.¹³⁰

2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz sebagai Media Dalam Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

1. Faktor pendukung

¹³⁰ Siagian, Sondang, P. *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi Pertama*. (Jakarta: Binapura Aksara, 2008). Dikutip oleh Meggy Yuliansyah, *Efektivitas Corporate Social Responsibility Philanthropy Dalam Mempengaruhi Minat Calon Nasabah Perbankan Syariah (Studi Bank BNI Syariah Kc. Panorama)*, (Skripsi S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, IAIN Bengkulu, 2021), h. 19

Faktor pendukung untuk memanfaatkan quizizz dalam pembelajaran tatap muka di sekolah di lihat dari dua hal, yaitu dari sisi platform quizizz dan fasilitas sekolah. Platform quizizz termasuk platform digital atau online terbaik yang bisa dimanfaatkan dibandingkan quipper yang harus berlangganan dan membutuhkan biaya mahal, google formulir yang aplikasinya terlalu datar dan kurang menarik, whatsapp dan google classroom yang sudah terlalu biasa. Berbeda dengan quizizz yang tidak harus berlangganan untuk dapat memanfaatkan platfromnya sebagi media pembelajaran, tidak sulit untuk digunakan, cara membuat medianya lebih mudah, tampilannya sangat menarik, bagus dan indah. Dari sisi fasilitas sekolah sangat mendukung dan memenuhi kebutuhan untuk dapat menggunakan media digital seperti quizizz, sekolah memiliki layanan internet yang sangat memadai.

2. Faktor penghambat

Faktor penghambat untuk memanfaatkan quizizz dalam pembelajaran tatap muka di sekolah yaitu kendala

pada listrik jika mati, karena jika listrik mati maka mengakibatkan wifi mati sehingga tidak ada jaringan internet untuk mengakses platform quizizz.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas tentang efektivitas quizizz sebagai media dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Efektivitas pemanfaatan platform quizizz sebagai media dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ditinjau dari sisi perencanaan dan persiapan sebelum pemanfaatan quizizz.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan disimpulkan bahwa quizizz dapat dinyatakan “efektif”. Hal tersebut dapat dilihat dari indikator ukuran efektivitas sesuatu hal yang sudah cukup terpenuhi meskipun ada dua indikator yang kurang terpenuhi dari delapan indikator yang ada.

2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz sebagai Media Dalam

Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung ini terdiri dari dua hal yaitu dari sisi platform quizizz yang dipertimbangkan lebih baik dibandingkan yang lain dan dari sisi fasilitas sekolah yang memadai. Sedangkan faktor penghambat yang mempengaruhi pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran adalah listrik yang menunjang kelancaran jaringan internet.

B. Saran

1. Diharapkan peserta didik selalu terbuka dengan adanya inovasi baru dalam proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan teknologi dan selalu menumbuhkan minat diri untuk terus belajar melalui apapun bukan hanya di sekolah.

2. Diharapkan guru dapat terus mengembangkan berbagai inovasi baru yang kreatif demi mewujudkan pembelajaran yang berkualitas dan bermakna bagi peserta didik.
3. Diharapkan sekolah selalu memberikan dukungan baik dari segi fasilitas maupun hal lainnya kepada guru dan peserta didik untuk mendapatkan layanan pembelajaran yang terbaik dan sesuai dengan perkembangan zaman.
4. Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi kepada setiap pembaca untuk meningkatkan kesadaran, keterbukaan dan pemahaman terkait teknologi pendidikan yang akan terus berkembang.

5. DAFTAR PUSTAKA

6. Abdul Manab. 2015. *Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*. Yogyakarta: Kalimedia
- 7.
8. Achmad Patoni. 2011. *Metode Pembelajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Gre Publishing
- 9.
10. Ade Imelda Frimayanti. 2017. Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Agama Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, (Online), Vol. 8, No. 2, (<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i2.2128>, diakses 25 Desember 2021)
- 11.
12. A. Kosasih dan Robertus Angkowo. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo
- 13.
14. Almaytiya Putri Rofiqoh. 2021. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (PTK ONLINE)*. Skripsi tidak diterbitkan. Jawa Timur: Program Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
- 15.
16. Amornchewin, Ratchadapon. 2018. *The Development Of SQL Language Skill In Data Definition And Data Manipulation Languages Using Exercises With Quizizz For Students Learning Engagement. Indonesian Journal Of Informatics Education*, (Online), Vol. 2, Issue.

- 2, (<https://doi.org/10.20961/ijie.v2i2.24430>, diakses 25 Desember 2021)
- 17.
18. Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- 19.
20. Burhan Bungin. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- 21.
22. Cepi Riyana. 2012. *Media Pembelajaran*. cet ke 2. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI
- 23.
24. Dianto Busro. 2021. *Efektivitas Pembelajaran Online Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri Terusan Musi Rawas Utara Sumatera Selatan*. Tesis. Bengkulu: Pascasarjana IAIN Bengkulu
- 25.
26. Dodi Sunardi. Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz. (*Online*), (<https://www.researchgate.net/publication/338834150>, Diakses 26 Desember 2021)
- 27.
28. Fery Romadhoni. 2017. Pola Komunikasi Di Kalangan Pecandu Game. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, (*Online*), Vol.5 No.1, ([https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/02/JURNAL%20\(02-24-17-06-59-01\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/02/JURNAL%20(02-24-17-06-59-01).pdf), diakses 25 Desember 2021)
- 29.
30. Hasan Shadily. 2015. *Ensiklopedi Indonesia*. Jakarta: Ictiar Baru Van Hoev
- 31.

32. Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- 33.
34. Husniyatus Salamah Zainiyati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pengembangan Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana
- 35.
36. Juliansyah Noor. 2011. *Metodologi Peneletian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana
- 37.
38. Kementerian Agama RI. 2012. *Al-Qur'an dan Tafsirnya (Edisi Yang Disempurnakan)*, jilid. 6. Jakarta: Kementerian Agama RI
- 39.
40. Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustakan Setia
- 41.
42. Mahmudi. 2019. Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, dan Materi. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, (Online), Vol. 2, No. 2, (<http://dx.doi.org/10.30659/jpai.2.1.89-105>, diakses 25 Desember 2021)
- 43.
44. Meggy Yuliansyah. 2021. *Efektivitas Corporate Social Responsibility Philanthropy Dalam Mempengaruhi Minat Calon Nasabah Perbankan Syariah (Studi Bank BNI Syariah Kc. Panorama)*, Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: Program Sarjana Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, IAIN Bengkulu)
- 45.
46. Moh Suardi. 2018. *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- 47.

48. Mohammad Asrori. 2013. Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran Madrasah. *Madrasah Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, (Online), Vol. 5, No. 2, (<https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>, diakses 25 Desember 2021)
- 49.
50. Muhammad Fathurrohman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern (Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran)*. Yogyakarta: Garudhawaca
- 51.
52. Muhammad Nasikh. 2021. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX Di MTs Negeri 4 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Program Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya
- 53.
54. Muhammad Taufiqurrahman. 2020. *Mendesain Pembelajaran SKI Di Madrasah Dengan Pemanfaatan Teknologi Informasi Era Industri 4.0*. Bengkulu: Brimedia Global
- 55.
56. Nurkholis, 2013. Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, (Online), Vol. 1, No. 1, (<https://www.neliti.com/id/publications/104343/pendidikan-dalam-upaya-memajukan-teknologi> diakses 26 Desember 2021)
- 57.
58. Nyanyu Khodijah. 2017. *Psikologi Pendidikan*. cet ke 7. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- 59.
60. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2016,

Disahkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Anies Baswedan

- 61.
62. Putri Ladita. 2020. *Analisis Penerapan Aplikasi Android Tokocrypto Menggunakan Pendekatan Design Thinking Dibantu Dengan Platform Design Toolkit V.2*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Program Sarjana Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- 63.
64. Ramayulis. 2015. *Filsafat Pendidikan Islam (Analisis Filosofis Sistem Pendidikan Islam)*. Jakarta: Kalam Mulia
- 65.
66. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah. 2018. *Media Pembelajaran*. Cet ke 2. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi
- 67.
68. Septy Nurfadhillah. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak anggota IKAPI
- 69.
70. Subana dan Sudrajat. 2005. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia
71. Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- 72.
73. Technopedia. *Technology Dictionary: What Is A Platform*. 2020. (<https://www.techopedia.com/definition/3411/platform-computing>, diakses 26 Desember 2021)
- 74.
75. Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (P3B) Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

- 76.
77. Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ketentuan Umum Pasal 1 Ayat 20. 2003. Disahkan di Jakarta: Oleh Presiden Republik Indonesia Megawati Soekarno Putri
- 78.
79. Ustad Mustofa. *Az-Zikru (Al-Quran dan Terjemahan Untuk Wanita)*. Jakarta Selatan: Penerbit Wali
- 80.
81. Zakiah Daradjat. 2014. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara

L

A

M

P

I

R

A

N

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

No	Sumber	Rumusan Masalah	Deskripsi Fokus (Indikator)
1	Observasi langsung (guru PAI kelas XI Bahasa Budaya)	Pengamatan pada proses pembuatan media pembelajaran (quizizz) oleh guru utama (guru PAI XI Bahasa Budaya).	Mengikuti dan mengamati guru pada saat membuat media pembelajaran dengan quizizz seperti pembuatan akun, masuk/ <i>login</i> akun, mencari referensi, pembuatan materi dan pembuatan kuis.
	Observasi langsung (proses pembelajaran di kelas)	Pemanfaatan quizizz: pengamatan terhadap pemanfaatan media quizizz di kelas XI Bahasa Budaya	Mengikuti dan mengamati guru pada saat mengajar atau terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas XI Bahasa Budaya diantaranya kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup dalam proses pembelajaran.
	Observasi langsung (proses pembelajaran di kelas)	Pengamatan terhadap sikap peserta didik selama proses pembelajaran dengan quizizz.	Sikap peserta didik yang ditunjukkan selama proses pembelajaran atau cara peserta didik mengikuti proses pembelajaran.
2.	Wawancara (guru utama PAI kelas XI Bahasa Budaya dan diperkuat guru sejawat PAI kelas XI IPA)	Perencanaan meliputi wawancara bersama guru mengenai proses pembuatan media pembelajaran dengan quizizz.	Mewawancarai guru mengenai perencanaan (proses pembuatan) media dalam pembelajaran dengan quizizz seperti pembuatan akun, masuk/ <i>login</i> akun, mencari referensi, pembuatan materi dan pembuatan kuis.
	Wawancara (guru utama PAI kelas XI	Persiapan sebelum pemanfaatan media meliputi proses persiapan sebelum	Mewawancarai guru mengenai proses persiapan sebelum pemanfaatan media dalam pembelajaran dengan

	Bahasa Budaya dan diperkuat guru sejawat PAI kelas XI IPA, Waka kurikulum dan peserta didik.	pemanfaatan media dalam pembelajaran dengan quizizz di dalam kelas.	quizizz di dalam kelas seperti <ol style="list-style-type: none"> 1. Sejak kapan menggunakan quizizz dan dari mana mengetahui quizizz 2. Latar belakang memilih memanfaatkan quizizz sebagai media 3. Arahan guru kepada siswa sebelum penggunaan quizizz media dalam pembelajaran 4. Faktor pendukung dan penghambat untuk memanfaatkan quizizz sebagai media dalam pembelajaran
	Wawancara (guru utama Ibu Asriah, S.Pd, Ibu Kusma Dewi, S.Pd selaku guru sejawat, Ibu Rizawati, S.Pd selaku waka kurikulum dan beberapa peserta didik kelas XI Bahasa Budaya.	pemanfaatan media quizizz di kelas XI Bahasa Budaya.	Pelaksanaan atau proses pemanfaatan/penerapan quizizz sebagai media dalam pembelajaran di kelas <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanfaatan media quizizz selama proses pembelajaran 2. Kesesuaian dengan RPP 3. Pengontrolan terhadap pemanfaatan media quizizz
	Wawancara (guru dan	Evaluasi terkait pemanfaatan quizizz sebagai	1. Respon atau tanggapan siswa dari penerapan quizizz sebagai media

	siswa/siswi Pendidikan Agama Islam Kelas XI Bahasa)	media dalam pembelajaran dari respon atau tanggapan peserta didik.	dalam pembelajaran a. Cara menggunakan platform quizizz. b. Materi yang diberikan melalui platform quizizz. c. Soal kuis yang diberikan melalui platform quizizz. d. Motivasi belajar dengan menggunakan platform quizizz. e. Semangat belajar dengan menggunakan platform quizizz. f. Kesenangan belajar dengan menggunakan platform quizizz. g. Kesadaran dan minat belajar dengan menggunakan platform quizizz.
3	Dokumentasi (Sekolah SMA Negeri 1 Bengkulu Utara, RPP guru Ibu Asriah, S.Pd dan hasil belajar)	Pengambilan data-data yang berkaitan dengan Sekolah SMA Negeri 1 Bengkulu Utara dan kegiatan yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas.	1. Arsip data sekolah 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran guru 3. Hasil belajar siswa memuaskan dan lebih baik dengan memanfaatkan quizizz sebagai media pembelajaran

PEDOMAN OBSERVASI

A. Identitas Observasi

1. Judul Penelitian : Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara
2. Kegiatan yang diamati : Proses Pembuatan Media Pembelajaran PAI dengan Quizizz Oleh Guru
3. Hari, tanggal :

B. Aspek Yang diamati

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan/Observasi
1	Pembuatan akun	
2	Masuk/ <i>login</i> akun	
3	Mencari referensi	
4	Pembuatan materi	

PEDOMAN OBSERVASI

A. Identitas Observasi

1. Judul Penelitian : Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara
2. Kegiatan yang diamati : Proses Pembelajaran PAI dengan Quizizz di kelas XI Bahasa Budaya SMA Negeri 1 Bengkulu Utara
3. Pertemuan : Pertemuan Pertama Pada Materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru
4. Hari, tanggal :

B. Aspek Yang diamati

No	Aktivitas Pembelajaran	Hasil Observasi
1	Apersepsi	
	a. Ketua kelas menyiapkan dan memimpin berdoa	
	b. Mengecek kesiapan belajar siswa	
	c. Guru menyapa siswa, dan mengabsen sekaligus memberikan motivasi	
	d. Melakukan tadarus Al-Qur'an	
	e. Mengulas pembelajaran sebelumnya	
	f. Guru menyampaikan penjelasan cakupan materi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai	
2	Kegiatan Inti: Mengamati:	
	a. Guru memberikan pretest sebagai pengukuran kemampuan awal.	
	b. Guru memberikan arahan untuk membuka slide materi pelajaran di quizizz	
	c. Guru membimbing siswa untuk membaca QS. Al-Isra'/17:23-24. QS. Fatir/35:28 dan hadis terkait	

	d. Guru menjelaskan kandungan QS. Al-Isra'/17:23-24, QS. Fatir/35:28 dan hadis terkait	
	Menanya a. Mengajukan pertanyaan dari hormat dan patuh kepada orang tua dan guru	
	Eksperimen/Eksplorasi a. Menggali atau mengumpulkan informasi tentang kandungan QS. Al-Isra'/17:23-24, QS. Fatir/35:28 dan hadis terkait	
	Asosiasi a. Menyimpulkan informasi dan data yang didapat tentang QS. Al-Isra'/17:23-24, QS. Fatir/35:28 dan hadis terkait	
	Komunikasi a. Siswa memaparkan kandungan QS. Al-Isra'/17:23-24, QS. Fatir/35:28 dan hadis terkait	
3	Kegiatan Akhir a. Peserta didik dengan panduan pendidik melakukan refleksi meninjau bagian yang perlu dijelaskan lebih lanjut	
	b. Siswa mencatat informasi untuk pertemuan berikutnya	
	c. Siswa menutup pembelajaran dengan diiringi doa penutup	

PEDOMAN OBSERVASI

A. Identitas Observasi

1. Judul Penelitian : Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara
2. Kegiatan yang diamati : Proses Pembelajaran PAI dengan Quizizz di kelas XI Bahasa Budaya SMA Negeri Bengkulu Utara
3. Pertemuan : Pertemuan Kedua Pada Materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru
4. Hari, tanggal :

B. Aspek yang Diamati

No	Aktivitas Pembelajaran	Hasil Observasi
1	Apersepsi	
	a. Ketua kelas menyiapkan dan memimpin berdoa	
	b. Mengecek kesiapan belajar siswa	
	c. Guru menyapa siswa, dan mengabsen sekaligus memberikan motivasi	
	d. Melakukan tadarus Al-Qur'an	
	e. Mengulas pembelajaran sebelumnya	
	f. Guru menyampaikan penjelasan cakupan materi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai	
2	Kegiatan Inti: Mengamati:	
	a. Guru memberikan pretest sebagai pengukur kemampuan awal.	
	b. Guru memberikan arahan untuk membuka slide materi pelajaran di quizizz	
	c. Guru menjelaskan contoh perilaku dan hikmah dari materi pelajaran	

	<i>Menanya</i> a. Mengajukan pertanyaan dari hormat dan patuh kepada orang tua dan guru	
	<i>Eksperimen/Eksplorasi</i> a. Menggali atau mengumpulkan informasi tentang contoh perilaku dan hikmah hormat dan patuh pada orang tua dan guru	
	<i>Asosiasi</i> a. Menyimpulkan informasi dan data yang didapat tentang contoh perilaku dan hikmah hormat dan patuh pada orang tua dan guru	
	<i>Komunikasi</i> a. Siswa memaparkan hasil temuan dan analisisnya tentang contoh perilaku dan hikmah hormat dan patuh pada orang tua dan guru	
3	Kegiatan Akhir a. Peserta didik dengan panduan pendidik melakukan refleksi meninjau bagian yang perlu dijelaskan lebih lanjut	
	b. Guru melakukan postest	
	c. Siswa mencatat informasi untuk pertemuan berikutnya	
	d. Siswa menutup pembelajaran dengan diiringi doa penutup	

PEDOMAN OBSERVASI

A. Identitas Observasi

1. Judul Penelitian : Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara
2. Kegiatan yang diamati : Proses Pembuatan Media Pembelajaran PAI dengan Quizizz Oleh Guru
3. Hari, tanggal :

B. Aspek Yang diamati

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan/Observasi
1	Respon atau tanggapan peserta didik selama proses pembelajaran	

PEDOMAN WAWANCARA

Judul Penelitian : Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

Pedoman Wawancara untuk Guru Bersangkutan dan Guru Sejawat

1. Bagaimana proses pembuatan akun quizizz ?
2. Bagaimana penyiapan materi pelajaran dengan melalui quizizz ?
3. Bagaimana guru membuat soal untuk permainan interaktif dalam pembelajaran, membuat sendiri atau juga mengambil referensi soal yang ada di quizizz ?
4. Fitur fitur apa saja yang dimanfaatkan dari quizizz ?
5. Sejak kapan mulai memanfaatkan quizizz sebagai media dalam pembelajaran ?
6. Dari manakah mengetahui adanya platform quizizz ini ?
7. Apa latar belakang memilih memanfaatkan quizizz sebagai media dalam pembelajaran ?
8. Bagaimana guru memberikan arahan kepada siswa sebelum penggunaan quizizz media dalam pembelajaran ?
9. Bagaimana cara penggunaan quizizz ini dalam proses pembelajaran ?
10. Bagaimana guru memaksimalkan kesesuaian antara RPP dengan pelaksanaan sewaktu di kelas ?
11. Bagaimana respon atau tanggapan peserta didik selama proses pembelajaran dengan quizizz ?
12. Faktor pendukung untuk memanfaatkan quizizz sebagai media dalam pembelajaran ?
13. Faktor penghambat untuk memanfaatkan quizizz sebagai media dalam pembelajaran ?

PEDOMAN WAWANCARA

Judul Penelitian : Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

Pedoman Wawancara untuk Wakil Kurikulum Bidang Pendidikan

Ada berapa banyak guru di sekolah ini yang menggunakan quizizz ?

1. Apakah ketika guru akan menggunakan suatu media pembelajaran khususnya yang berbasis digital harus mengkonfirmasi terlebih dahulu kepada pihak sekolah ?
2. Apakah pihak sekolah menentukan kategori atau karakteristik tertentu untuk penggunaan media pembelajaran berbasis digital ?
3. Sejak kapan sekolah sudah menyediakan fasilitas berupa kebutuhan elektronik dan digital ?
4. Apakah ada kaitan antara penyediaan layanan digital di sekolah ini dengan visi dan misi sekolah ini ?
5. Bagaimana pihak sekolah mengontrol penggunaan quizizz oleh guru kepada siswa sebagai media pembelajaran ?
6. Apakah quizizz ini efektif dan efisien untuk digunakan sebagai media pembelajaran ?
7. Bagaimana pihak sekolah mengevaluasi penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran ?
8. Bagaimana tanggapan mengenai quizizz yang digunakan sebagai media pembelajara ?
9. Apakah pihak sekolah berencana untuk menjadikan quizizz sebagai media pembelajaran yang akan digunakan khusus oleh guru ?

PEDOMAN WAWANCARA

Judul Penelitian : Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

Pedoman Wawancara untuk Peserta Didik

1. Sejak kapan guru kamu menggunakan quizizz dalam pembelajaran dikelas?
2. Bagaimana guru anda memberikan arahan sebelum penggunaan quizizz dikelas?
3. Faktor apa saja yang mendukung kamu dalam menggunakan quizizz di kelas?
4. Faktor apa saja yang menghambat kamu dalam menggunakan quizizz dikelas?
5. Bagaimana guru anda menjelaskan materi pelajaran dengan quizizz?
6. Bagaimana guru anda melaksanakan penilaian akhir dengan kuis melalui quizizz?
7. Apa pendapat kamu mengenai platform quizizz yang digunakan dalam pembelajaran ?
8. Secara teknis apakah platform tersebut mudah atau justru sulit dalam penggunaannya ?
9. Apakah materi yang diberikan melalui quizizz ini lebih menarik dan mudah dipahami ?
10. Apakah soal yang diberikan melalui quizizz ini lebih mudah dimengerti dan dipahami ?
11. Apakah quizizz ini memotivasi belajar ?
12. Apakah dengan quizizz ini menambah semangat belajar ?
13. Apakah dengan quizizz ini pembelajaran lebih menyenangkan ?
14. Apakah dengan quizizz ini menumbuhkan kesadaran dan minat belajar ?

PEDOMAN DOKUMENTASI

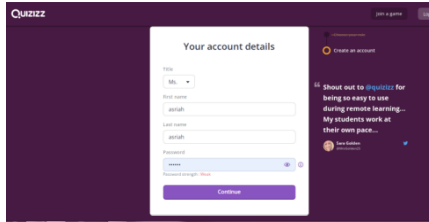
A. Melalui Arsip Tertulis

1. Profil SMA N 1 Bengkulu Utara
2. Visi dan misi SMA N 1 Bengkulu Utara
3. Data sejarah SMA N 1 Bengkulu Utara
4. Data guru dan tenaga kependidikan SMA N 1 Bengkulu Utara
5. Data peserta didik SMA N 1 Bengkulu Utara
6. Perangkat pembelajaran (RPP) guru kelas XI Bahasa Budaya Pendidikan Agama Islam
7. Akun quizizz yang dibuat dan dimiliki oleh guru
8. Materi presentasi dan hasil belajar peserta didik pada materi yang diteliti dengan platform quizizz

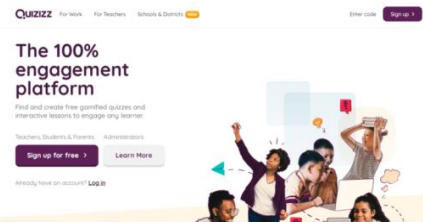
B. Foto Kondisi Lingkungan SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

1. Kegiatan pembelajaran dengan media quizizz di kelas XI Bahasa Budaya SMA Negeri 1 Bengkulu Utara
2. Kegiatan wawancara terhadap guru Pendidikan Agama Islam kelas XI Bahasa Budaya SMA Negeri 1 Bengkulu Utara (guru utama)
3. Kegiatan wawancara terhadap guru Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bengkulu Utara (guru sejawat)
4. Kegiatan wawancara terhadap wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMA Negeri 1 Bengkulu Utara (pendukung)
5. Kegiatan wawancara terhadap peserta didik kelas XI Bahasa Budaya di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara (utama)

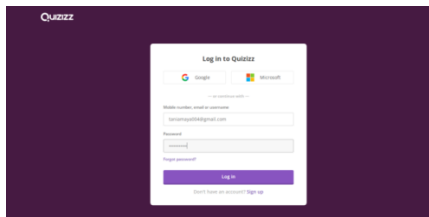
AKUN QUIZZZ DAN MATERI PELAJARAN



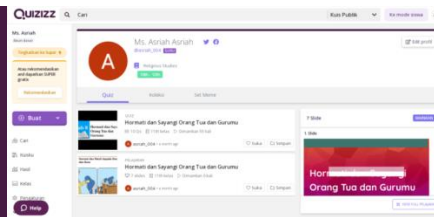
Gambar 1. Buat Akun Quizizz



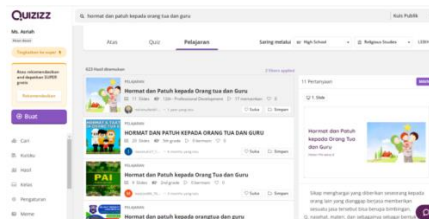
Gambar 2. Masuk/Login Akun Quizizz For Teacher



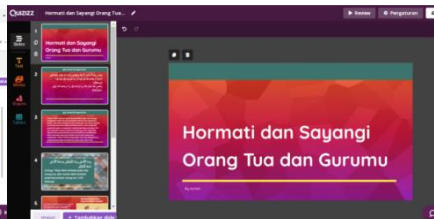
Gambar 3. Masuk/Login Akun Quizizz dengan Email dan Sandi



Gambar 4. Masuk/Login Akun Quizizz




Gambar 5. Referensi Materi Pelajaran



Gambar 6. Materi Pelajaran yang Dibuat Guru

HASIL BELAJAR

1	Name	Value
2	Game Started On	Sat 02 Apr 2022,09:10 AM
3	Game Type	Live Quiz
4	Participants	18
5	Total Attempts	18
6	Class Accuracy	89%
7	Game Ends On	Sat 02 Apr 2022,09:30 AM
8		
9		
10		
11		<input type="text"/>

Rank	First Name	Last Name	Attempt #	Accuracy	Score	Correct	Incorrect	Unattempted	Total Time Taken
1	Nervilia	Monda Putri	10	100%	9900	10	0	0	01:22
2	Nesa	Sri Fazianty	10	100%	9900	10	0	0	01:22
3	Priksa	Anjelita	10	100%	9660	10	0	0	01:46
4	Pika	Destiana Sari*	10	100%	9180	10	0	0	01:28
5	Nailah	Dwi Afrianti	10	100%	9020	10	0	0	01:32
6	Bunga	Purmalita Putri	10	90%	8440	9	1	0	01:44
7	Dhea	Angelina*	10	90%	8260	9	1	0	01:53
8	Dea	Amelia	10	90%	8220	9	1	0	01:23
9	Sinta	Bela	10	90%	8150	9	1	0	01:09
10	Salsabila	Putri Ramadani	10	90%	7960	9	1	0	01:48
11	Heni	Ananta Sari	10	90%	7810	9	1	0	01:57
12	Vera	Agustin	10	90%	7780	9	1	0	01:56
13	Ardilia		10	80%	7490	8	2	0	01:14
14	Dhea	Aulia	10	80%	7370	8	2	0	01:30
15	Dhea	Astarita	10	80%	7320	8	2	0	01:25
16	Lusi	Apriliani	10	80%	7300	8	2	0	01:33
17	Dhea	Angelina	10	80%	7050	8	2	0	01:39
18	Pika	Destiana Sari	10	80%	7050	8	2	0	02:25

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran di Kelas



Gambar 2. Kegiatan Diskusi Kelompok



Gambar 3. Presentasi dari Peserta Didik



Gambar 4. Kegiatan Akses Materi Pelajaran dengan Quizizz



Gambar 5. Wawancara Guru Utama (Ibu Asriah, S.Pd) Guru PAI Kelas XI Bahasa Budaya



Gambar 6. Wawancara Guru Sejawat (Ibu Kusma Dewi, S.Pd) Guru PAI Kelas XI IPA



Gambar 7. Wawancara Ibu Rizawati, M.Pd (Waka Kurikulum)



Gambar 8. Wawancara Peserta Didik Kelas XI Bahasa Budaya



Gambar 9. Wawancara Peserta Didik Kelas XI Bahasa Budaya