

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI IBADAH  
DALAM KURIKULUM MERDEKA  
DI SMK NEGERI 1 BARUMUN**



**TESIS**

*Diajukan Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

**Oleh:**

**WARDIAN SYAH NST  
NIM. 23 50100024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH  
ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI IBADAH  
DALAM KURIKULUM MERDEKA  
DI SMK NEGERI 1 BARUMUN**



*Diajukan Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

**Oleh:**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
**WARDIAN SYAH NST**  
NIM. 23 50100024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH  
ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI IBADAH  
DALAM KURIKULUM MERDEKA  
DI SMK NEGERI 1 BARUMUN**



*Diajukan Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

**Oleh:**

**WARDIAN SYAH NST**

**NIM. 23 5010024**

**Pembimbing I**

**Dr. ZULHAMMI, M.Ag., M.Pd**  
NIP. 19720702 199803 2 003

**Pembimbing II**

**Dr. ABDUSIMA NASUTION, M.A**  
NIP. 19740921 200501 1 002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH  
ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

## PERSETUJUAN

Tesis Berjudul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *QUIZIZZ*  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
MATERI IBADAH DALAM KURIKULUM MERDEKA  
DI SMK NEGERI 1 BARUMUN**

Oleh :

**WARDIAN SYAH NST**

**NIM 2350100024**



Ditulis untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada program Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
Padangsidimpuan, Juni 2025

Pembimbing I

**Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd**  
NIP. 19720702 199803 2 003

Pembimbing II

**Dr. Abdusima Nasution, M.A**  
NIP. 19740921 200501 1 002

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Tesis  
a.n : Wardian Syah Nst

Padangsidempuan, Juni 2025  
Kepada YTH;  
Direktur Pascasarjana  
di-  
Padangsidempuan

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu*

Setelah membaca, menelaah, dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap tesis a.n Wardian Syah Nst yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 1 Barumon”, maka kami berpendapat bahwa tesis ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat syarat mencapai gelar Magister Pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister UIN Syahada Padangsidempuan.

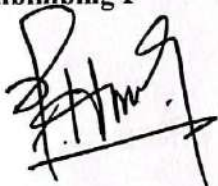
Seiring dengan hal diatas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan tesis ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan Terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

*Wassalamualikum warahmatullahi wabarakatu*

**Pembimbing I**



**Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd**  
**NIP. 19720702 199803 2 003**

**Pembimbing II**



**Dr. Abdusima Nasution, M.A**  
**NIP. 19740921 200501 1 002**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUN  
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website: <http://pasca.iain-padangsidimpuan.ac.id>

**DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQOSAH TESIS**

Nama : **WARDIAN SYAH NST**  
NIM : **23 50100024**  
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**  
Judul Proposal Tesis : **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI IBADAH  
DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SMK NEGERI 1  
BARUMUN"**

NO	NAMA	TANDA TANGAN
1.	Prof. Dr. Erawadi, M.Ag Penguji Umum/Ketua	
2.	Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A Penguji PAI/Sekretaris	
3.	Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd Penguji Isi dan Bahasa/Anggota	
4.	Dr. Lelya Hilda, M.Si Penguji Umum/Anggota	

Pelaksanaan Sidang Munaqosah Tesis  
di : Padangsidimpuan  
Tanggal : Kamis, 19 Juni 2025  
Pukul : 08.30 WIB  
Hasil/Nilai : 87,25 (A)



## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Wardian Syah Nst**  
Nomor Induk Mahasiswa : 23 50100024  
Tempat, Tanggal Lahir : Hasahatan Jae, 27 September 1984  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Merdeka di SMK N 1 Barumun"**

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juni 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDEMPUN



**Wardian Syah Nst**  
NIM. 23 50100024

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Wardian Syah Nst**  
NIM : 23 50100024  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Eksklusif Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 1 Barumun"

Dengan hak bebas Royalti Non-Eksklusif Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Padangsidimpuan, Juni 2025  
Yang membuat pernyataan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN



**Wardian Syah Nst**  
**NIM. 23 50100024**

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **WARDIAN SYAH NST**  
NIM : 23 50100024  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 1 Barumun”

Menyatakan menyusun tesis sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali dari Tim Pembimbing dan tidak melakukan *plagiasi* sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan Gelar Akademik dengan tidak terhormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juni 2025  
Yang membuat pernyataan

UNIVERSITA  
SYEKH ALI HASA  
PADANG



**Wardian Syah Nst**  
**NIM. 23 50100024**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website : <http://pasca.uinsyahada.ac.id>

**LEMBAR PENGESAHAN DIREKTUR**

**Nomor : 1208/Un.28/AL/PP.00.9/06/2025**

**Judul Tesis** : "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI IBADAH DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SMK NEGERI 1 BARUMUN"

**Nama** : Wardian Syah Nst


**NIM** : 23 50100024

**Program Studi** : Pendidikan Agama Islam

Telah Dapat Diterima Sebagai Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Padangsidimpuan, 23 Juni 2025  
Direktur Pascasarjana,



  
Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL  
NIP. 19680704 200003 1 003

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur yang mengalir dari kedalaman hati, kupersembahkan karya ilmiah ini kepada Sang Maha Pemilik Ilmu, Allah Subhanahu wa Ta'ala. Dialah sumber segala hikmah dan petunjuk, yang menguatkan langkah-langkah kecilku di tengah keraguan, yang meneduhkan jiwa saat badai ujian menerpa, dan yang membimbing pena ini menorehkan setiap untaian ilmu dalam lembar-lembar risalah akademik ini.

Karya ini kupersembahkan dengan penuh keikhlasan:

**Untuk Ayah dan Ibu tercinta**, yang telah lebih dahulu kembali ke sisinya. Meski raga kalian tak lagi di sini, namun kasih dan doa yang kalian wariskan menjadi denyut kekuatan dalam setiap langkah perjuangan ini. Setiap pengorbanan, nasihat, dan doa kalian terpatri abadi dalam perjalanan ilmiah ini. Tesis ini mungkin tak pernah sempat kalian saksikan, namun semoga keikhlasan dan cinta yang mengalir di setiap lembarannya sampai pada kalian sebagai amal kebaikan yang terus mengalir.

**Untuk istri tercinta, Nurhasanah, S.Pd., M.S., Gr.**, yang menjadi peneduh dalam perjalanan panjang ini. Dalam keheningan malam-malam penuh kegelisahan, engkau tetap menjadi cahaya keyakinan, penguat semangat, dan penjaga ketulusan. Tanpa kesabaran dan pengorbananmu yang tak kenal lelah, langkah ini takkan pernah mencapai garis akhirnya. Semoga setiap huruf dalam karya ini menjadi saksi betapa besarnya peran cintamu dalam menghidupkan ikhtiar ilmiah ini.

**Untuk para Dosen Pembimbing,** yang telah dengan sabar menuntun pemikiran ini melewati jalan terjal penelitian. Setiap koreksi, arahan, dan bimbingan yang diberikan tak hanya memperkaya kualitas karya ini, tetapi juga membentuk kedewasaan berpikir, etika ilmiah, dan ketajaman intelektualku. Ilmu yang Bapak/Ibu tanamkan menjadi bekal tak ternilai bagi perjalanan akademik dan kehidupan ini.

**Untuk para Dosen Penguji,** yang dengan kejelian dan keluasan wawasan telah memperhalus dan memperkokoh fondasi karya ini. Setiap pertanyaan, kritik, dan masukan yang diberikan merupakan cermin pembelajaran yang mendalam, mendorongku untuk lebih arif dalam menelaah dan menyempurnakan hasil penelitian ini.

**Untuk almamater tercinta,** yang telah menjadi ladang tumbuhnya benih-benih keilmuan dan pembentukan karakter intelektual. Di ruang-ruang perkuliahan, dalam diskusi ilmiah, serta lorong-lorong sunyi perpustakaan, aku belajar memaknai hakikat ilmu sebagai amanah yang harus dijaga, bukan sekadar gelar yang dikejar.

**Untuk sahabat-sahabat seperjuangan,** yang menemani langkah-langkah panjang penuh ujian dan pengharapan. Kebersamaan, dukungan, dan doa yang kalian hadirkan menjadi penguat di saat semangat hampir meredup.

**Dan kepada diriku sendiri,** yang memilih untuk terus melangkah di tengah keterbatasan. Perjalanan ini mengajarkan bahwa keberhasilan bukan semata capaian akhir, tetapi ketekunan untuk bangkit setiap kali jatuh, kesabaran menempuh proses, dan ketulusan menjaga niat.

Semoga karya sederhana ini bukan sekadar menjadi deretan kalimat akademik, tetapi juga menjadi saksi kecil atas pengabdian, ikhtiar, dan doa yang terangkai. Bila kelak karya ini dibaca, disentuh, atau dinilai dari berbagai sudut pandang, semoga ia tetap memberi manfaat. Karena yang kukari bukan sekadar kesempurnaan, melainkan kebermaknaan. Bukan kemegahan pujian, melainkan keberkahan ilmu yang berkelanjutan.

Akhirnya, Karya ini kupersembahkan untuk Ayahanda (Alm.) Abdul Karim Nasution dan Ibunda (Almh.) Syafiatun Hasibuan tercinta, Istriku tersayang, Nurhasanah, S.Pd., M.S., Gr., Segenap dosen, sahabat, dan seluruh pihak yang mendukung langkah ilmiah ini. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala meridhai, mengampuni kekurangan, dan menjadikannya sebagai amal jariyah yang terus mengalir manfaatnya. **Amin.**

Padangsidempuan, Juni 2025

UNIVERSITAS ISLAM WARDIAN SYAH NST  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
NIM. 2350100024

## ABSTRAK

**Nama** : WARDIAN SYAH NST  
**NIM** : 2350100024  
**Program Studi** : Pascasarjana Program Magister Pendidikan Agama Islam  
**Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Merdeka di SMK N 1 Barumun

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Barumun masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga kurang menarik dan tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ibadah yang bersifat konseptual dan praktikal. Rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, serta kurangnya pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi tantangan utama di era digital ini. Padahal, mayoritas peserta didik merupakan generasi *digital native* yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan mereka dan sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran PAI materi ibadah di SMK Negeri 1 Barumun. Tujuan lainnya adalah untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ibadah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari guru PAI dan peserta didik Fase E (kelas X). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes, serta validasi ahli materi, media, dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sebesar 95,48%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Dari sisi kepraktisan, media memperoleh penilaian rata-rata 95,50% dari guru dan 82,45% dari peserta didik, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis. Dari segi efektivitas, penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata N-Gain sebesar 63,96, yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini efektif digunakan dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif peserta didik pada materi ibadah. Media ini juga mendukung prinsip pembelajaran Kurikulum Merdeka yang adaptif terhadap kebutuhan zaman dan karakteristik peserta didik abad ke-21.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Digital, *Quizizz*, Pendidikan Agama Islam, Ibadah, Kurikulum Merdeka, ADDIE.

## ABSTRACT

**Name** : WARDIAN SYAH NST  
**Matric No.** : 23 501 000 24  
**Study Program** : Master's Program in Islamic Religious Education  
**Title** : Development of Quizizz-Based Learning Media for Islamic Religious Education on Worship Material within the Merdeka Curriculum at SMK Negeri 1 Barumon.

Learning in Islamic Religious Education (PAI) at SMK Negeri 1 Barumon is still mostly delivered through lectures and textbooks, making it less engaging and ineffectual in improving students' comprehension of worship materials that are both conceptual and practical in character. Low student engagement and restricted utilisation of educational technologies present important issues in today's digital world. In fact, most students are digital natives with a strong interest in interactive, technology-based learning materials. As a result, creative learning resources are required to satisfy their educational demands while still adhering to the Merdeka Curriculum ideals. This research intends to establish a digital learning medium based on the Quizizz application for Islamic Religious Education (PAI), specifically on the topic of worship, in SMK Negeri 1 Barumon. It also tries to evaluate the generated media's validity, usability, and efficacy in boosting students' knowledge of the worship material. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research's participants were Islamic Education teachers and Phase E students (tenth grade). Data were gathered through observation, interviews, questionnaires, testing, and validation by content, media, and language experts. The results showed that the developed media had a validity level of 95.48%, which is classified as very valid. In terms of practicality, the media received an average score of 95.50% from teachers and 82.45% from students, indicating a high level of practicality. Regarding effectiveness, the use of Quizizz improved students' learning outcomes, with an average N-Gain score of 63.96%, which falls into the moderate category. As an outcome, using Quizizz-based learning media in Islamic Religious Education (PAI) can improve students' understanding and active involvement in the issue of worship. This material also matches with the Merdeka Curriculum's principles, which emphasise flexibility to changing circumstances and the traits of 21st-century learners.

**Keywords:** Digital Learning Media, Quizizz, Islamic Religious Education, Worship, Merdeka Curriculum, ADDIE.

## ملخص البحث

الاسم : واريان شاه

رقم القيد : 2350100024

برنامج الدراسة : الدراسات العليا ببرنامج ماجستير التعليم الديني الإسلامي  
عنوان البحث : تطوير وسائل التعليم المعتمدة على Quizizz في مادة التعليم الديني الإسلامي درس  
العبادة في المنهج Merdeka في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية (SMKN) 1 بارومون

لا يزال التعليم الديني الإسلامي (PAI) في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية (SMKN) 1 بارومون يهيمن عليه أسلوب المحاضرات واستخدام الكتب الدراسية، مما يجعله أقل جاذبية وغير فعال في تعزيز فهم الطلاب لمادة العبادة التي تتسم بالطابع المفاهيمي والعملي. إن انخفاض مشاركة الطلاب في التعلم، بالإضافة إلى قلة استخدام التكنولوجيا التعليمية، يمثل تحديًا رئيسيًا في هذا العصر الرقمي. ومع ذلك، فإن الغالبية العظمى من الطلاب هم من الجيل الرقمي الأصلي الذين لديهم اهتمام كبير بوسائل التعليم التفاعلية والمعتمدة على التكنولوجيا. لذلك، هناك حاجة إلى ابتكار وسائل تعليمية قادرة على تلبية احتياجاتهم ومتوافقة مع مبادئ المنهج Merdeka. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائل تعليمية رقمية تعتمد على تطبيق Quizizz في مادة التعليم الديني الإسلامي درس العبادة في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية (SMKN) 1 بارومون. الهدف الآخر هو معرفة صلاحية وملاءمة وفعالية الوسائل التي تم تطويرها في تعزيز فهم الطلاب لمادة العبادة. تستخدم هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) بنموذج التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم (ADDIE). تتكون عينة البحث من معلمي مادة التعليم الديني الإسلامي وطلاب الصف العاشر E. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات، بالإضافة إلى التحقق من صحة الخبراء في المادة والوسائط واللغة. تظهر نتائج البحث أن الوسائل التي تم تطويرها تمتلك مستوى صلاحية قدره 95.48%، مما يندرج ضمن فئة الصلاحية العالية. من حيث الملاءمة، حصلت الوسائل على تقييم متوسط قدره 95.50% من المعلمين و82.45% من الطلاب، مما يدل على أن الوسائل عملية للغاية. من حيث الفعالية، فإن استخدام Quizizz قادر على تحسين نتائج تعلم الطلاب بمتوسط N-Gain قدره 63.96%، مما يندرج ضمن الفئة المتوسطة. وبالتالي، فإن وسائل التعليم المعتمدة على Quizizz فعالة في التعليم مادة التعليم الديني الإسلامي لتعزيز الفهم والمشاركة النشطة للطلاب في مادة العبادة. تدعم هذه الوسائل أيضًا مبادئ التعلم في المنهج Merdeka الذي يتكيف مع احتياجات العصر وخصائص طلاب القرن الحادي والعشرين.

الكلمات الرئيسية: وسائل التعليم الرقمية، Quizizz، التعليم الديني الإسلامي، العبادة، المنهج  
Merdeka، ADDIE.

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN LATIN

### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak di lambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
ث	<i>sa</i>	š	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J	Je
ح	<i>ha</i>	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh	Ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>zal</i>	ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	<i>Ra</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	es dan ye
ص	<i>ṣad</i>	ṣ	Es (dengan titik dibawah)
ض	<i>ḍad</i>	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	<i>ṭa</i>	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>ẓa</i>	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	<i>'ain</i>	‘	Koma terbalik di atas
غ	<i>Gain</i>	G	Ge

ف	<i>Fa</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Ki
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El
م	<i>Mim</i>	M	Em
ن	<i>Nun</i>	N	En
و	<i>Wau</i>	W	We
هـ	<i>Ha</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	..'	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y	Ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
—	<i>fathah</i>	A	A
—	<i>Kasrah</i>	I	I
— َ	<i>dommah</i>	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
..... ي	<i>fathah dan ya</i>	Ai	a dan i
و.....	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

3. *Maddah* adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اِ... اِ...	<i>fat ḥah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya</i>	ā	a dan garis atas
اِ... اِ... اِ...	Kasrah dan <i>ya</i>	i	I dan garis di bawah
اُ... اُ... اُ...	ḍommah dan wau	ū	u dan garis di atas

### C. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *Ta Marbutah* ada dua:

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍommah*, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

### D. *Syaddah (Tasydid)*

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda

*syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberitanda *syaddah* itu.

### **E. Kata Sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu:  $\text{أ}$ . Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

### **F. Hamzah**

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

### **G. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, mau pun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan

maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

## **H. Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillahirabbil 'alamin.*

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, atas limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam, keluarga, sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Tesis yang berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 1 Barumun”** ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan syarat akademik untuk meraih gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Dalam perjalanan penulisan tesis ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala pencapaian ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, doa, serta kontribusi banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan yang berbahagia ini, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd. selaku Pembimbing I, dan Bapak Dr. Abdusima Nasution, M.A. selaku Pembimbing II, atas segala arahan, kesabaran, serta bimbingan ilmiah yang sangat berarti.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, dan Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL., selaku Direktur Pascasarjana, atas segala dukungan dan fasilitas akademik yang telah diberikan.
3. Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister PAI, serta seluruh dosen dan staf akademik Pascasarjana yang telah membimbing dan membekali ilmu selama masa studi.

4. Bapak Bidarlis Nur Ibrahim Rkt, S.T., M.Si., selaku Kepala SMK Negeri 1 Barumon, serta seluruh dewan guru dan tenaga kependidikan yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian.
5. Para validator, siswa-siswi kelas X TKJ-1 SMK Negeri 1 Barumon, serta semua pihak yang telah membantu dalam pengumpulan data dan pengembangan produk penelitian ini.
6. Ayahanda (Alm.) Abdul Karim Nasution dan Ibunda (Almh.) Syafiatun Hasibuan, atas cinta, doa, dan pengorbanan yang tiada pernah lekang oleh waktu.
7. Istri tercinta, Nurhasanah, S.Pd., M.S., Gr., yang dengan penuh kesabaran, pengertian, dan kasih sayang senantiasa menjadi penguat dalam setiap langkah perjalanan ini.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan, rekan-rekan PAI-B Angkatan 2023, serta semua pihak yang telah memberikan dorongan, informasi, motivasi, dan semangat selama proses penyelesaian studi.

Akhirnya, penulis hanya dapat berharap, semoga tesis ini dapat memberikan manfaat, menjadi bagian kecil dalam pengembangan keilmuan, serta menambah khazanah pendidikan yang lebih baik. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa memberikan rahmat, keberkahan, dan ridha-Nya atas setiap usaha dan amal yang telah dilakukan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

Padangsidimpuan, Juni 2025

**WARDIAN SYAH NST**  
**NIM. 2350100024**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH</b>	
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b>	
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN DIREKTUR</b>	
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>TRANSLITERASI ARAB – LATIN .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Bekang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah .....	13
E. Tujuan Pengembangan .....	14
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	14
G. Manfaat Penelitian .....	16
1. Manfaat Teoritis .....	16
2. Manfaat Praktis .....	16
3. Manfaat Sosial dan Keagamaan .....	18
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	19
1. Asumsi Pengembangan .....	19
2. Keterbatsan Pengembangan .....	20
I. Defenisi Operasional .....	20
J. Sistematika Pembahasan .....	22
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>24</b>
A. Kajian Teori .....	24
1. Pengertian Pengembangan .....	24
2. Media Pembelajaran Digital.....	25
a. Kelebihan .....	26
b. Kekurangan .....	27

3. Aplikasi <i>Quizizz</i> sebagai Media Pembelajaran.....	28
a. Pengertian.....	28
b. Langkah-langkah <i>Quizizz</i> .....	32
4. Pendidikan Agama Islam di Era Digital.....	37
a. Pengertian.....	37
b. Konsep Materi Ibadah dalam Islam .....	40
5. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran PAI .....	45
a. Pengertian .....	45
b. Prinsip dasar Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran PAI .....	46
c. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran PAI.....	47
d. Penilaian Holistik berbasis Kompetensi .....	49
e. Teori Belajar yang mendukung Penggunaan Teknologi Pendidikan .....	50
B. Penelitian yang Relevan.....	54
C. Kerangka Berfikir.....	59
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>62</b>
A. Jenis Penelitian.....	62
B. Model Pengembangan.....	63
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	65
1. Lokasi Penelitian.....	65
2. Waktu Penelitian.....	65
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	65
1. Subjek Penelitian.....	66
2. Objek Penelitian.....	69
E. Jenis Data .....	70
1. Data Kualitatif.....	71
2. Data Kuantitatif.....	71
F. Prosedur Pengembangan.....	72
1. Analisis Kebutuhan Belajar .....	72
2. Desain.....	73
3. Pengembangan .....	74
4. Implementasi dan Uji Coba.....	74
5. Evaluasi dan Revisi .....	75
G. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	75
1. Instrumen Pengumpulan Data .....	75
2. Teknik Pengumpulan Data.....	81
H. Uji Validitas .....	82
1. Validitas Produk.....	83
2. Validitas Angket .....	84

I. Teknik Analisis Data.....	85
1. Analisis Data Validasi Materi, Media dan Bahasa .....	87
2. Analisis Data Kepraktisan Produk .....	89
3. Analisis Efektivitas Pengembangan Produk .....	91
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>93</b>
A. Hasil Penelitian .....	93
1. Kondisi Objektif Penggunaan <i>Quizizz</i> di SMK Negeri 1 Barumun ( <i>Analisis Analisis</i> ).....	93
2. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Barumun ( <i>Design/Desain</i> ).....	105
3. Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> di SMK Negeri 1 Barumun ( <i>Development /Pengembangan, Implementation/ Implementasi dan Evaluation/ Evaluasi</i> ).....	107
B. Pembahasan.....	148
1. Kevalidan Media Pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> .....	148
2. Kepraktisan Media Pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> .....	150
3. Keefektifan Media Pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> .....	151
C. Keterbatasan Penelitian.....	152
1. Keterbatasan Teknis.....	152
2. Variasi Fitur yang terbatas .....	152
3. Keterbatasan waktu pemanfaatan.....	152
4. Kesiapan Guru dan Peserta Didik .....	152
5. Fokus pada Aspek Evaluasi Materi.....	153
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>154</b>
A. Kesimpulan .....	154
B. Implementasi Penelitian .....	156
C. Saran.....	157
1. Bagi Guru .....	157
2. Bagi Sekolah .....	158
3. Bagi Peneliti selanjutnya.....	158
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>159</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Nama-nama Guru PAI SMK Negeri 1 Barumun	67
Tabel III .2 Jumlah Peserta Didik Fase E SMK Negeri 1 Barumun .....	68
Tabel III. 3 Instrumen Penelitian .....	76
Tabel III. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	77
Tabel III. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	77
Tabel III. 6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	78
Tabel III. 7 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Guru .....	79
Tabel III. 8 Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik .....	80
Tabel III. 9 Nama-nama Validator Pengembangan.....	83
Tabel III. 10 Kriteria Penelitian .....	87
Tabel III. 11 Rentang dan Kriteria Penilaian Validitas.....	88
Tabel III. 12 Kriteria Penilaian Ahli Materi.....	89
Tabel III. 13 Rentang dan Kriteria Penilaian Praktikalitas .....	90
Tabel III. 14 Pembagian Skor <i>N-Gain</i> .....	92
Tabel III. 15 Presentase Skor <i>N-Gain</i> .....	92
Tabel IV. 1 Tampilan Media Pembelajaran yang dikembangkan.....	110
Tabel IV. 2 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	120
Tabel IV. 3 Saran dan Penilaian Validasi Ahli Materi.....	122
Tabel IV. 4 Hasil Penilaian Ahli Media .....	124
Tabel IV. 5 Saran dan Penilaian Ahli Media .....	127
Tabel IV. 6 Hasil Penilaian Ahli Bahasa .....	128
Tabel IV. 7 Saran dan Penilaian Validasi Ahli Bahasa.....	130
Tabel IV. 8 Data Hasil Validasi Keseluruhan.....	132
Tabel IV. 9 Hasil Praktikalitas Uji Praktisi (Guru).....	136
Tabel IV. 10 Kritik dan saran Praktisi .....	139
Tabel IV. 11 Hasil Uji Responden Peserta Didik .....	139
Tabel IV. 12 Hasil Rata-rata Kepraktisan Media Pembelajaran .....	141
Tabel IV. 13 Uji <i>N-Gain</i> Pretest-Postest Hasil Belajar.....	145

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Akses Quizizz pada Browser.....	32
Gambar II. 2 Daftar/Buat Akun dan Login Quizizz.....	33
Gambar II. 3 Membuat Proyek Baru.....	34
Gambar II. 4 Memilih Kategori Proyek.....	34
Gambar II. 5 Vitor Tempelate .....	36
Gambar III. 1 Bagan Analisis Data.....	86
Gambar IV. 1 Grafik Hasil Validasi Ahli MAteri, Media dan Bahasa.....	132
Gambar IV. 2 Grafik Hasil Kepraktisan Guru dan Peserta Didik.....	141
Gambar IV. 3 Grafik <i>N-Gain</i> Tes Hasil Belajar .....	147



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan penting dalam sistem pendidikan Indonesia, terutama dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai agama yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. PAI diharapkan dapat menanamkan dasar-dasar ajaran Islam secara komprehensif, yang meliputi aspek akidah, ibadah, akhlak, serta fiqih. Dalam hal ini, materi ibadah memiliki posisi yang sangat strategis, karena ibadah merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan seorang Muslim. Ibadah tidak hanya terbatas pada kegiatan ritual, tetapi juga mencakup seluruh aspek kehidupan yang dilandasi dengan niat ikhlas karena Allah SWT. Oleh karena itu, pendidikan agama memiliki tanggung jawab besar dalam mengajarkan cara beribadah yang benar dan sesuai dengan ajaran Islam.

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 1, pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan

bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup> Undang-undang ini menekankan pentingnya pembentukan karakter yang berbudi pekerti luhur sebagai bagian dari pembelajaran di sekolah. Sebagai mana ditegaskan dalam QS. Adz-Dzariyat (51):56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya: “Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka beribadah kepada-Ku.” (Qur’an Surah Azd-Dzariyat ayat 56.<sup>2</sup>

Ibn Katsir menjelaskan ayat di atas bahwa Allah menciptakan jin dan manusia dengan tujuan agar mereka menyembah-Nya semata, tanpa menyekutukan-Nya dengan sesuatu apa pun. Beliau juga menegaskan bahwa Allah tidak membutuhkan ibadah mereka; sebaliknya, merekalah yang memerlukan-Nya dalam segala keadaan. Ibadah yang dimaksud mencakup ketaatan kepada perintah dan larangan-Nya, serta pengesaan Allah dalam segala bentuk peribadatan. Ibnu Katsir juga mengutip pendapat dari Ibnu Abbas yang mengatakan bahwa makna "*supaya mereka mengabdikan kepada-Ku*" adalah agar mereka mengenal-Ku. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan penciptaan adalah untuk mengenal dan mengesakan Allah, serta beribadah hanya kepada-Nya<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>Asan Damanik, *Pendidikan Sebagai Pembentukan Watak Bangsa Sebuah Refleksi Konseptual-Kritis Dari Sudut Pandang Fisika* (Yogyakarta: Senata Dharma University Press, 2022), hlm.3.

<sup>2</sup> QS. Adz-Dzariyat (51):56

<sup>3</sup> Ibnu Katsir, "*Tafsir al-Qur'an al-'Azim*", (Beirut: Dar al-Fikr, 1987), Juz 4, Jil. 7, hlm. 464-465

Ayat ini menunjukkan bahwa tujuan penciptaan manusia adalah untuk beribadah kepada Allah, yang menjadi dasar tujuan pendidikan agama di sekolah, terutama dalam pembelajaran materi ibadah.

Namun, seiring dengan perkembangan zaman, tantangan dalam pendidikan Agama Islam semakin kompleks. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi saat ini, karakteristik Peserta Didik telah berubah drastis. Banyak Peserta Didik, terutama di jenjang SMK, termasuk dalam kategori digital natives, yaitu generasi yang tumbuh besar dengan teknologi dan internet. Mereka cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan teknologi, daripada metode tradisional seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang mengandalkan teknik pengajaran konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab langsung, sering kali kurang menarik bagi Peserta Didik. Hal ini berujung pada rendahnya minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta hasil belajar yang belum optimal.

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Barumon, terdapat kendala signifikan dalam pengajaran PAI, khususnya materi ibadah. Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai alat utama dalam proses pembelajaran. Padahal, materi ibadah seperti tata cara shalat, syarat sahnya puasa, dan rukun zakat membutuhkan metode yang lebih interaktif dan menarik agar Peserta Didik dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam dengan baik. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi memiliki

potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam menarik perhatian Peserta Didik yang lebih tertarik pada penggunaan perangkat digital.

Pada era pendidikan digital seperti sekarang, teknologi bukan hanya menjadi alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga berfungsi sebagai medium untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi Peserta Didik. Kurikulum Merdeka yang dicanangkan oleh pemerintah Indonesia mendorong penerapan pembelajaran berbasis kompetensi yang mengutamakan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif<sup>4</sup>. Dalam hal ini, aplikasi digital berbasis game seperti *Quizizz* dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Melalui aplikasi ini, peserta didik dapat berinteraksi secara lebih aktif. *Quizizz* sendiri adalah sebuah web tool yang memungkinkan pengguna untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan melalui gawai atau komputer serta diakses melalui website.<sup>5</sup>

*Quizizz* menggunakan metode Asesmen yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan Peserta Didik dalam pembelajaran. Asesmen dalam pendidikan adalah penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar Peserta Didik. Dengan fitur kuis yang menyenangkan, Peserta Didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif,

---

<sup>4</sup> H.E Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Merdeka* (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2023), hlm.6.

<sup>5</sup> Etika Dyah Puspitasari, dkk, *Pembelajaran Untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi* (Yogyakarta: UAD Press, 202), hlm.209.

sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dan memperbaiki kualitas hasil belajar mereka<sup>6</sup>. Ini sesuai dengan salah satu prinsip dasar dalam Kurikulum Merdeka, yang mengutamakan pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan dapat meningkatkan partisipasi aktif Peserta Didik dalam proses belajar mengajar.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga mendukung ajaran Islam yang menekankan pentingnya menuntut ilmu, sebagaimana dalam QS. Al-‘Alaq (96):1 yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan." (Al-Qur'an Surah Al-‘Alaq ayat:1)<sup>7</sup>.

M. Quraish Shihab dalam *Tafsir Al-Mishbah* menjelaskan bahwa perintah "Bacalah" tidak hanya merujuk pada membaca teks tertulis, tetapi juga membaca tanda-tanda kebesaran Allah di alam semesta. Beliau menekankan bahwa membaca harus dilakukan dengan menyebut nama Tuhan yang menciptakan, yang berarti bahwa aktivitas membaca dan mencari ilmu harus selalu dikaitkan dengan kesadaran akan kehadiran dan kekuasaan Allah. Ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan dan keimanan harus berjalan seiring<sup>8</sup>.

<sup>6</sup> Lisa Septia Dewi BR.Ginting, *Mentransformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi* (Medan: Media Publishing, 2024), hlm.1.

<sup>7</sup> QS. Al-‘Alaq (96):1

<sup>8</sup> Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah* (Lentera Hati, Jakarta, 2002), hlm. 392-393.

Ayat ini menegaskan pentingnya belajar dan mencari ilmu, yang juga dapat mencakup ilmu teknologi sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan ajaran agama.

Dalam upaya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Barumon, sejumlah tantangan yang sebelumnya menghambat penerapan media pembelajaran digital berbasis aplikasi seperti *Quizizz* telah berhasil diatasi melalui beberapa langkah strategis. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan selama penelitian, berbagai masalah yang muncul pada tahap awal implementasi teknologi ini telah mendapatkan solusi yang efektif dan memungkinkan pemanfaatan teknologi yang lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran PAI, khususnya materi ibadah.

Keterbatasan dalam hal kompetensi digital guru merupakan tantangan penting yang perlu diatasi dalam proses implementasi teknologi. Untuk meningkatkan kemampuan digital guru, sekolah menyelenggarakan pelatihan rutin mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan ini mencakup berbagai topik, seperti pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, pengelolaan pembelajaran berbasis digital, dan strategi Asesmen dalam pendidikan. Selain itu, sekolah juga memfasilitasi guru untuk mengikuti pelatihan eksternal yang diadakan oleh lembaga pendidikan atau kementerian terkait yang mendalami penggunaan teknologi pendidikan. Dengan adanya peningkatan keterampilan ini, guru kini dapat lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi dalam

pembelajaran mereka, yang berimbas pada meningkatnya kualitas pengajaran di kelas.

Pada awal implementasi, terdapat kekurangan media pembelajaran digital yang khusus dirancang untuk materi PAI, terutama dalam menyampaikan materi ibadah dengan cara yang interaktif dan menarik. Untuk mengatasi masalah ini, tim pengembang kurikulum dan beberapa guru PAI bekerja sama untuk menciptakan konten pembelajaran digital yang relevan dengan materi ibadah di aplikasi *Quizizz*. Konten ini mencakup kuis interaktif yang menguji pemahaman Peserta Didik terhadap tata cara shalat, syarat sahnya puasa, dan rukun zakat. Konten-konten ini juga dirancang dengan fitur Asesmen, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan Peserta Didik.

Selain itu, pengembangan konten lokal yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka juga memastikan bahwa materi pembelajaran PAI tetap relevan dengan kebutuhan dan karakteristik Peserta Didik di SMK Negeri 1 Barumon. Pembuatan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, disertai dengan umpan balik langsung setelah kuis, memberikan umpan balik yang berguna bagi Peserta Didik untuk memperbaiki pemahaman mereka tentang materi ibadah.

Mengelola kelas dengan metode pembelajaran berbasis teknologi awalnya terasa sulit, karena banyaknya Peserta Didik yang memiliki latar belakang dan kemampuan teknis yang berbeda. Namun, dengan pelatihan tentang pengelolaan kelas digital dan strategi pembelajaran berbasis teknologi,

guru berhasil mengatasi tantangan ini. Platform pembelajaran digital seperti *Quizizz* memungkinkan guru untuk memonitor perkembangan setiap Peserta Didik dalam menyelesaikan soal dengan mudah, serta memberikan tugas tambahan atau review secara individual berdasarkan hasil kuis yang telah diikuti Peserta Didik. Hal ini memungkinkan guru untuk melakukan pendekatan yang lebih personal terhadap setiap Peserta Didik, menyesuaikan tingkat kesulitan tugas, dan memberi perhatian lebih kepada Peserta Didik yang membutuhkan bantuan ekstra.

Pada awalnya, beberapa Peserta Didik menunjukkan kurangnya minat terhadap pembelajaran PAI, terutama pada materi ibadah, karena mereka merasa bahwa pembelajaran agama lebih monoton dan kurang menarik dibandingkan dengan pelajaran lainnya. Namun, setelah aplikasi *Quizizz* diterapkan, Peserta Didik mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi terhadap materi tersebut. Asesmen dalam aplikasi *Quizizz* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, di mana Peserta Didik merasa lebih tertantang untuk belajar. Mereka dapat melihat langsung hasil dari kuis yang mereka kerjakan dan mengetahui area yang perlu diperbaiki, sehingga mereka lebih terlibat dan termotivasi untuk mempelajari materi ibadah secara mendalam<sup>9</sup>.

Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga mendorong keterlibatan orang tua. Dengan adanya akses terhadap hasil kuis yang

---

<sup>9</sup>Saeful Anam, dkk, *Gamifikasi Dalam Pembelajaran Membangun Kreativitas dan Kolaborasi Siswa* (Jawa Timur: Academia Publication, 2024), hlm.9.

dikerjakan oleh Peserta Didik, orang tua dapat mengikuti perkembangan belajar anak mereka dan memberikan dukungan yang diperlukan. Orang tua dapat membantu Peserta Didik dengan memberikan motivasi dan bimbingan di rumah, terutama dalam hal-hal yang sulit dipahami oleh Peserta Didik. Ini juga berkontribusi pada penguatan pendidikan agama di rumah, karena materi ibadah yang diajarkan di sekolah dapat diperkuat dengan pembelajaran yang dilakukan di rumah.

Dengan langkah-langkah strategis yang telah diambil, tantangan-tantangan dalam implementasi teknologi dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Barumun dapat diatasi dengan baik. Penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis digital telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan Peserta Didik, serta pemahaman mereka terhadap materi ibadah. Melalui peningkatan infrastruktur, pengembangan konten pembelajaran, dan peningkatan kompetensi digital guru, penerapan teknologi dalam pembelajaran PAI semakin efektif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik masa kini yang lebih terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti *Quizizz* yang dapat memberikan solusi praktis dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK. Media pembelajaran ini tidak hanya membantu Peserta Didik untuk memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran

berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini, diharapkan kualitas pembelajaran pai dapat meningkat, sehingga tujuan pendidikan islam untuk membentuk Peserta Didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia dapat tercapai. Selain itu dampak teknoloi terhadap pendidikan pai yaitu mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dalam mengembangkan teknologi yang berlandaskan nilai-nilai islam, meningkatkan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi guna kesejahteraan masyarakat sekitar, membangun keterhubungan antara agama dan teknologi dan memperluas wawasan serta memahami kemampuan dalam penggunaan teknologi yang sesuai dengan ajaran agama.<sup>10</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Quizizz pada mata pelajaran PAI, khususnya pada materi ibadah, di SMK Negeri 1 Barumun. Diharapkan bahwa melalui pengembangan media pembelajaran ini, proses pembelajaran akan lebih menarik, interaktif, dan efektif, serta dapat meningkatkan hasil belajar Peserta Didik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kompetensi abad ke-21, yang mencakup keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kolaborasi.

---

<sup>10</sup> Oga Sugiono, dkk, "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan agama Islam", *Indonesia Of Journal Of Islamic Studies*, Vol.4, No.1, 2023, hlm.22.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya, identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

### 1. Kurangnya Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Barumun masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional, yang menyebabkan rendahnya minat dan keterlibatan Peserta Didik dalam proses pembelajaran. Sebagian besar Peserta Didik yang tergolong generasi *digital native* lebih tertarik pada metode pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti penggunaan aplikasi digital yang interaktif dan menarik.

### 2. Metode Pembelajaran yang Kurang Menarik dan Relevan

Materi ibadah dalam pembelajaran PAI, yang meliputi tata cara shalat, syarat sahnya puasa, dan rukun zakat, membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, penggunaan metode ceramah dan buku teks yang kaku tidak memadai untuk memenuhi kebutuhan belajar Peserta Didik di era digital ini. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman dan pengamalan ajaran Islam secara maksimal.

### 3. Kurangnya Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran PAI

Meskipun teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Barumun masih terbatas.

Aplikasi pembelajaran digital yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan partisipatif, seperti *Quizizz*, belum sepenuhnya diintegrasikan dalam proses belajar mengajar.

#### 4. Keterbatasan Kompetensi Guru

Keterbatasan kompetensi digital guru dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI juga masih kurang, yang menjadi hambatan dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz*.

### C. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk materi ibadah pada Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 1 Barumon. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada analisis kondisi objektif penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* di SMK Negeri 1 Barumon, yang mencakup aspek ketersediaan, pemanfaatan, dan kebutuhan guru maupun Peserta Didik terhadap media tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
2. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini difokuskan pada proses perancangan dan pembuatan media berbasis *Quizizz* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, serta hanya diterapkan pada materi ibadah dalam mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Barumon.

3. Pengujian kelayakan media pembelajaran dibatasi pada tiga aspek utama, yaitu validitas (melalui uji ahli), praktikalitas (berdasarkan respon guru dan Peserta Didik), serta efektivitas (melalui pengukuran peningkatan pemahaman Peserta Didik terhadap materi ibadah), tanpa membahas dampak jangka panjang atau aspek afektif dan psikomotorik secara mendalam.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi objektif media pembelajaran berbasis *Quizizz* di SMK Negeri 1 Barumon?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran PAI materi Ibadah di SMK Negeri 1 Barumon?
3. Bagaimana validitas, praktikalitas dan efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman Peserta Didik pada mata pelajaran PAI materi Ibadah di SMK Negeri 1 Barumon?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berikut adalah tujuan pengembangan yang relevan dengan rumusan masalah yang disampaikan di atas:

1. Menganalisis kondisi objektif media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Barumon,

khususnya dalam hal ketersediaan, pemanfaatan, dan kebutuhan penggunaannya oleh guru dan Peserta Didik.

2. Mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Quizizz yang interaktif dan menarik dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang difokuskan pada materi ibadah dalam mata pelajaran PAI.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, ditinjau dari aspek validitas oleh para ahli, praktikalitas berdasarkan respon guru dan Peserta Didik, serta efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman Peserta Didik terhadap materi ibadah di SMK Negeri 1 Barumon.

Tujuan ini berfokus pada pengembangan, evaluasi, dan implementasi media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk mendukung efektivitas dan inovasi pembelajaran PAI sesuai dengan kebutuhan Peserta Didik di Kurikulum Merdeka.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbasis *Quizizz* untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi ibadah di Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 1 Barumon. Berikut adalah spesifikasi produk secara terperinci:

1. Konten Interaktif Media pembelajaran yang dibuat berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Fitur Asesmen yang Menarik yang dapat memotivasi Peserta Didik untuk bersaing secara sehat dalam mendapatkan lencana prestasi yang didapat dalam capaian tertentu seperti menyelesaikan kuis, mendapatkan skor tinggi, atau memperbaiki hasil belajar.
3. Integrasi dengan Kurikulum Merdeka yaitu:
  - a. Kompetensi Dasar (KD):

Materi dan kuis dirancang sesuai dengan elemen Capaian Pembelajaran yang relevan.
  - b. Proyek Berbasis Masalah (PBM):

Soal kuis yang memuat konteks kehidupan nyata untuk melatih keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.
4. Fitur untuk Guru yaitu; Pengelolaan Kelas Digital yang berfungsi untuk memantau keaktifan Peserta Didik dalam menyelesaikan kuis dan mengatur tugas berbasis kuis secara individu atau kelompok.
5. Fitur Kolaborasi dengan Orang Tua yaitu; Akses Hasil Belajar, orang tua dapat memonitor hasil kuis Peserta Didik melalui laporan yang sederhana dan mudah dipahami. Dan rekomendasi Aktivitas di Rumah yaitu memberikan ide aktivitas keagamaan sederhana yang dapat dilakukan bersama keluarga.

## **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang relevan dengan Penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini memperkaya literatur tentang penggunaan teknologi pendidikan berbasis Asesmen, khususnya dalam pembelajaran PAI.
- b. Memberikan kontribusi pada kajian integrasi teknologi digital dalam pembelajaran agama, yang menghubungkan aspek keislaman dengan pendekatan pembelajaran modern.
- c. Menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi pada mata pelajaran agama atau bidang lainnya.
- d. Membuka peluang untuk pengembangan aplikasi berbasis Asesmen selain *Quizizz* yang relevan untuk materi pembelajaran PAI.

## 2. Manfaat Praktis

### 1) Bagi Guru

- a. Memberikan alternatif metode pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk mengajarkan materi ibadah kepada Peserta Didik.
- b. Membantu guru memantau perkembangan Peserta Didik secara real-time melalui fitur analisis data *Quizizz*.
- c. Mempermudah guru dalam memberikan penilaian formatif melalui kuis digital yang terstruktur dan langsung memberikan umpan balik kepada Peserta Didik.

### 2) Bagi Peserta Didik

- a. Meningkatkan minat belajar Peserta Didik terhadap materi ibadah melalui Asesmen yang menyenangkan dan kompetitif.

- b. Membantu Peserta Didik memahami materi ibadah secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang interaktif dan relevan dengan gaya belajar mereka.
- c. Mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan penggunaan teknologi.

### 3) Bagi Sekolah

- a. Mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang inovatif.
- b. Menjadikan sekolah lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran modern, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kepuasan Peserta Didik dalam belajar.

### 4) Bagi Orang Tua

- a. Memfasilitasi keterlibatan orang tua dalam memantau perkembangan belajar anak melalui laporan hasil kuis.
- b. Mendorong kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam mendukung pemahaman nilai-nilai keislaman di rumah.

### 5) Bagi Peneliti sendiri

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti selanjutnya untuk menambahkan pengetahuan dan wawasan agar dapat menjadi tenaga pendidik yang profesional nantinya.

6) Bagi Pemerintah

- a. Memberikan masukan kepada Kemendikbudristek untuk merumuskan kebijakan pengembangan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- b. Mendukung transformasi digital pendidikan melalui kebijakan Merdeka Belajar dan penguatan Profil Pelajar Pancasila.
- c. Menjadi referensi dalam program pelatihan guru dan pengembangan profesional berkelanjutan (PKB), khususnya integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI.
- d. Mendorong kebijakan pendidikan yang adaptif dan inovatif berbasis teknologi untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.

3. Manfaat Sosial dan Keagamaan

1) Penguatan Karakter Islami

- a. Membantu Peserta Didik memahami nilai-nilai ibadah dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat membentuk karakter Muslim yang taat dan berakhlak mulia.
- b. Mendukung tujuan pendidikan Islam untuk membentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003.

## 2) Peningkatan Kualitas Pendidikan Agama

- a. Menawarkan solusi untuk mengatasi tantangan pembelajaran konvensional, sehingga pendidikan agama menjadi lebih relevan dengan kebutuhan dan karakteristik generasi digital.
- b. Memperkuat sinergi antara teknologi dan pendidikan agama dalam mendukung transformasi pendidikan menuju era digital.

## H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Kesiapan Infrastruktur Teknologi; Sekolah telah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti jaringan internet stabil, perangkat komputer, atau gawai yang dapat digunakan Peserta Didik dan guru.
- b. Kemampuan Guru Menggunakan Teknologi; Guru memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi atau bersedia mengikuti pelatihan untuk menguasai penggunaan aplikasi *Quizizz*.
- c. Minat Peserta Didik terhadap Teknologi; Peserta Didik sebagai digital *natives* memiliki antusiasme dan kemampuan untuk beradaptasi dengan pembelajaran berbasis teknologi.
- d. Relevansi Materi dan *Platform*; Materi ibadah dapat disesuaikan dengan format Asesmen yang interaktif tanpa mengurangi esensi ajaran Islam. *Quizizz* dapat mendukung penyajian konten berbasis nilai-nilai agama yang mendalam dan kontekstual.

e. Kestinambungan Dukungan Institusi

Sekolah mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran dengan menyediakan waktu, dana, dan pelatihan yang diperlukan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Mengingat keterbatasan peneliti dalam penelitian pengembangan yang akan dilakukan, maka peneliti memiliki keterbatasan pengembangan dalam beberapa hal, antara lain:

- a. Waktu yang terbatas dalam proses penelitian dapat membatasi pengujian media interaktif hanya pada beberapa pertemuan, sehingga hasilnya mungkin belum mencerminkan dampak jangka panjang.
- b. Media yang dikembangkan mungkin hanya mencakup sebagian kecil dari keseluruhan materi Pendidikan Agama Islam untuk Fase E, sehingga penerapannya tidak menyeluruh.
- c. Uji coba pengembangan dibatasi pada Peserta Didik Fase E di SMK Negeri 1 Barumon.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
 PADANGSIDIMPUAN

**I. Defenisi Operasional**

Definisi operasional adalah batasan serta metode pengukuran variabel yang diteliti. Perumusannya menggunakan istilah yang bersifat operasional agar variabel dapat diukur dengan jelas. Penyusunan definisi ini bertujuan untuk membantu peneliti menjaga konsistensi dalam pengumpulan data, mencegah perbedaan interpretasi, serta membatasi ruang lingkup variabel.

Dengan demikian, definisi operasional dapat memberikan panduan bagi peneliti dalam menguji hipotesis atau menjawab.<sup>11</sup>

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada aplikasi *Quizizz*, yaitu *platform* berbasis web dan aplikasi yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif.<sup>12</sup> Media ini berfungsi untuk meningkatkan pemahaman Peserta Didik terhadap materi ibadah, seperti tata cara shalat, syarat sah puasa, dan rukun zakat, melalui pendekatan Asesmen yang menarik dan menyenangkan

### 2. *Quizizz*

*Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran berbasis Asesmen yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif. Dalam konteks penelitian ini, *Quizizz* digunakan untuk mendukung pembelajaran PAI melalui soal interaktif, feedback langsung, dan fitur Asesmen yang bertujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman Peserta Didik terhadap materi ibadah.

### 3. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini diukur melalui keterlibatan Peserta Didik, tingkat pemahaman Peserta Didik terhadap materi ibadah, serta hasil belajar yang dinilai menggunakan nilai rata-rata dari hasil kuis dan tes evaluasi yang dilakukan melalui platform *Quizizz*.

---

<sup>11</sup> Nisma Iriani, dkk, *Metodologi Penelitian* (Pustaka Indonesia, 2022), hlm.57.

<sup>12</sup> Etika Dyah Puspitasari, dkk, *Pembelajaran Untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi* (Yogyakarta: UAD Press, 2021), hlm.209.

#### 4. Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan Peserta Didik adalah tingkat partisipasi aktif Peserta Didik dalam proses pembelajaran berbasis *Quizizz*, yang meliputi antusiasme, frekuensi mengikuti kuis, serta interaksi dengan konten pembelajaran.

#### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah capaian kognitif Peserta Didik terhadap materi ibadah yang diukur melalui skor pada kuis interaktif di *Quizizz* dan penilaian formal yang sesuai dengan indikator pembelajaran.

#### 6. Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka adalah pendekatan pendidikan yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi dan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Penelitian ini mengacu pada Kurikulum Merdeka dalam pengembangan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan Peserta Didik. Definisi operasional ini memberikan batasan yang jelas untuk memahami konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian dan membantu memastikan konsistensi dalam pengumpulan dan analisis data.<sup>13</sup>

### J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah kerangka susunan isi tesis yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan utuh, berisi uraian singkat mengenai

---

<sup>13</sup> MV. Roesminingsih, dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Kabupaten Mediu: Bayfa Cendikia Indonesia, 2024), hlm.124.

pokok-pokok bahasan setiap bab. Bab I pendahuluan yang menguraikan tentang; A. Latar Belakang, B. Identifikasi Masalah, C. Batasan Masalah, D. Rumusan Masalah, E. Tujuan Pengembangan, F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan, G. Manfaat Penelitian, H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, I. Defenisi Operasional, dan J. Sistematika Pembahasan.

Bab II kajian teori dan tinjauan pustaka yang berisi tentang: A. Kajian Teori, B. Penelitian yang Relevan, C. Kerangka Berfikir.

Bab III metode penelitian berisi tentang; A. Jenis Penelitian, B. Model Pengembangan, C. Lokasi dan Waktu Penelitian, D. Subjek dan Objek Penelitian, E. Jenis Data, F. Prosedur Pengembangan, G. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data, H. Uji Validitas, I. Teknik Analisis Data

Bab IV hasil dan pembahasan berisi tentang; A. Hasil Penelitian, B. Pembahasan, C. Keterbatasan Penelitian,

Bab V penutup kesimpulan dan saran berisi tentang A. Kesimpulan, B. Implementasi Penelitian dan C. Saran.

## BAB II KAJIAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang sistematis untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran atau program pendidikan guna memperbaiki kualitasnya secara berkelanjutan.<sup>14</sup>

Definisi pengembangan dalam konteks pendidikan sebagai proses penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>15</sup>

Pengembangan juga dapat diartikan sebagai bagian dari sistem pembelajaran yang mencakup desain instruksional, produksi media, serta pengujian dan evaluasi terhadap media yang dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>16</sup>

*Terakhir pengertian pengembangan adalah sebagai langkah dalam model desain pembelajaran ADDIE yang fokus pada realisasi atau*

---

<sup>14</sup> Prof. Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 164

<sup>15</sup> Walter R. Borg & Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, (New York: Longman, 1983), hlm. 772

<sup>16</sup> Walter Dick, Lou Carey, *The Systematic Design of Instruction*, (New York: Harper Collins College Publishers, 1996), hlm. 5

produksi materi ajar yang telah dirancang sebelumnya, termasuk prototipe dan penyempurnaan berdasarkan umpan balik.<sup>17</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengembangan dalam konteks pendidikan merupakan suatu proses sistematis dan terencana yang bertujuan untuk merancang, memproduksi, mengimplementasikan, serta mengevaluasi suatu produk pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Dengan demikian, pengembangan merupakan bagian penting dari inovasi pendidikan yang berorientasi pada pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik secara kontekstual dan berkelanjutan.

## 2. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital adalah segala bentuk alat bantu yang menggunakan teknologi digital dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi pelajaran secara interaktif dan menarik kepada peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat Peserta Didik dalam belajar. Media digital sendiri mengacu pada media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang menyajikan materi dalam bentuk

---

<sup>17</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York: Springer, 2009), hlm. 10.

teks, gambar, suara, animasi, dan video, dan memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan materi.<sup>18</sup>

Media pembelajaran digital itu sendiri juga memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut; *Pertama*, Interaktif yaitu memungkinkan Peserta Didik untuk berinteraksi dengan materi, misalnya melalui kuis, simulasi, atau permainan edukatif. *Kedua*; Multimodal yaitu menyajikan informasi dalam berbagai bentuk (teks, audio, visual, animasi). *Ketiga*; Fleksibel yaitu dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone. *Keempat*; Personalized Learning yaitu dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing Peserta Didik.<sup>19</sup>

Jika dikaitkan dengan teknologi digital, maka media pembelajaran digital merupakan pengembangan dari media konvensional yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran. Adapun kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media pembelajaran digital ini adalah sebagai berikut<sup>20</sup>:

a. Kelebihan

- 1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar Peserta Didik.

PAI terkadang dianggap sebagai pelajaran yang membosankan karena banyak hafalan. Dengan media digital seperti kuis online

<sup>18</sup> Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.

<sup>19</sup> Munir. *Kurikulum Digital: Pengembangan Kompetensi TIK untuk Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2017

<sup>20</sup> Sadiman, Arief S., dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010.

(*Quizizz*, *Wordwall*), video pendek, atau audio murottal, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif.

- 2) Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.
- 3) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan variatif.

Media digital seperti video animasi, simulasi 3D, atau modul interaktif dapat menjelaskan konsep-konsep tersebut dengan lebih konkret. Misalnya, video animasi tata cara wudhu atau shalat dapat membuat Peserta Didik lebih memahami gerakan dan bacaan shalat secara visual dan auditif.

- 4) Mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

Peserta Didik bisa mempelajari materi PAI secara mandiri melalui platform pembelajaran digital yang menyediakan materi dan latihan soal, sehingga memfasilitasi belajar kapan saja dan di mana saja (*ubiquitous learning*).

#### b. Kekurangan

- 1) Keterbatasan infrastruktur dan akses internet.

Salah satu tantangan utama dalam implementasi media pembelajaran digital adalah masih terbatasnya infrastruktur, terutama di daerah-daerah terpencil seperti computer dan proyektor. Koneksi internet yang lambat, tidak stabil, bahkan tidak tersedia sama sekali menghambat proses pembelajaran berbasis digital.

2) Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola media digital.

Tidak semua guru memiliki literasi digital yang baik, baik dalam hal teknis maupun pedagogis (menggunakan media pembelajaran). Banyak guru yang masih kesulitan membuat konten digital, menggunakan platform pembelajaran, atau mengintegrasikan teknologi secara kreatif dan inovatif.

3) Tidak semua Peserta Didik memiliki perangkat digital yang memadai. Banyak Peserta Didik dari keluarga ekonomi menengah ke bawah tidak memiliki smartphone, tablet, atau laptop untuk mengakses materi digital. Hal ini menimbulkan *digital divide* (kesenjangan digital) yang berpotensi memperlebar kesenjangan pendidikan antara Peserta Didik dari latar belakang ekonomi berbeda.<sup>21</sup>

3. Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran

a. *Pengertian*

*Quizizz* adalah sebuah aplikasi berbasis web dan mobile yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran melalui metode kuis interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, tugas, atau pelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik secara *real-time* atau mandiri sesuai waktu yang ditentukan. *Quizizz* sering

---

<sup>21</sup> Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2012.

digunakan dalam berbagai konteks pendidikan untuk memperkuat pemahaman konsep dan mengukur hasil belajar.<sup>22</sup>

*Quizizz* adalah aplikasi berbasis web dan mobile yang dirancang untuk mendukung pembelajaran melalui kuis interaktif. Sebagai media pembelajaran, *Quizizz* memadukan teknologi dengan prinsip Asesmen untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif. Aplikasi ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi evaluasi pembelajaran secara otomatis.<sup>23</sup>

Sebagai Media Pembelajaran Digital, *Quizizz* memiliki kelebihan utama dari media interaktif lainnya yaitu fitur *Asesmen*. alasan mengapa fitur *Asesmen* pada *Quizizz* merupakan kelebihan karena fitur ini menyajikan tampilan interaktif sebagai berikut:<sup>24</sup>

1) Pemberian Umpan Balik Secara Langsung (*Real-Time Feedback*)

Peserta Didik langsung mengetahui apakah jawabannya benar atau salah setelah menjawab yang membantu proses belajar lebih cepat dan reflektif.

---

<sup>22</sup> Susanto, A. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2016)

<sup>23</sup> Susanto, A. *Ibid.* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2016)

<sup>24</sup> Ramadhan, M. I., & Fauziah, A. N. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Daring*. Jurnal Teknologi Pendidikan.

## 2) Laporan Penilaian Otomatis dan Lengkap

Guru dapat melihat rekap nilai, waktu pengerjaan, akurasi per soal, dan performa individu maupun kelas secara keseluruhan. Ini memudahkan analisis hasil belajar.

## 3) Penilaian Berbasis Data (*Data-Driven Assessment*)

Guru bisa memanfaatkan data dari *Quizizz* untuk merancang tindak lanjut pembelajaran, remedi, atau pengayaan berdasarkan kebutuhan Peserta Didik.

## 4) Asesmen yang Menarik dan Tidak Membosankan

Karena dikemas seperti permainan, Peserta Didik lebih termotivasi untuk mengikuti asesmen dibandingkan tes konvensional.

Kemudian kelebihan lainnya diantaranya adalah Interaktif dan Menyenangkan, dimana *Quizizz* menggunakan elemen permainan, seperti poin, leaderboard, dan avatar, yang membuat proses belajar lebih menarik. Peserta Didik dapat belajar sambil bermain, sehingga memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Kemudian *Quizizz* juga menerapkan fitur yang Fleksibel dan Mudah diakses. *Quizizz* dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, baik secara daring maupun luring. Guru dapat mengatur tugas dalam *mode live* (langsung) atau *homework* (pekerjaan rumah), sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Terakhir kelebihan dari *Quizizz* ini adalah Multimedia yang Kaya, guru dapat menambahkan gambar, video, atau audio ke dalam

soal, sehingga Peserta Didik tidak hanya membaca teks tetapi juga belajar melalui berbagai format.<sup>25</sup>

Ada beberapa Manfaat Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran antara lain adalah sebagai berikut<sup>26</sup>:

- 1) Meningkatkan Motivasi Peserta Didik: Asesmen membuat Peserta Didik lebih antusias dalam belajar.
- 2) Memperkuat Pemahaman Konsep: Dengan menjawab soal kuis, Peserta Didik dapat merefleksikan materi yang telah dipelajari.
- 3) Mempermudah Guru dalam Mengajar: *Quizizz* dapat digunakan sebagai media untuk pre-test, post-test, atau kegiatan pengayaan.
- 4) Mengakomodasi Beragam Gaya Belajar: Integrasi multimedia mendukung Peserta Didik dengan gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik.

Sementara itu terdapat juga tantangan dalam Penggunaan *Quizizz* antara lain adalah:

- 1) Akses Teknologi: Tidak semua Peserta Didik memiliki akses ke perangkat atau internet yang memadai.
- 2) Ketergantungan pada Teknologi: Penggunaan yang terlalu sering dapat mengurangi variasi metode pembelajaran.
- 3) Kemungkinan Distraksi: Asesmen yang berlebihan dapat membuat Peserta Didik lebih fokus pada kompetisi dibandingkan materi.<sup>27</sup>

<sup>25</sup> Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pedagogia, 2012)

<sup>26</sup> Sani, R. A. *Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)

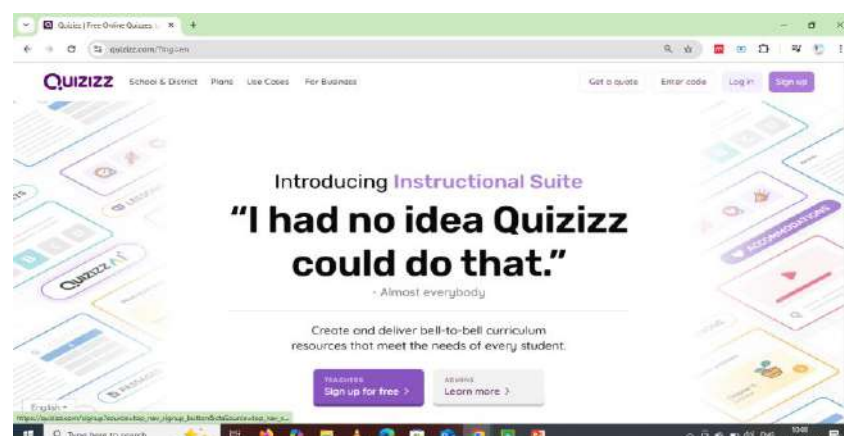
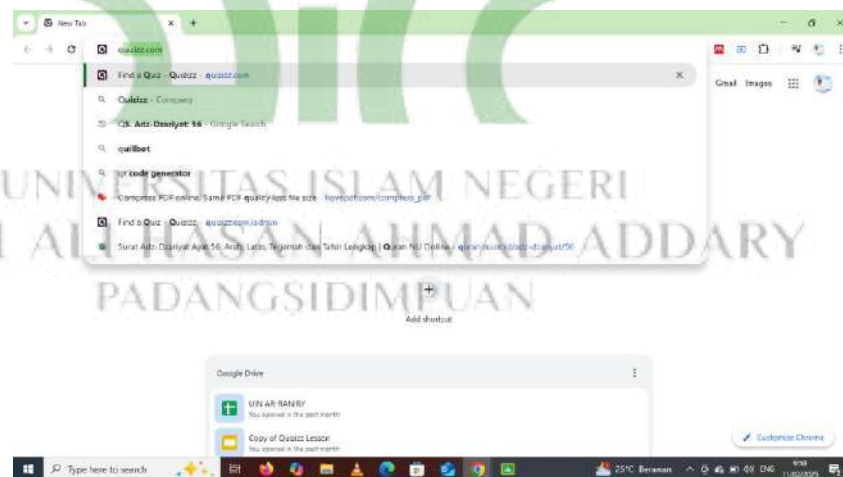
<sup>27</sup> Rohani, A. *Pengelolaan Pengajaran Efektif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2017)

Dari penjelasan di atas penulis dapat memberikan bahwa *Quizizz* adalah sebuah aplikasi berbasis web dan mobile yang memadukan teknologi dengan prinsip Asesmen untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif. Aplikasi ini mendukung pembelajaran melalui kuis interaktif yang dapat diakses secara real-time maupun mandiri, sehingga fleksibel digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pelatihan profesional.

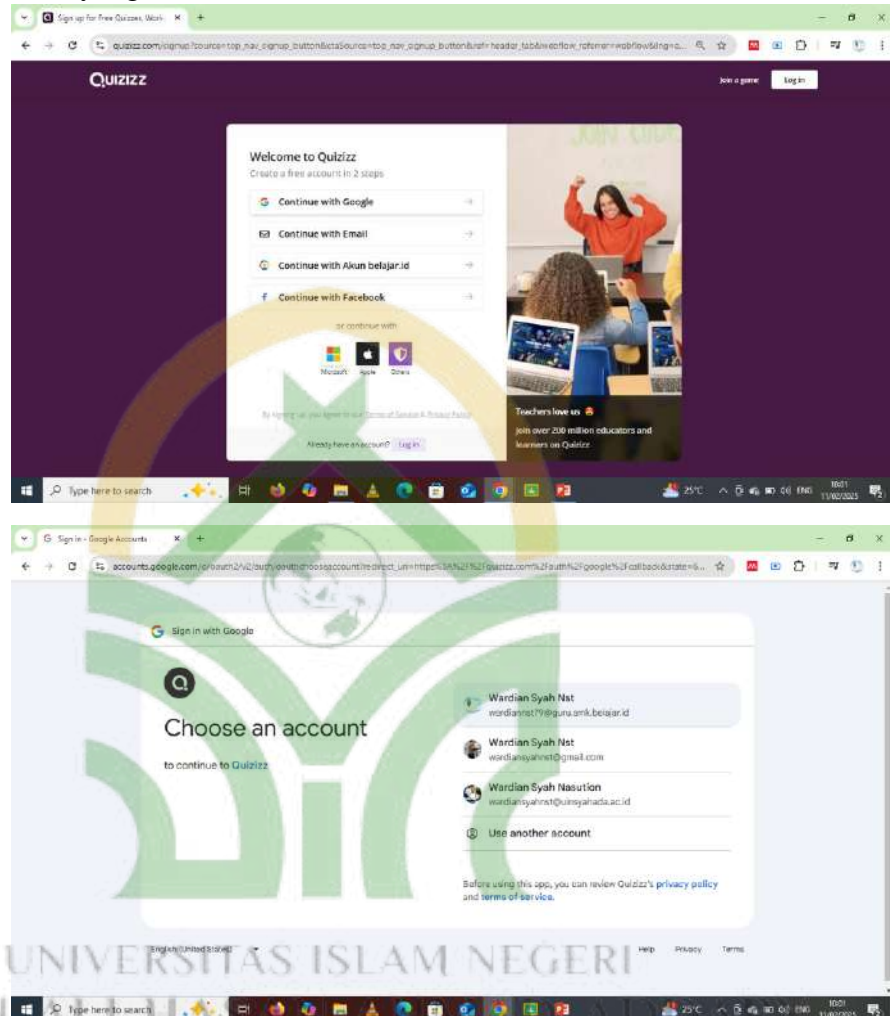
#### b. Langkah-langkah *Quizizz*

Berikut adalah langkah-langkah menggunakan *Quizizz* beserta panduan umum adalah sebagai berikut:

##### 1) Buka Aplikasi Quizzz melalui Browser

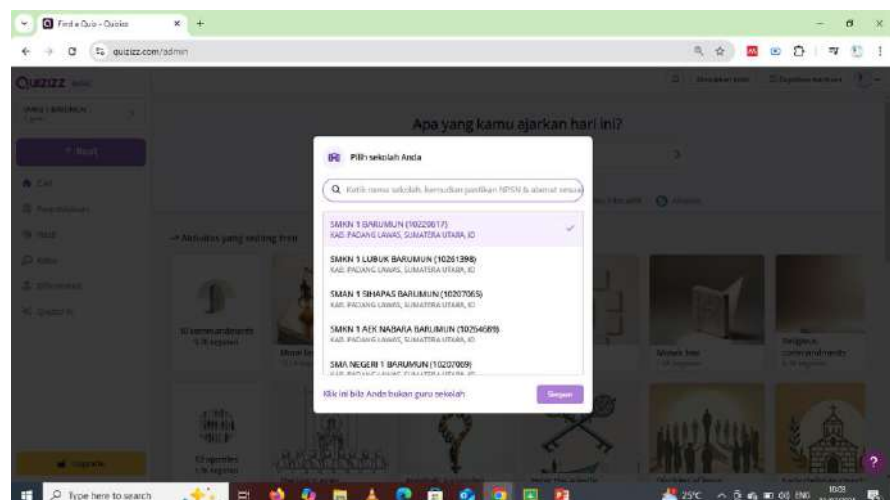


- 2) Daftarkan akun baru jika belum memiliki akun, atau login menggunakan akun yang sudah ada.

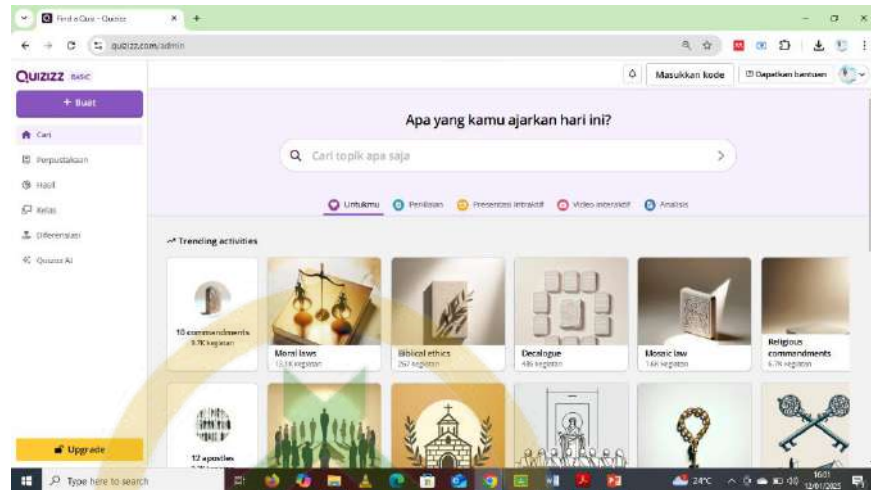


Gambar II. 2 Daftarkan/Buat Akun atau Login Quizizz

- 3) Setelah login, Anda akan masuk ke dashboard utama  
c. Cari dan pilih nama sekolah

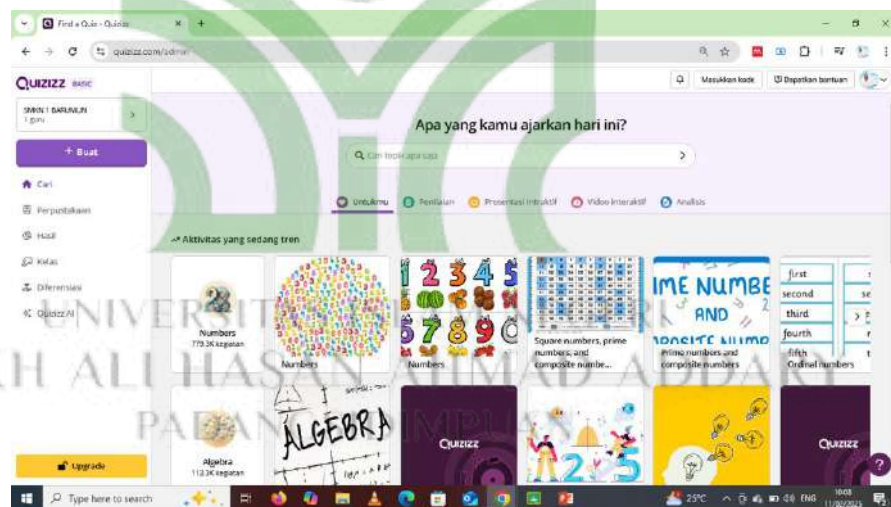


- d. kemudian Klik tombol “Create” atau “Buat” untuk memulai proyek baru



Gambar II. 3 Membuat Proyek Baru

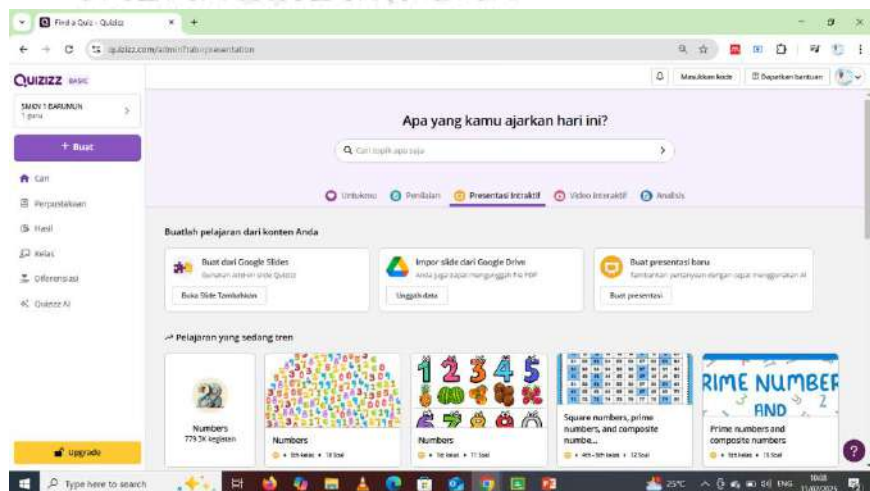
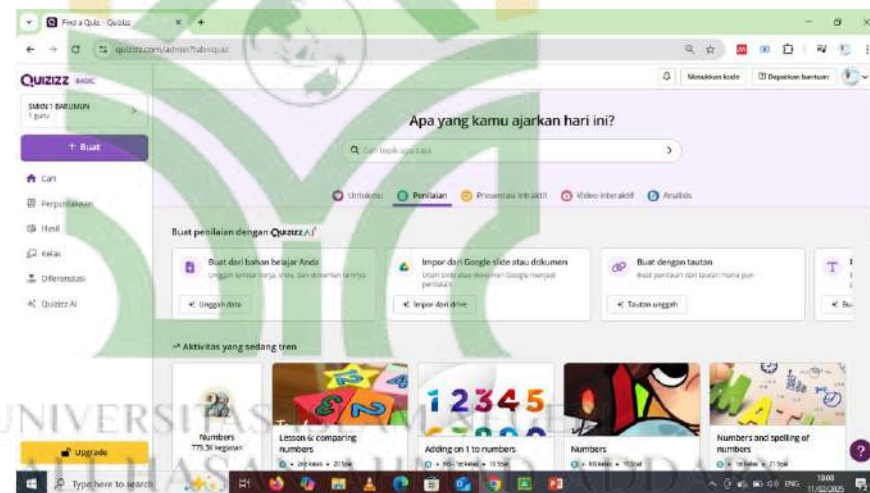
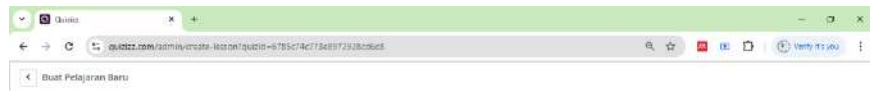
- 4) Pilih kategori (Menu) sesuai dengan kebutuhan kita

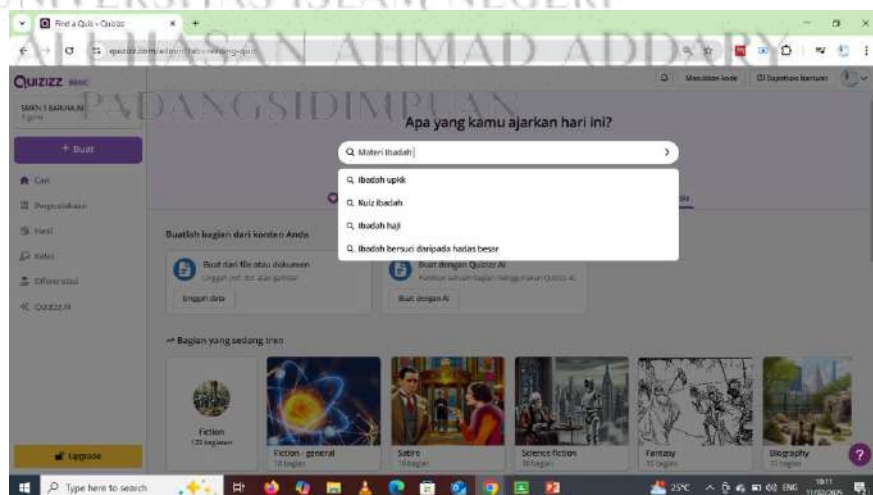
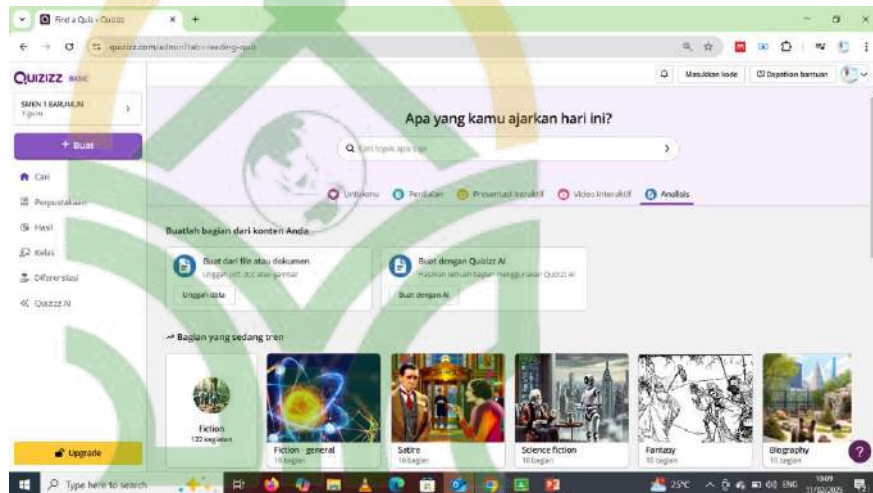
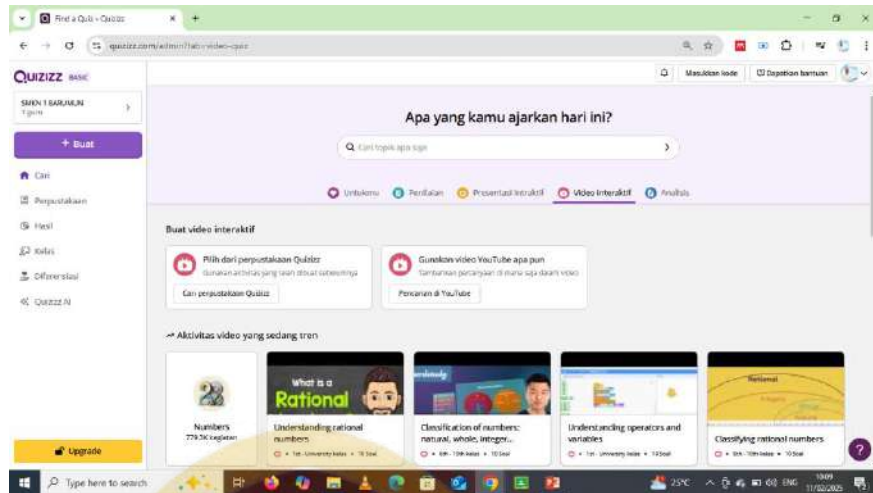


Gambar II. 4 Pilih Kategori Proyek

- 5) Pilih Template
- a. Setelah memilih kategori Menu, kita akan disajikan berbagai template yang sudah dirancang. Template ini bisa diubah dan disesuaikan.

- b. Pilih Template yang kita inginkan sesuai dengan pembelajaran kita. Misalnya kita pilih “Buat dari awal”





Gambar II. 5 Vitur Template

#### 4. Pendidikan Agama Islam di Era Digital

##### a. Pengertian

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Dalam era digital, pendidikan agama menghadapi tantangan baru yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi informasi. Generasi saat ini, yang sering disebut sebagai *digital natives*, memerlukan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan gaya hidup mereka yang akrab dengan perangkat teknologi. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAI dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik, terutama dalam meningkatkan pemahaman Peserta Didik terhadap nilai-nilai agama. Integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dan mendukung pembentukan karakter berbasis nilai-nilai keagamaan<sup>28</sup>. Firman Allah dalam Q.S An-Nahl ayat 125 :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya : *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik, dan bantahlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.*" (QS. An-Nahl: 125)

<sup>28</sup> Prayogi, A. "Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Pendidikan Islam*, (2020), hlm.56-68.

Ayat ini menekankan pentingnya dakwah atau pendidikan agama dilakukan dengan hikmah (kebijaksanaan), pelajaran yang baik, dan pendekatan yang efektif. Dalam konteks era digital, hikmah itu bisa bermakna menggunakan teknologi modern seperti media digital, aplikasi interaktif, dan platform pembelajaran untuk menyampaikan nilai-nilai Islam secara lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini (digital native).

Salah satu hasil temuan penelitian yang berdampak positif disamping sisi negatif yang juga ditimbulkan adalah teknologi informasi. *Research discovering* ini membawa perubahan drastis bagi peradaban dunia dan *life style* manusia secara umum di dunia. Teknologi telah memenuhi ruang kehidupan manusia terutama yang berada pada fase digital native. Mereka dilahirkan dan membuka mata langsung disambut oleh berbagai jenis teknologi informasi yang booming dan berkembang sangat dinamis. Akhirnya, technology menjadi bagian hidup setiap orang dalam segala aktivitasnya, meskipun pada dasarnya bukan bagian dari kebutuhan primer namun keberadaanya setara dengan kebutuhan pokok manusia native dalam arti mereka tidak dapat terlepas dari ketergantungan pada alat digital.<sup>29</sup>

Kegiatan pembelajaran yang ditetapkan tidak dapat memberikan arti penting dalam membentuk kepribadian dan skill

---

<sup>29</sup> Alavi, S. H. (2019). "Islamic Education in the Digital Age." *Journal of Islamic Studies*, (2019), hlm. 400-420.

mereka, kegiatan itu hanya berfungsi sebagai kegiatan normatif yang dilaksanakan setiap hari sebagai rutinitas pendidikan tetapi tidak memiliki pengaruh positif karena tidak ada *chemistry* atau ketertarikan Peserta Didik untuk mendalami dan mengamalkannya. Langkah terbaik salah satunya adalah mentransformasikan pendidikan Islam dalam dunia digital.<sup>30</sup> Firman Allah dalam Q.S Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi :

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : *Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat...*"(QS. Al-Mujadilah: 11)

Ayat ini menunjukkan kemuliaan ilmu dan pentingnya peningkatan kualitas pendidikan. Di era digital, peningkatan kualitas ini bisa dicapai dengan mengintegrasikan teknologi secara bijak dalam proses pembelajaran, termasuk pendidikan agama. Sebagai akibat dari globalisasi dan kemajuan teknologi, pendidikan Islam telah mengalami beberapa modifikasi dan perubahan pada abad ke-21. Pendidikan Islam harus mampu beradaptasi di era digitalisasi ini dan secara signifikan membantu pertumbuhan umat Islam.

Untuk mendapatkan manfaat yang sebesar-besarnya, penggunaan teknologi dalam pendidikan Islam harus terintegrasi secara efektif.<sup>31</sup> Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan Islam yang

<sup>30</sup> Effendi. A. "Islamic Education and the Challenges of the Digital Era." *International Journal of Islamic Education*, (Vol. 4 Nomor 2, 2018), hlm. 125-136.

<sup>31</sup> Efendi. A, *Ibid*, *International Journal of Islamic Education*, (Vol. 4 Nomor 2, 2018)

meliputi pembinaan akhlak dan pemajuan prinsip-prinsip Islam di masyarakat dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode yang lebih kontekstual dan relevan dengan konteks sosial budaya setempat.<sup>32</sup> Pendidikan Islam juga harus berkembang untuk memenuhi kebutuhan budaya kontemporer. Kurikulum harus menggunakan materi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dalam proses pembelajaran, pengajaran harus lebih interaktif dan partisipatif.<sup>33</sup>

b. Konsep Materi Ibadah dalam Islam

Ibadah berasal dari kata *'abada*, yang berarti "menghamba" atau "menyembah." Secara istilah, ibadah adalah segala bentuk ucapan, perbuatan, dan sikap yang dilakukan dengan tujuan mendekatkan diri kepada Allah SWT. Dalam Q.S Adz-Dzariyat (51):56, Allah SWT menegaskan:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya: "Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku." (QS. Adz-Dzariyat: 56).

Ibnu Katsir menjelaskan bahwa tujuan utama penciptaan jin dan manusia adalah untuk beribadah kepada Allah. Beliau menegaskan bahwa makna "*liya'budūn*" adalah "*liyuwahhidūn*", yaitu untuk

<sup>32</sup> Alavi, S. H. "Islamic Education in the Digital Age." *Journal of Islamic Studies*, (Vol. 30, Nomor. 4, 2019), hlm. 400-420.

<sup>33</sup> Muhammad Rizfani, dkk, Pendidikan Agama di Era Digital, *Journal Islamic Education*, Vol.3, No.1, 2024, hlm.149.

mengesakan-Nya dalam ibadah dan tidak menyekutukan-Nya dengan sesuatu apa pun<sup>30</sup>.

Penghambaan ini mencakup hubungan manusia dengan Allah SWT (*hablum minallah*) dan sesama manusia (*hablum minannas*) untuk mencapai keseimbangan hidup dalam aspek spiritual, sosial, dan moral.<sup>31</sup> Secara etimologi, ibadah berasal dari bahasa arab yaitu - عِد - عِبَادَة yang berarti penghambaan atau tunduk.<sup>32</sup>

Kesimpulannya ibadah dari segi bahasa dapat diartikan sebagai patuh, taat dan menyerah diri kepada pihak yang lain. Dengan pelaksanaan ibadah, seseorang itu menyerahkan kemerdekaannya yang mutlak kepada pihak yang diibadahkan. Sebagai contoh, seseorang manusia yang beribadah atau mengabdikan dirinya kepada Allah SWT bermakna dia telah menyerahkan kebebasannya yang mutlak kepada Allah SWT. Dan dia akan terikat dengan segala peraturan yang telah ditetapkan Allah SWT.

Secara terminologi, ibadah merupakan bentuk ketaatan yang diperintahkan oleh Allah SWT kepada hamba-Nya, yang dilaksanakan dengan tata cara tertentu. Tujuannya adalah untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT, mensyukuri nikmat-Nya, serta memperoleh pahala di dunia dan akhirat.<sup>33</sup> Banyak ulama telah memberikan takrifan

<sup>30</sup> Ibnu Katsir, "*Tafsir al-Qur'an al-'Azhim*", (Beirut: Dar al-Fikr 1987), Juz 4, hlm. 239,

<sup>31</sup> Quraish Shihab, *Membunikan Al-Qur'an: Fungsi dan Peran Wahyu dalam Kehidupan Masyarakat*, (Jakarta: Lentera Hati, 2016), hlm. 153.

<sup>32</sup> Qadriani Arifuddin, dkk, *Pengantar Ilmu Hukum Islam (Prinsip Dasar Dalam Memahami Hukum Islam)* (Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia, 2013), hlm.144.

<sup>33</sup> Rosidin, *Modul Fikih Ibadah* (Malang: Edulitera, 2020), hlm.9

di dunia dan akhirat.<sup>37</sup>Banyak ulama telah memberikan takrifan terhadap perkataan ibadah yang mana kebanyakan mereka memberikan pentakrifan berdasarkan bidang kecenderungan ilmu dan kepakaran masing-masing. Takrifan tersebut adalah seperti berikut:

- 1) Para ulama Tafsir mentakrifkan ibadah sebagai mengesakan Allah, mengagungkanNya dengan sepenuh-penuh takzim serta merendah dan menundukkan diri kepadaNya.
- 2) Para ulama Tauhid atau Ilmu Kalam pula mentakrifkan ibadah sebagai mengesakan Allah, Tuhan yang disembah serta mengiktikadkan pula keesaanNya dan zatNya, pada sifatNya dan pada perbuatanNya.
- 3) Para ulama Fiqh mentakrifkan ibadah sebagai segala apa yang dikerjakan untuk mendapatkan keredaan Allah SWT dan mengharapkan pahalaNya di akhirat.
- 4) Para ulama Akhlak pula mentakrifkan ibadah sebagai beramal dengan taat kepada Allah SWT. Dari segi jasmani dan melaksanakan syariah Islamiah.
- 5) Para ulama Tasawuf pula mentakrifkan ibadah sebagai sesuatu yang dilakukan oleh seorang mukallaf yang bertentangan dengan keinginan nafsunya untuk membesarkan Allah SWT.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Rosidin, *Modul Fikih Ibadah* (Malang: Edulitera, 2020), hlm.9

<sup>38</sup> Ahmad Fatoni, *Fikih Ibadah* (Malang: UMMPress, 2024), hlm.8.

Walaupun secara garis besar nampak perbedaan pandangan antara para ulama dalam memberikan takrifan perkataan ibadah, namun perbedaan itu bukan perbedaan yang bertentangan tetapi perbedaan yang saling lengkap melengkapi antara satu sama lain. Secara kesimpulannya, pengertian ibadah ditakrifkan sebagai segala amalan yang disukai Allah dan yang diridhoiNya, baik perkataan, mahupun perbuatan, sama ada terang atau sembunyi. Dia merupakan tindakan yang melambangkan perasaan merendahkan diri, patuh dan menyembah Allah SWT dengan penuh keimanan, ketakwaan dan keikhlasan sama halnya dengan ibadah khusus yaitu rukun iman yang enam dan rukun Islam yang lima dan sebagainya ataupun ibadah umum yaitu dalam segala aspek kehidupan manusia seperti ekonomi, politik, sosial, pendidikan dan sebagainya.

Jadi kesimpulannya menurut penulis adalah; Ibadah berasal dari kata '*abada*, yang bermakna menghambakan diri, tunduk, patuh, dan menyerahkan diri kepada Allah SWT. Secara istilah, ibadah mencakup seluruh ucapan, perbuatan, dan sikap yang bertujuan mendekatkan diri kepada Allah SWT, baik secara individu maupun dalam hubungan sosial. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. Adz-Dzariyat: (51):56, yang menegaskan tujuan penciptaan manusia dan jin adalah untuk mengabdikan kepada-Nya.

Dari segi bahasa, ibadah dapat diartikan sebagai kepatuhan total kepada pihak yang diibadahi. Dalam konteks keislaman, ibadah

merupakan bentuk penyerahan diri kepada Allah SWT, yang membatasi kebebasan mutlak manusia sesuai dengan ketentuan syariat. Sedangkan secara istilah, ulama dari berbagai disiplin ilmu mendefinisikan ibadah sebagai berikut:

- 1) Tafsir: Penghambaan kepada Allah dengan mengesakan, mengagungkan, dan tunduk kepada-Nya.
- 2) Tauhid: Keyakinan terhadap keesaan Allah dalam zat, sifat, dan perbuatan-Nya.
- 3) Fiqh: Segala amalan yang dilakukan untuk mencari keridaan Allah dan memperoleh pahala di akhirat.
- 4) Akhlak: Ketaatan kepada Allah melalui perbuatan jasmani yang sesuai dengan syariat.
- 5) Tasawuf: Usaha melawan hawa nafsu demi membesarkan Allah SWT.

Meskipun terdapat perbedaan pendekatan dalam mendefinisikan ibadah, semuanya saling melengkapi. Secara umum, ibadah mencakup seluruh amalan yang disukai dan diridai Allah, baik yang bersifat lahir maupun batin, terang-terangan maupun tersembunyi.

Ibadah terbagi menjadi dua jenis utama:

- 1) Ibadah Mahdhah: Merupakan ibadah yang terwujud dalam lima rukun Islam, yaitu syahadat, shalat, zakat, puasa, dan haji ke Baitullah. Ibadah ini memiliki tata cara serta pelaksanaan yang telah ditetapkan.

- 2) Ibadah Ghairu Mahdhah: Merupakan segala bentuk ibadah yang berada di luar ibadah mahdhah. Suatu amalan dapat dikategorikan sebagai ibadah ghairu mahdhah jika dilakukan semata-mata untuk meraih keridaan Allah.<sup>39</sup>

Dengan demikian, ibadah dalam Islam mencerminkan ketaatan total kepada Allah SWT yang melibatkan keseimbangan antara hubungan dengan-Nya (*hablum minallah*) dan hubungan dengan sesama manusia (*hablum minannas*). Hal ini menjadi landasan dalam menciptakan kehidupan yang harmonis secara spiritual, sosial, dan moral.

## 5. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran PAI.

### a. Pengertian

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia sebagai bentuk penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan kebebasan belajar bagi peserta didik dan keleluasaan bagi guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan, karakteristik, dan potensi Peserta Didik serta konteks lokal masing-masing sekolah.

Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang berbasis proyek (*project-based learning*) guna mengembangkan

---

<sup>39</sup> Ade Dedi Rohyana, dan Taufiqur Rohman, *Fikih Ibadah Suatu Pengantar* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2022), hlm.18-19.

karakter dan kompetensi umum (soft skills), serta mendorong pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna. Salah satu ciri utamanya adalah fokus pada penguatan Profil Pelajar Pancasila, yang mencakup nilai-nilai seperti beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berkebinekaan global, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif<sup>40</sup>.

Perbedaan mencolok dari kurikulum sebelumnya adalah penyederhanaan konten dan struktur kurikulum, serta penerapan diferensiasi pembelajaran, di mana peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan gaya belajarnya masing-masing<sup>41</sup>.

Dalam implementasinya, Kurikulum Merdeka juga memberikan fleksibilitas bagi satuan pendidikan dan guru untuk merancang pembelajaran yang kontekstual, termasuk penggunaan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai pengganti Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI-KD) yang sebelumnya digunakan dalam Kurikulum 2013<sup>42</sup>.

#### b. Prinsip Dasar Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran PAI

Kurikulum Merdeka didasarkan pada pendekatan yang fleksibel, fokus pada pengembangan kompetensi Peserta Didik, serta penguatan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila dan agama. Prinsip ini

---

<sup>40</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Saku Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

<sup>41</sup> Pusat Kurikulum dan Perbukuan. (2021). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP)

<sup>42</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbudristek

mencakup antara lain; yang pertama, *Fleksibilitas dalam Perencanaan Pembelajaran* yaitu; Guru PAI memiliki kewenangan untuk merancang pembelajaran berdasarkan kebutuhan Peserta Didik di konteks lokal, termasuk kebiasaan, budaya, dan situasi sosial setempat. Sebagai contoh, di daerah dengan tradisi keislaman kuat, guru dapat mengintegrasikan budaya lokal seperti kegiatan keagamaan berbasis kearifan lokal ke dalam pembelajaran.

Kemudian yang kedua, *Penguatan Nilai Keagamaan dan Karakter Islami* yaitu, Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi guru untuk menanamkan nilai-nilai keislaman secara komprehensif. Misalnya, ajaran tentang ibadah tidak hanya dijelaskan dalam konteks hukum Islam, tetapi juga dalam perspektif spiritual, sosial, dan personal.<sup>43</sup>

#### c. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran PAI

Teknologi memiliki peran strategis dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, relevan, dan menyenangkan. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga mempersiapkan Peserta Didik untuk menghadapi tantangan dunia digital. Dalam konteks Pendidikan Agama

---

<sup>43</sup> Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 42-45.

Islam (PAI), teknologi menjadi sarana yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai Islam dengan cara yang lebih kreatif dan kontekstual.

Salah satu aplikasi teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah media digital seperti *Quizizz*, *Kahoot*, atau *Google Classroom*. Melalui media ini, guru dapat merancang pembelajaran interaktif yang menggugah minat Peserta Didik. Misalnya, dengan menggunakan *Quizizz*, guru dapat membuat kuis tentang tata cara shalat yang dikemas dalam bentuk permainan (Asesmen). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman Peserta Didik, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Selain itu, teknologi juga membuka peluang bagi Peserta Didik untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui dakwah digital. Media sosial dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan nilai-nilai Islami secara inovatif. Contohnya, Peserta Didik dapat membuat poster digital tentang pentingnya puasa di bulan Ramadhan dan mengunggahnya di Instagram. Kegiatan ini tidak hanya melatih Peserta Didik untuk berpikir kreatif, tetapi juga membentuk karakter mereka sebagai agen dakwah yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Melalui pemanfaatan teknologi, pembelajaran PAI dalam Kurikulum Merdeka menjadi lebih dinamis dan kontekstual. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media untuk membangun kompetensi abad ke-21 pada Peserta Didik, seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital.

Dengan demikian, pembelajaran PAI mampu menjawab tantangan era digital sekaligus menanamkan nilai-nilai Islam yang kokoh dalam diri peserta didik.<sup>44</sup>

d. Penilaian Holistik Berbasis Kompetensi

Salah satu keunggulan Kurikulum Merdeka adalah pendekatan penilaian yang holistik dan komprehensif, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan gambaran utuh mengenai pencapaian Peserta Didik, tidak hanya dari segi pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), penilaian yang menyeluruh menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa Peserta Didik tidak hanya memahami ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penilaian berbasis proyek dan portofolio menjadi salah satu metode yang relevan untuk mengevaluasi pemahaman Peserta Didik secara aplikatif. Melalui proyek seperti pembuatan buku panduan "Adab dalam Islam" atau jurnal harian refleksi ibadah, Peserta Didik tidak hanya didorong untuk memahami konsep-konsep Islam, tetapi juga melatih kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, metode ini membantu Peserta Didik menginternalisasi nilai-nilai Islam secara lebih mendalam dan terarah.

---

<sup>44</sup> Rahman, A. *Pendidikan Islam Berbasis Teknologi* (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 50-

Selain penilaian proyek, penilaian berbasis observasi juga memainkan peran penting dalam Kurikulum Merdeka. Guru dapat secara langsung memantau perilaku Peserta Didik dalam melaksanakan praktik ibadah, seperti cara berwudhu, gerakan shalat, atau adab berbicara. Penilaian ini tidak hanya menilai aspek teknis ibadah, tetapi juga membangun karakter Peserta Didik melalui penguatan nilai-nilai akhlak Islami.

Pendekatan penilaian yang komprehensif dalam Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengukur hasil belajar Peserta Didik secara lebih autentik dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran PAI dapat mencapai tujuannya, yaitu membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki akhlak mulia dan keterampilan hidup yang relevan dengan tantangan zaman.<sup>45</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran PAI memberikan peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih relevan, interaktif, dan aplikatif. Dengan pendekatan berbasis Peserta Didik, integrasi teknologi, dan penilaian holistik, pembelajaran PAI diharapkan mampu melahirkan generasi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia sesuai tujuan pendidikan nasional.

---

<sup>45</sup> Suryani, I. *Penilaian Autentik dalam Kurikulum Merdeka*. (Bandung: Alfabeta, 2023), hlm. 75-78.

5) Teori Belajar yang Mendukung Penggunaan Teknologi Pendidikan  
(*Behavioristik, Konstruktivistik, Teori Kognitif Multimedia*)

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebagai mata pelajaran yang memiliki tujuan membentuk Peserta Didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, PAI dituntut untuk menghadirkan metode pembelajaran yang relevan dengan karakteristik Peserta Didik masa kini, yang dikenal sebagai digital natives. Generasi ini tumbuh dengan teknologi dan cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis digital dibandingkan metode konvensional.<sup>46</sup>

Namun, tantangan dalam pembelajaran PAI masih sangat kompleks. Metode pengajaran tradisional seperti ceramah dan penggunaan buku teks sering kali kurang menarik bagi Peserta Didik, khususnya dalam pembelajaran materi ibadah yang membutuhkan pemahaman praktis dan interaktif. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi pendidikan menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

Berbagai teori belajar memberikan landasan ilmiah bagi penggunaan teknologi dalam pendidikan. Teori Behavioristik, Teori Konstruktivistik, dan Teori Kognitif Multimedia adalah beberapa

---

<sup>46</sup> Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global* (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm. 123.

pendekatan yang relevan untuk menjelaskan bagaimana teknologi dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI secara efektif. Ketiga teori ini tidak hanya mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif Peserta Didik dalam memahami nilai-nilai agama Islam. Berikut adalah relevansinya dalam teknologi pendidikan, serta penerapannya dalam pembelajaran PAI berbasis aplikasi seperti *Quizizz*.

#### 1) Teori Belajar *Behavioristik*

Teori behavioristik merupakan pendekatan dalam psikologi yang menitikberatkan pada perilaku yang dapat diamati dan diukur. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi antara stimulus dan respons yang menyebabkan perubahan perilaku. Selain itu, teori ini menekankan peran faktor eksternal, seperti lingkungan dan pengalaman, dalam membentuk perilaku seseorang. Teori behavioristik menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui hubungan stimulus dan respons yang diperkuat oleh penguatan (*reinforcement*). Dalam dunia pendidikan, pendekatan ini digunakan untuk membangun kebiasaan belajar melalui pengulangan dan penghargaan.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Ayi Abdurahman, dkk, *Buku Ajar Teori Pembelajaran* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), hlm.33.

Relevansi dengan Teknologi Pendidikan yaitu:

- a) Teknologi seperti *Quizizz* menggunakan penguatan positif melalui skor, hadiah, atau feedback langsung untuk mendorong Peserta Didik terus belajar dan meningkatkan pemahaman.
  - b) Dalam pembelajaran PAI, Peserta Didik dapat belajar tata cara shalat melalui latihan
- 2) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik, yang dipopulerkan oleh Vygotsky, menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana Peserta Didik membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial.<sup>48</sup>

Relevansi dengan Teknologi Pendidikan yaitu:

- a) Aplikasi seperti *Quizizz* memungkinkan pembelajaran berbasis kolaborasi, di mana Peserta Didik dapat belajar bersama dalam suasana kompetitif yang menyenangkan.
- b) Dalam pembelajaran PAI, guru dapat mengarahkan diskusi atau refleksi tentang esensi ibadah, sehingga Peserta Didik tidak hanya memahami tata cara, tetapi juga nilai spiritual di baliknya.

---

<sup>48</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 66.

### 3) Teori *Kognitif Multimedia*

Teori ini dikembangkan oleh Mayer, namun telah diadaptasi dalam banyak penelitian pendidikan di Indonesia. Prinsip utamanya adalah bahwa pembelajaran lebih efektif jika melibatkan elemen visual dan verbal secara bersamaan, tanpa membebani kapasitas kognitif Peserta Didik.<sup>49</sup>

Relevansi dengan Teknologi Pendidikan yaitu:

- a) Teknologi pendidikan seperti *Quizizz* atau aplikasi multimedia lainnya memadukan gambar, teks, dan audio untuk membantu Peserta Didik memahami konsep dengan cara yang menarik.
- b) Dalam materi ibadah, misalnya, penggunaan video animasi tata cara wudhu dan shalat dapat membantu Peserta Didik memahami langkah-langkah ibadah dengan lebih mudah.

Penggunaan aplikasi seperti *Quizizz* memadukan ketiga pendekatan ini, menjadikannya solusi yang tepat untuk pembelajaran PAI yang lebih interaktif, efektif, dan menarik. Teori Behavioristik memberikan dasar untuk memotivasi Peserta Didik melalui pengulangan dan penguatan. Teori Konstruktivistik mendorong pembelajaran aktif dan relevansi materi dengan kehidupan nyata Peserta Didik. Teori Kognitif Multimedia

---

<sup>49</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm.

memastikan penyampaian informasi yang efektif dengan memanfaatkan teknologi berbasis multimedia.<sup>50</sup>

## B. Penelitian yang Relevan

Dalam mengembangkan media interaktif *Quizizz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk materi Ibadah, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan mendukung penelitian ini, diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Satriani (2021) – SDN 01 Bungku Tengah, Judul Tesis: “*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Memotivasi Belajar PAI dan Budi Pekerti*” dengan menggunakan Metode Deskriptif kualitatif adapun Hasil dari Penelitian (tesis) ini adalah:
  - a. *Quizizz* meningkatkan motivasi belajar Peserta Didik SD.
  - b. Dilakukan melalui tiga tahap: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi.
  - c. Kritik terhadap metode ceramah yang pasif; *Quizizz* menawarkan interaktivitas dan Asesmen.

Adapun kesamaannya dengan Penelitian ini: sama-sama menggunakan *Quizizz* untuk pembelajaran PAI. Sedangkan Perbedaannya Tesis ini tidak mengembangkan media, tidak berfokus pada Kurikulum Merdeka, dan dilakukan pada jenjang SD. Sementara penelitian saya merupakan pengembangan (R&D) di jenjang SMK dan berbasis Kurikulum Merdeka<sup>51</sup>.

<sup>50</sup> Pupu Saeful Rahmat, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: Scopindo, 2019), hlm.28.

<sup>51</sup> Satriani, “*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam memotivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas IV SDN 01 Bungku Tengah Kabupaten Morowali.*” (Tesis UIN Alauddin Makassar, 2023).

2. Khairunnisa Hadji Ali (2022) – MIN 1 Minahasa, Judul Tesis: “*Efektivitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar SKI*”, Metode yang digunakan adalah Kuantitatif Quasi-Eksperimen, adapun Hasil Utama dari tesis ini adalah:

- a. *Quizizz* efektif meningkatkan minat belajar Peserta Didik SKI.
- b. Nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ .
- c. 9 dari 10 indikator efektivitas  $> 0,60$ .
- d. Meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan motivasi belajar Peserta Didik.

Adapun kesamaannya dengan Penelitian saya ini adalah sama-sama di bidang PAI dan menggunakan *Quizizz*. Sedangkan perbedaannya adalah fokus penelitian ini pada efektivitas media yang sudah ada, bukan pada pengembangan, dan untuk materi yang diteliti adalah pada mata pelajaran SKI di tingkat MIN (SD). Sementara itu penelitian saya berfokus pada materi ibadah di tingkat SMK<sup>52</sup>.

3. Abdul Hamid (2022) – Kecamatan Mallawa, Judul Tesis: “*Pengaruh Blended Learning Berbantuan Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS*”, Metode yang digunakan dalam Penelitian ini adalah; Pretest-posttest control group design. Adapun Hasil penelitian ini sebagai berikut:

- a. *Quizizz* dalam model *blended learning* berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar Peserta Didik.
- b. Uji t menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$ .

---

<sup>52</sup> Khairunnisa Hadji Ali “*Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 MIN 1 Minahasa*” (Tesis Institut Agama Islam Negeri Manado, 2024)

Adapun kesamaan tesis ini dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan *Quizizz* sebagai media interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. Sementara itu perbedaannya adalah terdapat pada fokus mata pelajaran IPS di jendang SD, bukan PAI. Penelitiannya juga bersifat eksperimen, sedangkan Penelitian saya melakukan pengembangan media dengan pendekatan ADDIE pada Kurikulum Merdeka di jenjang SMK.

4. Fadil Muhammad (2022) – LIBAM IAIN Parepare, Judul tesisnya: “*The Effectiveness of Using Quizizz Application to Evaluate English Learning*”, Metode yang digunakan dalam tesis ini adalah; Evaluatif. Adapun Hasil Utama tesis ini sebagai berikut:

- a. *Quizizz* efektif sebagai alat evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris.
- b. Fitur auto-koreksi, animasi, dan variasi soal meningkatkan motivasi belajar.
- c. Tantangan: hambatan teknis jaringan.

Adapun kesamaan antara tesis ini dengan Penelitian saya adalah sama-sama menilai *Quizizz* sebagai media yang interaktif dan memotivasi Peserta Didik. Sementara itu perbedaannya terdapat pada fokus penelitiannya yaitu pada evaluasi pembelajaran bahasa Inggris di perguruan tinggi, bukan pada pengembangan media dan bukan dalam konteks Kurikulum Merdeka di jenjang sekolah seperti penelitian saya.

6. Sri Syafnimar (2023) – Makassar, judul tesisnya “*Analisis Konten Kuis Dalam Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab*” metode yang digunakan dalam tesis ini adalah Penelitian Pustaka (Library Research) dengan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode analisis

konten (content analysis).; Adapun hasil dari tesis ini adalah sebagai berikut :

- a) Konten kuis dalam aplikasi *Quizizz* terdiri dari berbagai bentuk seperti pilihan ganda, pertanyaan audio, mencocokkan, isian, esai, dan slide. Dari segi kebahasaan, bahasa yang digunakan cukup mudah dipahami, meskipun ditemukan beberapa kesalahan penulisan bahasa Arab. Dari sisi isi, materi yang disajikan bervariasi dan dikelompokkan berdasarkan tema.
- b) Konten kuis dalam *Quizizz* relevan dengan materi pembelajaran Bahasa Arab tingkat MTs semester satu, mencakup aspek *mufradāt* (kosakata), *hiwār* (percakapan), *istimā'* (menyimak), dan *qawā'id* (tata bahasa). Konten-konten tersebut dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung guru dan Peserta Didik.
- c) Bentuk soal yang dominan dan dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat MTs adalah pilihan ganda dengan jumlah opsi jawaban yang bervariasi, isian, dan esai

Tesis yang ditulis oleh Satriani dan Penelitian ini memiliki beberapa persamaan mendasar, terutama dalam hal topik kajian dan tujuan pendidikan. Keduanya sama-sama membahas pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik. Kedua penelitian ini juga berangkat dari kekhawatiran terhadap metode ceramah tradisional yang dianggap tidak lagi

relevan dengan karakteristik Peserta Didik saat ini yang tergolong generasi digital.

Namun demikian, terdapat sejumlah perbedaan mendasar antara kedua karya ilmiah tersebut. Satriani menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan hanya mendeskripsikan pemanfaatan *Quizizz* oleh guru dan Peserta Didik kelas IV SDN 01 Bungku Tengah dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Penelitian ini tidak menghasilkan produk baru dan tidak secara eksplisit terintegrasi dengan kurikulum tertentu. Sementara itu, penelitian yang dilakukan ini bersifat pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan fokus pada penciptaan Media Pembelajaran berbasis *Quizizz* yang dirancang secara sistematis mengikuti model ADDIE. Penelitian yang saya lakukan ini secara khusus diarahkan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka pada Peserta Didik kelas X jenjang SMK, dengan fokus materi pada ibadah.

Dengan demikian, meskipun kedua penelitian memiliki kesamaan dalam memanfaatkan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran PAI, keduanya memiliki perbedaan dari segi pendekatan metodologis, jenjang pendidikan, fokus materi, dan keluaran penelitian. Satriani menitikberatkan pada pemanfaatan yang telah ada, sementara Penelitian ini lebih mengedepankan inovasi media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

### C. Kerangka Berfikir

Perkembangan teknologi informasi yang pesat memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi yang interaktif, seperti *Quizizz*. Aplikasi ini memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman Peserta Didik melalui kuis digital yang dirancang secara menarik.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi ibadah di SMK Negeri 1 Barumun, masih belum optimal. Guru cenderung menggunakan metode ceramah atau media konvensional, sehingga Peserta Didik kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam.

Berangkat dari kondisi tersebut, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan Peserta Didik dan guru, serta selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dipilih sebagai kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Melalui tahap analisis, akan diidentifikasi kebutuhan dan kondisi objektif di lapangan. Tahap perancangan dan pengembangan akan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang interaktif dan

sesuai dengan karakteristik materi ibadah. Selanjutnya, media yang dikembangkan akan diuji melalui validasi ahli, uji praktikalitas oleh guru dan Peserta Didik, serta uji efektivitas dalam meningkatkan pemahaman Peserta Didik.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, khususnya dalam aspek pemahaman Peserta Didik terhadap materi ibadah, serta menjadi contoh penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Beberapa penelitian sebelumnya (Satriani, Khairunnisa, Abdul Hamid, dan Fadil Muhammad) telah menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan Peserta Didik, dan hasil belajar. Namun, sebagian besar penelitian tersebut hanya sebatas implementasi atau eksperimen penggunaan, bukan pada pengembangan media baru yang terintegrasi dengan Kurikulum Merdeka, serta belum secara spesifik mengkaji materi ibadah di jenjang SMK.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Quizizz* yang dirancang secara sistematis untuk mendukung pembelajaran PAI, khususnya materi ibadah, di SMK Negeri 1 Barumon. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE dan difokuskan pada aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Diharapkan, media yang dihasilkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat implementasi Kurikulum

Merdeka dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan bagi peserta didik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Barumun. Jenis Penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini ialah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari analisis kebutuhan, pengembangan desain media, validasi ahli, uji coba terbatas, hingga implementasi secara lebih luas di kelas.

Metode R&D ini sendiri merupakan metode penelitian yang biasanya dipakai untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji efektivitasnya. Pendekatan ini digunakan untuk mengembangkan produk atau media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Proses R&D dalam konteks ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis digital seperti *Quizizz* yang dapat meningkatkan pemahaman Peserta Didik terhadap materi ibadah.

Penelitian R&D dalam pendidikan dilakukan dalam beberapa tahapan, dimulai dengan analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan prototipe, uji coba, dan evaluasi. Melalui penelitian ini, produk yang dihasilkan dapat diuji coba di kelas untuk melihat efektivitasnya. Proses R&D ini berfokus pada penciptaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Peserta Didik

digital natives, yang lebih terbiasa dengan teknologi daripada metode pengajaran tradisional.

Penelitian R&D memiliki peran penting dalam menciptakan inovasi dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan dari R&D, seperti aplikasi *Quizizz*, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar Peserta Didik.<sup>53</sup>

## B. Model Pengembangan

Model Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang relevan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk Pendidikan Agama Islam (PAI), adalah Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) model ini banyak digunakan dalam desain pembelajaran yang berbasis sistem dan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Model ADDIE adalah model pengembangan desain instruksional yang terdiri dari lima tahap, yaitu<sup>54</sup>:

a) *Analysis* (Analisis): Tahap pertama adalah analisis kebutuhan pembelajaran.

Dalam konteks ini, perlu dianalisis apa yang menjadi masalah utama dalam pembelajaran PAI di SMK, misalnya kurangnya keterlibatan Peserta Didik dalam memahami materi ibadah seperti shalat dan puasa. Analisis ini juga

---

<sup>53</sup> Heni Jusuf dan Lucia Sri Istiyowati, *Penelitian R & D Dalam Bidang teknologi Pendidikan* (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023), hlm.130.

<sup>54</sup> Yuniastuti, dkk, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis* (Surabaya: Sconpindo, 2021), hlm.64.

mencakup karakteristik Peserta Didik yang sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi.

- b) *Design* (Perancangan): Tahap perancangan berfokus pada pembuatan desain pembelajaran yang melibatkan aplikasi *Quizizz*. Desain ini mencakup pembuatan soal-soal interaktif dan Asesmen yang dapat menarik minat Peserta Didik dalam belajar materi ibadah.
- c) *Development* (Pengembangan): Tahap ini merupakan pengembangan media yang telah dirancang, termasuk pengembangan kuis yang dapat digunakan oleh Peserta Didik melalui *Quizizz*. Pengembangan ini harus memastikan bahwa media pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh Peserta Didik.
- d) *Implementation* (Implementasi): Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan akan diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan *Quizizz* akan diuji coba untuk melihat bagaimana Peserta Didik merespons dan berinteraksi dengan media tersebut.
- e) *Evaluation* (Evaluasi): Tahap evaluasi berfokus pada penilaian hasil pembelajaran, baik dari sisi Peserta Didik yang menggunakan aplikasi maupun dari segi efektivitas penggunaan aplikasi untuk pembelajaran PAI.

Model ADDIE adalah model pengembangan yang sangat relevan untuk digunakan dalam penelitian ini. Kedua model ini membantu merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis *Quizizz* secara sistematis dan terstruktur, serta memungkinkan perbaikan berkelanjutan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

## C. Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Barumun yang terletak di Kecamatan Barumun, Kabupaten Padang Lawas. Peneliti memilih lokasi ini karena permasalahan yang akan diteliti memang terjadi di sekolah tersebut, serta adanya dukungan positif dan sambutan hangat dari kepala sekolah dan pihak sekolah yang terkait dengan pelaksanaan penelitian ini.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan berlangsung selama satu bulan, mulai dari Februari hingga Maret. Penelitian akan dimulai setelah seminar proposal dan setelah peneliti memperoleh surat izin untuk melakukan penelitian.

## D. Subjek dan Objek Penelitian

Populasi adalah kumpulan individu atau objek yang menjadi sasaran dalam suatu penelitian. Populasi perlu dijelaskan secara terperinci dan dibatasi secara jelas agar hasil penelitian dapat disusun secara tepat dan relevan. Penetapan populasi dilakukan berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan kebutuhan responden dalam penelitian<sup>55</sup>. Dalam hal ini, populasi dalam

---

<sup>55</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Perdana Mulya Sarana, 2016), hlm. 46.

penelitian terdiri dari peserta didik fase E yang berada di SMK Negeri 1 Barumun, dengan jumlah dan rincian sebagai berikut:

#### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang berperan aktif dalam memberikan informasi atau data sebagai objek atau individu yang diteliti oleh peneliti melalui observasi, membaca, atau melakukan tanya jawab terkait dengan masalah penelitian tertentu. Dalam penelitian ini, subjek terdiri dari dua kelompok utama<sup>56</sup>: guru PAI dan Peserta Didik SMK Negeri 1 Barumun yang terlibat dalam pembelajaran PAI.

- a. Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) SMK Negeri 1 Barumun: Guru PAI di SMK Negeri 1 Barumun berfungsi sebagai pemberi informasi terkait kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas. Mereka memiliki pengetahuan mendalam mengenai materi ajar, kesulitan yang dihadapi dalam pengajaran, dan bagaimana cara menyampaikan materi ibadah seperti shalat dan puasa secara efektif. Selain itu, guru juga memberikan umpan balik tentang bagaimana aplikasi *Quizizz* dapat digunakan dalam pembelajaran PAI dan sejauh mana aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan pengajaran. Adapun guru Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Barumun berjumlah dengan rinciannya sebagai berikut:

---

<sup>56</sup> Mochamad Nashrullah, dkk, *Metodologi Penelitian pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)* (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2023), hlm.18.

**Tabel III. 1**  
**Nama-Nama Guru Pendidikan Agama Islam**

No	Nama	NIP/NUPTK
1	Hasmidar Hasibuan, S.Ag	19700328200801002
2	Wardian Syah Nst, S.HI	198409272023211007
3	Mahmud Sutan Lbs, S.Sy	198804202024211021
4	Muhammad Bosar Nasution, S.Pd.I	199212022024211019
5	Masjuliana Siregar, S.Pd.I	198403112024212013
6	Hertika Rahayu Pohan, S.Pd.I	199009082024212031
7	Darmansyah, S.Pd.I	5449766667130222

Sumber: Bidang Kurikulum dan Dapodik dan Tata Usaha  
SMK Negeri 1 Barumon

b. Peserta Didik Fase E (Kelas X)

Peserta Didik SMK: Peserta Didik adalah subjek yang akan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu aplikasi *Quizizz*. Mereka akan terlibat langsung dalam uji coba penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran PAI untuk melihat efektivitas dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Pemahaman Peserta Didik terhadap materi ibadah, seperti shalat dan puasa, akan menjadi indikator utama dalam mengevaluasi keberhasilan penggunaan aplikasi tersebut dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Adapun populasi peserta didik Fase E di SMK Negeri 1 Barumon berjumlah dengan rinciannya sebagai berikut:

**Tabel III. 2**  
**Jumlah Peserta didik Fase E SMK Negeri 1 Barumun**

No	Kelas/Rombel	Jumlah Peserta Didik
1	X/Teknik Konstruksi dan Properti (TKP)	17
2	X/Teknik Audio Video (TAV)	29
3	X/Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL)	24
4	X/Teknik Pemesinan (TPMS-1)	20
5	X/Teknik Pemesinan (TPMS-2)	16
6	X/Teknik Kendaraan Ringan (TKR-1)	20
7	X/Teknik Kendaraan Ringan (TKR-2)	29
8	X/Teknik Sepeda Motor (TSM-1)	27
9	X/Teknik Sepeda Motor (TSM-2)	28
10	X/Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ-1)	26
11	X/Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ-2)	30
12	X/Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ-3)	28
13	X/Teknik Rekayasa Perangkat Lunak (TRPL-1)	30
14	X/Teknik Rekayasa Perangkat Lunak (TRPL-2)	30
15	X/Teknik Rekayasa Perangkat Lunak (TRPL-3)	28

Sumber: Bagian Tata Usaha, Kesiswaan Peserta Didik dan Dapodik SMK Negeri 1 Barumun

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
 PADANGSIDIMPUAN

*Purposive sampling* merupakan suatu tehnik penentuan sampel dengan melakukan pertimbangan tertentu seperti dianggap memiliki kompetensi dalam bidang yang dibutuhkan peneliti sehingga layak dijadikan sampel.<sup>57</sup> Sementara objek dalam penelitian ini ialah media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan

<sup>57</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 53.

keterlibatan Peserta Didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Media Pembelajaran berbasis *Quizizz* yang telah dikembangkan seterusnya di validasi oleh tim ahli. Meliputi: 3 guru Pendidikan Agama Islam, 2 guru Sarjana Pendidikan Bahasa, 3 guru lulusan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer yang telah mendapat sertifikat ahli, dan peserta didik kelas XI RPL-1 sebagai pengguna Media Pembelajaran berbasis *Quizizz*.

Alasan penentuan validator tersebut karena merupakan seseorang yang kompeten pada bidangnya masing-masing. Dilakukannya validasi ini dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* yang dikembangkan. Hasil validasi selanjutnya ditindaklanjuti dengan revisi sesuai saran dan arahan dari tim sebelum dilakukan uji coba di sekolah.

## 2. Objek Penelitian

Objek penelitian merujuk pada fokus utama atau hal yang menjadi sasaran penelitian. Dalam penelitian ini, objeknya adalah media pembelajaran berbasis *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan Peserta Didik terhadap mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam materi Ibadah dengan pendekatan yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi *digital natives*<sup>58</sup>.

Aplikasi *Quizizz*, Sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, *Quizizz* digunakan untuk mengembangkan soal-soal interaktif yang dapat diakses oleh Peserta Didik dengan mudah melalui perangkat mereka, baik komputer maupun ponsel pintar. *Quizizz* memungkinkan Peserta Didik untuk berinteraksi dengan soal-soal Asesmen, yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan Peserta Didik dalam mempelajari materi ibadah. Melalui pengembangan aplikasi ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan hasil pembelajaran PAI, terutama dalam konteks pendidikan di SMK Negeri 1 Barumon.

Secara keseluruhan, subjek penelitian mencakup individu-individu yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, yaitu guru dan Peserta Didik, sementara objek penelitian adalah produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang akan diuji coba dalam konteks pembelajaran PAI di SMK.

#### **E. Jenis Data**

Dalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi ibadah di SMK Negeri 1

---

<sup>58</sup> Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). Hlm. 58

Barumun, jenis data yang digunakan meliputi data kualitatif dan data kuantitatif.

### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui observasi awal terhadap proses pembelajaran PAI di kelas, wawancara dengan guru, serta dokumentasi kebutuhan Peserta Didik terkait media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari tanggapan dan masukan para ahli, baik ahli materi maupun ahli media, mengenai kelayakan isi, bahasa, tampilan, dan penyajian media yang dikembangkan. Di tahap uji coba terbatas, data kualitatif dikumpulkan dari komentar Peserta Didik dan guru terhadap kepraktisan media, kemudahan penggunaan, dan daya tarik tampilan Media Pembelajaran berbasis *Quizizz*.

### 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini dikumpulkan melalui instrumen angket dan tes. Angket digunakan untuk mengukur tingkat validitas media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli, kepraktisan media berdasarkan respon Peserta Didik dan guru, serta efektivitas media berdasarkan perbandingan hasil belajar Peserta Didik sebelum dan sesudah menggunakan media (pre-test dan post-test). Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala Likert untuk memperoleh data yang terukur dan dapat dianalisis secara statistik. Selain itu, data kuantitatif juga diperoleh dari angket motivasi dan keterlibatan belajar Peserta Didik guna melihat sejauh

mana Media Pembelajaran berbasis *Quizizz* dapat mempengaruhi semangat dan partisipasi Peserta Didik dalam proses pembelajaran.

Dengan menggabungkan kedua jenis data ini, penelitian akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, baik dari segi isi, tampilan, keterpakaian, maupun dampaknya terhadap hasil belajar dan motivasi Peserta Didik.

## F. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang telah dipilih dan dijelaskan, maka prosedur pengembangan yang relevan dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut<sup>59</sup> :

### 1. Analisis kebutuhan Belajar

Peneliti memulai proses dengan melakukan wawancara awal bersama guru Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan dan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk menggali informasi langsung dari praktisi pendidikan mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya keterlibatan Peserta Didik, keterbatasan media pembelajaran, atau kesenjangan antara materi ajar dan metode pengajaran.

---

<sup>59</sup> Aisyah, dkk, *Media Pembelajaran Interaktif Teori Komperhensif dan Pengembangan Media Membelajaranb Interaktif di Sekolah Dasar* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm.29.

Setelah wawancara, peneliti melanjutkan dengan melakukan observasi langsung pada proses pembelajaran di kelas. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data faktual tentang dinamika pembelajaran, seperti interaksi antara guru dan Peserta Didik, penggunaan media pembelajaran, serta respons Peserta Didik terhadap metode yang diterapkan. Observasi ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang situasi nyata di lapangan, termasuk faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran.

Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi kemudian dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi masalah utama, kebutuhan spesifik, dan potensi solusi. Analisis ini mencakup pengelompokan temuan berdasarkan prioritas dan relevansi terhadap tujuan penelitian. Berdasarkan hasil analisis, peneliti menentukan solusi yang sesuai, seperti pengembangan media pembelajaran yang relevan atau perancangan metode baru yang dapat mengatasi masalah yang ditemukan.

Tahap ini sangat penting karena memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan langkah-langkah selanjutnya dalam penelitian, memastikan bahwa solusi yang diusulkan benar-benar didasarkan pada kebutuhan nyata dan relevan dengan kondisi di lapangan.

## 2. Desain

Tahap perancangan dalam model pengembangan berbasis ADDIE bertujuan untuk menyusun desain sistematis media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis.

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Barumon.

Tahap perancangan ini menjadi fondasi penting dalam pengembangan media pembelajaran yang sistematis, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan Peserta Didik, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif seperti penentuan tujuan pembelajaran dan penyusunan kerangka media pembelajaran.

### 3. Pengembangan

Setelah merumuskan perancangan, selanjutnya adalah proses realisasi rancangan yang telah dibuat pada tahap perancangan menjadi media pembelajaran yang siap digunakan. Dalam konteks penelitian ini, pengembangan difokuskan pada pembuatan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Ibadah di SMK, seperti pengembangan Materi pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya dikembangkan menjadi sebuah *quiz* interaktif yang sangat menarik dengan konsep gamifikasi.

### 4. Implementasi dan Uji Coba

Tahap implementasi dan uji coba bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran nyata. Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas media dan memperoleh masukan untuk perbaikan. Hal-hal yang dapat dilakukan dalam Implementasi dan Uji Coba ini adalah:

- a. Implementasi Kelas yaitu; Media pembelajaran berbasis *Quizizz* digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
- b. Uji Coba yang dilakukan pada kelompok kecil Peserta Didik (misalnya, 10–15 Peserta Didik) untuk menguji media dalam skala kecil. Kemudian dilakukan pada seluruh Peserta Didik di satu kelas (misalnya, 20–36 Peserta Didik) untuk menguji media dalam kondisi sebenarnya.

#### 5. Evaluasi dan Revisi

Setelah tahap implementasi dan uji coba, langkah berikutnya adalah evaluasi dan revisi. Tahap ini sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memenuhi kebutuhan Peserta Didik. Evaluasi dan revisi bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran berdasarkan hasil uji coba dan masukan yang diperoleh.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

### **G. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

#### 1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data merupakan komponen penting dalam suatu penelitian yang berfungsi untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Berikut ini adalah instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan

dalam penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Barumun.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Dalam konteks penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Barumun, instrumen yang digunakan harus sesuai dengan tujuan penelitian, yakni untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, instrumen penilaian yang akan digunakan berupa lembar validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket, dan tes.

**Tabel. III. 3**  
**Instrumen Penelitian**

No	Pengujian	Instrumen
1	<b>Validitas</b>	<b>Lembar Validasi Ahli</b> 1. Ahli Materi 2. Ahli Media 3. Ahli Bahasa
2	<b>Praktikalitas</b>	<b>Angket</b> 1. Angket Guru 2. Angket Peserta Didik
3	<b>Efektivitas</b>	Tes Hasil Belajar

a. Lembar Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi mencakup pernyataan mengenai indikator yang harus ada pada tampilan aplikasi *Quizizz*.

**Tabel. III. 4**  
**Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>	Kejelasan Materi	1,2,3
	Kemudahan dalam memahami materi	4,5,6,7
	Bahasa pada materi mudah dipahami	8,9,10
	Cara penyampaian materi mudah dipahami	11,12,13
<b>Jumlah :</b>		<b>13</b>

b. Lembar Validasi Ahli Media

Instrumen ini dirancang untuk memperoleh penilaian dari para validator. Hasil penilaian tersebut akan menjadi dasar dalam merevisi dan mengevaluasi produk jika produk yang dikembangkan belum memenuhi kategori baik. Dalam instrumen ini, peneliti menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Angket digunakan untuk mengumpulkan data terkait kelayakan produk, yang ditinjau berdasarkan kesesuaian isi atau materi dengan tujuan pembelajaran.

Adapun kisi-kisi angket penilaian untuk setiap validator adalah sebagai berikut:

**Tabel. III. 5**  
**Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
<b>Aspek Kelayakan Design dan Grafic</b>	Kesesuaian dalam pemilihan template	1,2,3
	Kesesuaian pemilihan warna pada isi media	4,5,6
	Kesesuaian pemilihan gaya penulisan pada isi	7, 8,9

	media	
	Kesesuaian gambar pada media	10,11,12
<b>Jumlah :</b>		<b>15</b>

c. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi oleh ahli bahasa digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini untuk menilai kelayakan produk yang telah dibuat, khususnya dari segi bahasa dan kaidah penulisannya. Kisi-kisi angket validasi ahli bahasa diadaptasi dari panduan yang dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan disusun sebagai berikut<sup>60</sup>:

**Tabel III. 6**  
**Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa**

Deskripsi	Indikator	Nomor Soal
Ketepatan struktur Kalimat	Penulisan kalimat berisi informasi berpedoman pada tata kalam Bahasa Indonesia	1
Efektivitas kalimat	Menggunakan kalimat yang lugas dan sederhana	2
Istilah baku	Menggunakan istilah-istilah sesuai KBBI	3
Penyampaian informasi	Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik	4
Peningkatan motivasi peserta didik	Menggunakan Bahasa yang menimbulkan rasa	

<sup>60</sup> Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)

	senang dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam memecahkan masalah	5
Kemampuan mendorong berfikir kritis peserta didik	Bahasa yang digunakan mendorong peserta didik untuk berfikir secara kritis	6
Kesesuaian perkembangan kognitif peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif peserta didik	7
Ketepatan bahasa	Penyusunan Bahasa berpedoman pada kaidah penulisan Bahasa Indonesia	8
Ketepatan ejaan	Berpedoman pada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	9
<b>Jumlah :</b>		<b>9</b>

d. Angket Kepraktisan Guru

Kepraktisan produk dapat dinilai dari tiga aspek utama, yaitu kesesuaian penggunaan bahasa, kalimat, dan tampilan produk; efektivitas penggunaan produk dalam pembelajaran; serta kualitas materi yang disajikan dalam produk tersebut.

**Tabel III. 7**  
**Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Guru**

Dimensi	Indikator	Nomor Soal
Kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat serta	Kesederhanaan Bahasa dan tampilan	1
		2,3,4

tampilan media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i>		
Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran	Kemudahan Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i>	5,6
Materi media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i>	Kemudahan materi dalam media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i>	7,8
<b>Jumlah :</b>		<b>8</b>

e. Angket Kepraktisan Peserta Didik

Instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan tanggapan atau respons dari peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dalam pemecahan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dinilai dari tiga aspek utama, yaitu kesesuaian penggunaan bahasa, kalimat, dan tampilan media pembelajaran; efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam proses pembelajaran; serta kualitas materi dalam media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang telah diadaptasi dan dimodifikasi.

**Tabel III. 8**  
**Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik**

Dimensi	Indikator	Nomor Soal
Kesesuaian Penggunaan Bahasa dan kalimat serta tampilan media	Kesederhanaan Bahasa	1
	Tampilan	2,3

pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i>		
Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran	Kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i>	4,5,6
Materi pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i>	Kemudahan materi pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i>	7,8
<b>Jumlah :</b>		<b>8</b>

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang akan digunakan peneliti ialah sebagai berikut:

### a. Wawancara

Wawancara atau inerview dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang menggunakan Bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu<sup>61</sup>. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diteliti.

Wawancara merupakan cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung dari guru Pendidikan Agama Islam. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tentang kebutuhan terhadap produk media, serta bagaimana berlangsungnya pembelajaran PAI, khususnya tentang keterlibatan Peserta Didik

<sup>61</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 85-86.

dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam<sup>62</sup>.

b. Angket

Angket atau kuesioner (daftar pertanyaan) merupakan tehnik pengumpulan data berupa daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk diisi oleh responden<sup>63</sup>.

c. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran. Alat yang dimaksud dalam konteks ini ialah alat yang digunakan untuk mengetahui suatu ukuran terhadap suatu objek yang sedang diukur. Tes dapat dilakukan dalam bentuk tertulis dan tes lisan. Tes ini dilakukan sebagai cara agar dapat menilai efektif atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan<sup>64</sup>.

## H. Uji Validitas

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas Media Pembelajaran berbasis *Quizizz* akan melalui serangkaian proses uji untuk memastikan kualitasnya. Aspek penting dalam pengujian instrumen adalah validitas.

---

<sup>62</sup> Hamzah B., *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 103.

<sup>63</sup> Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Kalimantan Selatan: Antasari Press, 2011), hlm.84.

<sup>64</sup> Laili Etika Rahmawati & Miftakhul Huda, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press, 2022), hlm. 22.

## 1. Validitas Produk

Setelah tahap pengembangan produk selesai dilaksanakan, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian validitas terhadap media yang telah dirancang. Tujuan dari proses validasi ini adalah untuk menilai kelayakan media pembelajaran digital sebelum digunakan dalam uji coba bersama peserta didik. Media pembelajaran digital dapat dikatakan valid apabila mencapai persentase nilai validitas yang tinggi. Sebaliknya, apabila nilai persentasenya rendah, maka media tersebut dinyatakan belum memenuhi kriteria validitas. Proses validasi dilakukan dengan melibatkan sejumlah ahli yang memiliki kompetensi dan keahlian sesuai bidangnya. Adapun daftar nama validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel III. 9**  
**Nama-Nama Validator Pengembangan Media Pembelajaran**  
**Interaktif Berbasis *Quizizz***

No	Nama Validator	Jabatan/Instansi	Keterangan (Ahli)
1	Hasmidar Hasibuan, S.Ag., Gr	Guru Pendidikan Agama Islam/SMKN 1 Barumun	Ahli Materi
2	Muhammad Bosar Nasution, S.Pd.I., Gr	Guru Pendidikan Agama Islam/SMKN 1 Barumun	Ahli Materi
2	Eka Rahmadyani, S.Kom., M.Kom, Gr	Guru Teknik Komputer Dan Jaringan/SMKN 1 Barumun	Ahli Media (Aplikator)
3	Purnama Lestari Siregar, S.Pd. Kom., Gr	Ketua Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan/SMKN 1 Barumun	Ahli Media (Aplikator)

4	Nurhasanah, S.Pd., M.S., Gr	Guru Bahasa Inggris/SMKN 1 Barumun	Ahli Bahasa
6	Supriadi Hasibuan, S.Pd., Gr	Guru Bahasa Indonesia/SMKN 1 Barumun	Ahli Bahasa
8	Darmasyah, S.Pd.I., Gr	Guru Pendidikan Agama Islam/SMKN 1 Barumun	Pengguna Aplikasi
10	Mahmud Sutan, S.Sy, Gr	Guru Pendidikan Agama Islam/SMKN 1 Barumun	Pengguna Aplikasi
14	Peserta Didik Kelas X TKJ-1	Peserta Didik/SMKN 1 Barumun	Pengguna Aplikasi
15	Peserta Didik Kelas X TKJ-1	Peserta Didik/SMKN 1 Barumun	Uji Efektivitas

Sumber: Bidang Kurikulum Dapodik dan Tata Usaha  
SMK Negeri 1 Barumun

Dengan melakukan uji validitas secara menyeluruh, diharapkan seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki akurasi dan konsistensi yang tinggi, sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya dan layak untuk dijadikan dasar dalam menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

## 2. Validitas Angket

Validitas instrumen dalam penelitian ini diuji melalui pendekatan *expert judgment*, yaitu penilaian oleh pakar yang memiliki kompetensi di bidangnya. Dalam hal ini, validasi angket yang digunakan untuk menilai penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* oleh Guru serta angket respons Peserta Didik dilakukan oleh Dr. Hamdan Hasibuan, S.Pd.I., M.Pd.,

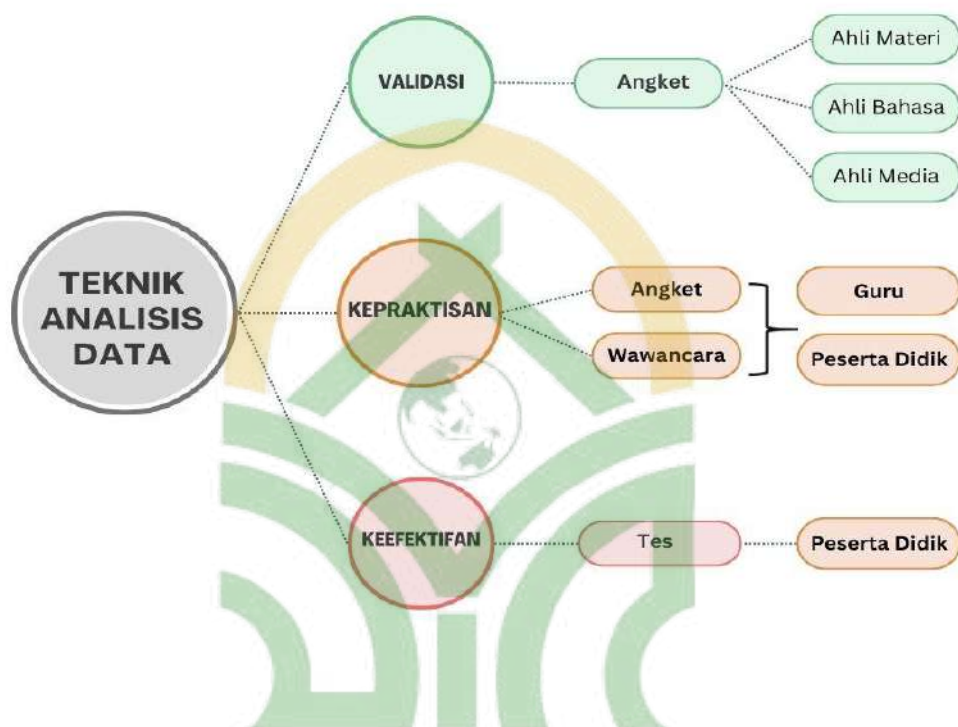
dosen UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Instrumen disusun berdasarkan indikator yang dirumuskan dari teori yang relevan, kemudian dikonsultasikan kepada ahli untuk memperoleh masukan dan penilaian profesional.

Proses validasi melibatkan pemberian pertimbangan oleh ahli terhadap kelayakan butir-butir pernyataan dalam angket. Ahli memiliki wewenang untuk menyatakan bahwa angket tersebut: (1) layak digunakan tanpa revisi, (2) layak digunakan dengan revisi sesuai saran, atau (3) tidak layak digunakan. Tujuan dari uji validitas ini adalah untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar memiliki validitas yang memadai sehingga data yang diperoleh dalam penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

## **I. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian pengembangan ini, dua teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media pembelajaran, Peserta Didik, serta guru PAI kelas X. Teknik ini mencakup pengelompokan informasi dari data kualitatif, seperti masukan, kritik, dan saran perbaikan yang diperoleh melalui angket. Hasil dari analisis kualitatif ini dijadikan acuan dalam revisi dan penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Sementara itu, analisis data dalam penelitian ini dirangkum dan disajikan dalam bentuk bagan yang memperjelas langkah-langkah pengolahan data dan proses revisi produk pengembangan.



**Gambar III.1 Bagan Analisis Data**

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menilai efektivitas media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pre-Test Post-Test Design*, di mana hasil pre-test dan post-test dianalisis dengan membandingkan nilai yang diperoleh Peserta Didik terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah. Jika sebanyak 75% atau lebih Peserta Didik yang mengikuti uji coba berhasil mencapai atau melampaui

nilai KKM, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

#### 1. Analisis Data Validasi Materi, Media dan Bahasa

Data hasil angket berdasarkan penelitian ahli dan tingkat daya tarik produk dinilai dengan menggunakan instrumen penelitian yang terdiri dari:

- a) Pemberian skor pada tiap kriteria dengan ketentuan berikut ini:
- 1) Sangat Setuju (SS) dengan skor 4.
  - 2) Setuju (S) dengan skor 3.
  - 3) Tidak Setuju (TS) dengan skor 2.
  - 4) Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1.

**Tabel III. 10**  
**Kriteria Penelitian**

Skor	Kriteria
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

- b) Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menghitung skor rata-rata untuk setiap kriteria, dengan menggunakan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = rata-rata  
 $\sum x$  = jumlah data  
 $n$  = banyak data

- c) Untuk menilai Validasi Data digunakan rumus sebagai berikut:

$$V_{ax} = \frac{T_{se}}{T_{am}} \times 100\%$$

Keterangan:

$V_{ax}$  = Validatopr ahli  
 $T_{se}$  = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)  
 $T_{am}$  = Total skor maksimal yang diharapkan

- d) Setelah nilai atau angka pada masing-masing validator di ketahui, selanjutnya peneliti dapat mengaplikasikan perhitungan validitas gabungan analisis ke dalam rumus berikut ini:

$$V = \frac{Va_1 + V}{a_2} = \dots\%$$

Keterangan :

$V$  = Validasi akhir  
 $Va_1$  = Validasi ahli 1  
 $Va_2$  = Validasi ahli 2

- e) Data penelitian yang bersifat kualitatif berupa komentar dan saran dijadikan dasar dalam melakukan revisi.
- f) Menyimpulkan hasil persentase rata-rata total skor validasi menggunakan kriteria kualitas produk sebagai berikut:

**Tabel III. 11**  
**Rentang Dan Kriteria Penilaian Validitas**

Skor	Keterangan
76% - 100%	Sangat Valid
51% - 75%	Valid
26% - 50%	Tidak Valid
0% - 25%	Sangat Tidak Valid

## 2. Analisis Data Kepraktisan Produk

Uji kepraktisan dalam penelitian ini ialah dengan pengembangan yang dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan melalui angket respon kepraktisan media oleh pendidik dan peserta didik. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data dengan melakukan perbandingan antara data hasil angket kepraktisan dengan hasil wawancara dengan berbagai sumber. Konversi skor nilai untuk penggunaan produk yang dikembangkan menggunakan skala liker, yaitu:

**Tabel III. 12**  
**Kriteria Penilaian Ahli Materi**

Skor	Kriteria Penilaian
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Dalam analisis tingkat praktilitas dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

### a) Angket Respon Guru

Rumus praktikalitas yang digunakan untuk angket respon guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Praktikalitas (NP)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

b) Angket Respon Peserta Didik

Rumus praktikalitas yang digunakan untuk angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Praktikalitas (NP)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil akhir dari gabungan respon peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata (*mean*), yaitu:

$$R_{pd} = \frac{Rpd_1 + Rpd_2 + Rpd_3 + \dots + Rpd_n}{N}$$

Keterangan :

$R_{pd}$  = Rata-rata gabungan respon semua peserta didik

$Rpd_n$  = Respon peserta didik dengan  $n=1,2,3\dots25$

$N$  = Banyak peserta didik

Hasil praktis analisis praktikalitas setelah persentase diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai kriteria sebagai berikut:

**Tabel III. 13**  
**Rentang Dan Kriteria Penilaian Praktikalitas**

Skor	Keterangan
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 50%	Tidak Praktis
0% - 25%	Sangat Tidak Praktis

### 3. Analisis Efektivitas Pengembangan Produk

Analisis data hasil tes yang digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*. Media pembelajaran berbasis *Quizizz* dinyatakan efektif apabila berhasil mencapai tujuan, yaitu terdapat peningkatan dan perbedaan positif yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Uji efektivitas merupakan uji yang dilakukan terhadap produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan calon pengguna produk peneliti menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui efektivitas hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui rumus sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan :

Skor Ideal = Nilai maksimal yang diperoleh

Kategori perolehan nilai *N-Gain score* dapat ditentukan berdasarkan bentuk persen (%) atau kategori tafsiran efektivitas *N-Gain*.

Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-Gain* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel III. 14**  
**Pembagian Skor *N-Gain***

Nilai <i>N-Gain</i>	Implementasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

(Sumber: Moh Irma Sukarelawan, dkk, 2024)<sup>65</sup>

**Tabel III. 15**  
**Pembagian Skor *N-Gain***

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

(Sumber: Moh Irma Sukarelawan, dkk, 2024)<sup>66</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

<sup>65</sup> Moh Irma Sukarelawan, dkk, *N-Gain VS Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*, (Yogyakarta: Surya cahaya, 2024), hlm. 11.

<sup>66</sup> Moh Irma Sukarelawan, dkk, *N-Gain VS Stacking...*, hlm. 11.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

1. Kondisi Objektif Penggunaan *Quizizz* di SMK Negeri 1 Barumun  
(Analisis/Analisis)

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) idealnya harus mampu menanamkan pemahaman keagamaan yang utuh dan aplikatif kepada peserta didik. Namun, hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan peserta didik di SMK Negeri 1 Barumun menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai media utama. Strategi pembelajaran yang bersifat satu arah tersebut kurang mampu membangkitkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi-materi ibadah seperti shalat, puasa, dan zakat yang memerlukan pemahaman konseptual dan keterampilan praktik secara seimbang.

Permasalahan ini menjadi semakin kompleks karena peserta didik saat ini merupakan generasi digital native yang cenderung memiliki preferensi terhadap pendekatan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berbasis teknologi. Mereka menunjukkan minat yang rendah terhadap metode pembelajaran konvensional yang monoton dan tidak memberi ruang eksplorasi. Sementara itu, guru PAI di SMK Negeri 1 Barumun masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran

digital interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Keterbatasan penguasaan teknologi dan kurangnya media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi hambatan utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna.

Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran, dari teacher-centered menjadi student-centered, serta menekankan pada penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu menjawab tantangan tersebut. Salah satu alternatif media yang potensial untuk dikembangkan adalah *Quizizz*, sebuah platform kuis digital interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif, memberikan umpan balik secara real-time, serta menumbuhkan semangat belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran PAI, khususnya pada materi ibadah, guna meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Barumon. Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, guna menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dan tuntutan

Kurikulum Merdeka. Tahapan-tahapan tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut adalah :

**a. *Analysis (Analisis)***

Tahap analisis memiliki peran krusial dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam pencapaian hasil belajar. Pada tahap ini, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang dapat mengatasi kelemahan yang ada, menentukan target pembelajaran yang sesuai untuk menutup celah tersebut, serta menyusun pendekatan berdasarkan data empiris yang dapat mendukung efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran<sup>67</sup>. Oleh karena itu, analisis menjadi dasar yang sangat penting dalam merumuskan arah pengembangan media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan konteks kebutuhan Peserta Didik.

Dalam konteks penelitian ini, tahap analisis tidak hanya menjadi pijakan awal, tetapi juga berfungsi sebagai pedoman utama dalam merancang produk pembelajaran. Peneliti melakukan lima bentuk analisis utama sebagai bagian dari tahapan ini, yakni: analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan isi materi, analisis karakteristik peserta didik, analisis media serta teknologi yang tersedia, dan analisis terhadap tingkat keterlibatan Peserta Didik. Berikut adalah uraian rinci dari masing-masing aspek analisis tersebut:

---

<sup>67</sup> Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE ( Analysis, Design , Development , Implementation and Evaluation ) Model In Islamic Education Learning," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Volume 1, No. 1 (2021), hlm. 32.

## 1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam proses pengembangan media pembelajaran, karena menentukan arah desain dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan. Dalam konteks penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi secara mendalam berbagai permasalahan yang menghambat efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi ibadah di SMK Negeri 1 Barumon.

Berdasarkan hasil observasi kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran PAI, serta penyebaran angket kepada Peserta Didik, diperoleh temuan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Strategi ini cenderung bersifat satu arah dan pasif, sehingga kurang mampu membangun keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Materi ibadah yang bersifat konseptual sekaligus praktik seperti tata cara wudhu, shalat, puasa dan zakat menuntut adanya metode pembelajaran yang mampu menjembatani antara teori dan implementasi nyata<sup>68</sup>.

Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar Peserta Didik. Hal ini diperparah oleh kurangnya variasi

---

<sup>68</sup> Hasil Observasi di SMK Negeri 1 Barumon pada tanggal 07 November 2024

dalam penyajian materi, yang berakibat pada menurunnya daya tarik pelajaran PAI dibandingkan mata pelajaran lain yang sudah mulai mengadopsi pendekatan berbasis digital. Guru juga menyampaikan bahwa dalam praktiknya, mereka mengalami keterbatasan dalam membuat atau mengoperasikan media digital yang interaktif, karena faktor keterampilan TIK yang belum merata.

Sementara itu, profil peserta didik di SMK Negeri 1 Barumon mayoritas berasal dari generasi *Digital Native* yang akrab dengan penggunaan teknologi seperti smartphone dan internet dalam kehidupan sehari-hari. Mereka menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi pada proses pembelajaran yang bersifat visual, berbasis permainan (gamifikasi), serta memberikan umpan balik secara langsung. Dalam pembelajaran konvensional, karakteristik ini tidak terakomodasi, sehingga mengakibatkan kurangnya partisipasi aktif, rendahnya pemahaman konsep, serta lemahnya keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan pengalaman belajar yang nyata.

Kesenjangan antara gaya belajar Peserta Didik dan pendekatan pembelajaran yang digunakan di sekolah menjadi faktor utama yang menuntut pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang kontekstual, adaptif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Media yang dikembangkan harus

mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan mendorong Peserta Didik untuk aktif dalam memahami dan menginternalisasi materi ibadah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, media pembelajaran berbasis *Quizizz* dipilih sebagai solusi yang tepat untuk menjawab kebutuhan tersebut. *Quizizz* memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif dengan elemen gamifikasi, serta menyediakan umpan balik secara real-time kepada Peserta Didik. Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran PAI tidak hanya lebih menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam membangun pemahaman konseptual dan aplikatif terhadap nilai-nilai keagamaan, khususnya pada aspek ibadah.

## 2) Analisis Kurikulum dan Materi

Langkah analisis terhadap kurikulum dilakukan guna memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran tetap selaras dengan ketentuan dalam regulasi pendidikan yang berlaku, serta mendukung tercapainya kompetensi yang telah ditetapkan dalam dokumen kurikulum. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Barumun, diketahui bahwa satuan pendidikan tersebut telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan keleluasaan kepada pendidik dalam

merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan Peserta Didik, sekaligus memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara lebih mandiri, aktif, dan sesuai dengan minat serta potensi masing-masing<sup>69</sup>.

Analisis kurikulum dan materi merupakan komponen penting dalam tahap analisis karena menentukan relevansi dan kesesuaian antara konten media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran nasional. Dalam konteks penelitian ini, analisis dilakukan dengan menelaah secara mendalam dokumen *Kurikulum Merdeka* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang SMK, khususnya pada Fase E (kelas X), yang memuat Capaian Pembelajaran (CP) dan prinsip-prinsip pedagogi yang mendasarinya. Dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip tersebut, materi pembelajaran disusun dalam bentuk soal-soal kuis interaktif berbasis Quizizz, yang tidak hanya mengukur pemahaman Peserta Didik terhadap isi materi, tetapi juga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pengambilan keputusan, serta pembiasaan nilai-nilai ibadah dalam kehidupan sehari-hari. Format soal yang digunakan juga dirancang untuk melatih Peserta Didik menyelesaikan masalah yang dihadapi

---

<sup>69</sup> Hasil wawancara dengan guru PAI SMK Negeri 1 Barumon dengan Bapak Mahmud Sutan, S.Sy dan Ibu Hertika Rahayu Pohan, S.Pd.I pada tanggal 07 November 2024

dalam konteks nyata, misalnya melalui studi kasus ibadah dalam lingkungan masyarakat, atau simulasi penentuan waktu dan syarat sahnya ibadah. Hal ini sejalan dengan orientasi *Kurikulum Merdeka* yang menekankan pada kompetensi esensial dan penerapan ilmu dalam konteks kehidupan nyata.

Dengan demikian, analisis kurikulum dan materi ini memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya tepat dari sisi isi, tetapi juga relevan dengan pendekatan pembelajaran masa kini yang menuntut keterpaduan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap keagamaan.

### 3) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik di SMK Negeri 1 Barumon mayoritas merupakan generasi *digital native*, yaitu generasi yang sejak lahir telah terbiasa dengan kehadiran teknologi digital. Karakteristik ini menjadikan mereka lebih akrab dan nyaman menggunakan perangkat digital seperti smartphone, komputer, dan aplikasi berbasis internet dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam proses belajar. Mereka cenderung memiliki preferensi terhadap media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan, seperti video pembelajaran, kuis digital, animasi, dan permainan edukatif berbasis teknologi (*gamifikasi*). Respons positif terhadap media yang demikian menunjukkan bahwa

pendekatan konvensional yang bersifat satu arah dan monoton kurang efektif bagi kelompok peserta didik ini.

Lebih lanjut, peserta didik di SMK Negeri 1 Barumon juga memiliki latar belakang kemampuan akademik yang beragam, baik dari segi pengetahuan awal, kecepatan belajar, maupun gaya belajar. Ada Peserta Didik yang lebih cepat memahami materi melalui pendekatan visual, sementara yang lain mungkin lebih menyukai pendekatan auditori atau kinestetik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mengakomodasi perbedaan tersebut. Media yang bersifat fleksibel dan adaptif tidak hanya akan meningkatkan pemahaman, tetapi juga memperkuat motivasi belajar Peserta Didik<sup>70</sup>.

Dalam konteks ini, analisis karakteristik peserta didik menjadi tahap krusial dalam pengembangan media pembelajaran. Tanpa pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan, minat, serta potensi peserta didik, media yang dihasilkan berisiko tidak tepat sasaran dan kurang efektif dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dikembangkan harus tidak hanya mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga inklusif, memperhatikan keragaman

---

<sup>70</sup> Hasil observasi di SMK Negeri 1 Barumon, pada tanggal 07 November 2024

individu, dan mampu menjembatani perbedaan dalam pencapaian kompetensi.

#### 4) Analisis Media dan Teknologi

Dalam menganalisis aspek media dan teknologi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti mempertimbangkan berbagai faktor penting yang mencakup ketersediaan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di lingkungan sekolah. Aspek yang dianalisis antara lain meliputi akses terhadap jaringan internet, ketersediaan dan jenis perangkat digital yang dimiliki oleh peserta didik dan pendidik, serta tingkat literasi teknologi dari kedua pihak. Hal ini penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses dengan mudah dan dimanfaatkan secara optimal oleh seluruh komponen yang terlibat dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik di SMK Negeri 1 Barumon memiliki perangkat *smartphone* pribadi dengan koneksi internet yang cukup stabil, baik melalui paket data maupun jaringan *Wi-Fi*. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik secara umum telah siap untuk mengakses media pembelajaran digital. Di sisi lain, guru juga menunjukkan sikap terbuka dan memiliki kemauan tinggi untuk mempelajari serta mengimplementasikan media

pembelajaran baru, termasuk aplikasi berbasis teknologi. Beberapa guru bahkan telah memiliki pengalaman menggunakan platform digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran mereka<sup>71</sup>.

Dengan mempertimbangkan kesiapan infrastruktur dan kompetensi teknologi baik dari Peserta Didik maupun guru, maka aplikasi *Quizizz* dipilih sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. *Quizizz* dipandang tepat karena memiliki berbagai keunggulan, antara lain kompatibel dengan perangkat yang digunakan peserta didik (terutama *smartphone*), mudah dioperasikan oleh pengguna dengan tingkat literasi teknologi yang beragam, serta menyediakan fitur-fitur interaktif seperti kuis berbasis permainan, leaderboard, dan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, platform ini juga memungkinkan guru untuk melakukan asesmen secara real-time, yang sangat mendukung pendekatan pembelajaran berbasis penilaian (*assessment for learning*).

##### 5) Analisis Keterlibatan Peserta Didik

Analisis dalam penelitian ini difokuskan pada tingkat keterlibatan (*engagement*) peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Keterlibatan aktif

---

<sup>71</sup> Hasil observasi di SMK Negeri 1 Barumon, pada tanggal 07 November 2024

peserta didik merupakan salah satu indikator penting dalam efektivitas pembelajaran, karena mencerminkan sejauh mana Peserta Didik tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga terlibat secara mental, emosional, dan perilaku dalam aktivitas belajar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas, diketahui bahwa pembelajaran PAI yang masih bersifat konvensional dengan dominasi metode ceramah dan minimnya penggunaan media interaktif menyebabkan Peserta Didik cenderung pasif. Mereka tampak kurang antusias, menunjukkan perhatian yang rendah, serta partisipasi yang terbatas dalam proses diskusi maupun tanya jawab. Kondisi ini tentu berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal<sup>72</sup>.

Melihat situasi tersebut, dibutuhkan suatu inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat belajar Peserta Didik dengan cara yang menyenangkan, menantang, dan mendorong keterlibatan aktif. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan media berbasis *gamifikasi*, yang menggabungkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, aplikasi *Quizizz* dipilih sebagai solusi media karena memiliki fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan *engagement* peserta didik secara signifikan. *Quizizz* memungkinkan Peserta Didik untuk mengikuti kuis dengan cara

---

<sup>72</sup> Hasil observasi di SMK Negeri 1 Barumon, pada tanggal 07 November 2024

yang menarik dan kompetitif, karena dilengkapi dengan sistem skor, *leaderboard*, waktu respons, serta umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan.

Pengalaman belajar melalui *Quizizz* menjadi lebih seru dan dinamis, sehingga dapat memfasilitasi peningkatan motivasi intrinsik Peserta Didik. Selain itu, kecepatan dalam penyampaian pertanyaan dan respon membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, serta mendorong Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif. Dengan demikian, pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dinilai efektif dalam menjawab tantangan rendahnya keterlibatan Peserta Didik dalam pembelajaran PAI yang sebelumnya bersifat monoton.

## **2. Pengembangan Media Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Barumun**

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta kesiapan infrastruktur teknologi, langkah selanjutnya dalam model ADDIE adalah tahap *Design* (**desain**) sebagai tahapan kedua, yang bertujuan untuk merancang struktur media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Tahap ini merupakan proses sistematis untuk merumuskan strategi pembelajaran, menyusun kerangka isi materi, serta mendesain tampilan dan fitur dari media yang akan digunakan.

*Pertama*, peneliti menyusun tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Kompetensi Dasar (KD) yang relevan dengan materi *ibadah* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Tujuan ini menjadi acuan utama dalam menentukan konten, jenis soal, dan model asesmen yang akan digunakan dalam media berbasis *Quizizz*.

*Kedua*, dilakukan penyusunan materi ajar secara ringkas dan sistematis. Materi dipilih dan disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan Peserta Didik di SMK serta relevan dengan konteks kehidupan mereka. Materi dikembangkan menjadi beberapa bagian yang dapat dijadikan bank soal untuk aktivitas kuis interaktif di *Quizizz*. Untuk mendukung kebermaknaan pembelajaran, konten yang dikembangkan juga memperhatikan aspek kontekstual, spiritual, dan nilai-nilai aplikatif dari ajaran ibadah dalam kehidupan sehari-hari.

*Ketiga*, dirancang alur interaksi Peserta Didik dengan media, termasuk jumlah soal, jenis pertanyaan (pilihan ganda, benar-salah, atau isian singkat), waktu pengerjaan, serta mekanisme umpan balik yang akan diberikan. Dalam hal ini, unsur *gamifikasi* seperti skor, leaderboard, dan elemen visual juga diperhitungkan agar media memiliki daya tarik yang tinggi dan mampu meningkatkan motivasi Peserta Didik.

*Keempat*, peneliti merancang tampilan visual dan navigasi media, meskipun *Quizizz* telah memiliki antarmuka standar, tetapi pemilihan tema kuis, ilustrasi pendukung, serta gaya bahasa disesuaikan dengan

karakteristik Peserta Didik SMK agar terasa lebih dekat dan menyenangkan. Penggunaan bahasa komunikatif, ilustrasi yang relevan, serta pilihan tema kuis yang menarik akan membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan.

*Kelima*, dirancang pula instrumen penilaian dan validasi, seperti lembar evaluasi ahli materi, ahli media, serta angket respon Peserta Didik untuk mengetahui efektivitas dan kualitas media yang dikembangkan. Hal ini penting agar produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga valid secara akademik dan fungsional.

Dengan demikian, tahap desain dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis pembuatan kuis, tetapi juga memperhatikan kesesuaian pedagogis, konteks pembelajaran, serta kenyamanan pengguna, baik dari sisi Peserta Didik maupun guru. Hasil dari tahap desain ini menjadi dasar dalam pengembangan (*development*) media pembelajaran pada tahap berikutnya.

### **3. Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz di SMK Negeri 1 Barumon**

Setelah dilakukan tahap kedua yaitu *Design* (desain), maka tahapan selanjutnya dalam model ADDIE adalah *Development, Implementation and Evaluation*. Tahapan-tahapan ini bertujuan untuk menguji bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifitasan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran PAI materi ibadah di SMK Negeri 1 Barumon. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah :

**a. *Development* (Pengembangan)**

Tahap *development* merupakan proses konkretisasi dari rancangan yang telah disusun pada tahap desain ke dalam bentuk produk awal (prototype) media pembelajaran digital. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah kuis interaktif berbasis *Quizizz* yang memuat materi *ibadah* sesuai dengan capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMK.

*Langkah pertama* dalam tahap ini adalah pengumpulan dan penyusunan konten materi ke dalam bentuk soal-soal kuis. Materi ibadah yang telah dirancang sebelumnya dikembangkan menjadi berbagai bentuk soal, seperti pilihan ganda dan benar-salah, disertai dengan penjelasan atau umpan balik untuk setiap jawaban. Umpan balik ini penting untuk memperkuat pemahaman Peserta Didik dan memberikan klarifikasi langsung terhadap jawaban yang benar maupun salah. Soal-soal disusun berdasarkan level kognitif Peserta Didik, mulai dari pemahaman dasar hingga analisis sederhana, sesuai dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi.

*Langkah kedua* adalah penggunaan platform *Quizizz* untuk membuat dan menyusun kuis digital. Peneliti menggunakan akun guru untuk mengakses fitur-fitur dalam *Quizizz*, seperti pengaturan waktu pengerjaan, pengacakan soal, penambahan gambar ilustratif, serta aktivasi leaderboard dan skor otomatis. Fitur-fitur ini dipilih karena

memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar Peserta Didik melalui pendekatan *gamifikasi*.

*Langkah ketiga* adalah pengujian awal produk (*alpha test*). Produk diuji terlebih dahulu secara internal, yaitu oleh peneliti sendiri dan dibantu oleh rekan sejawat, guna memastikan bahwa seluruh fitur berfungsi dengan baik, tidak ada kesalahan teknis, serta soal dapat diakses dengan lancar melalui perangkat Peserta Didik, khususnya smartphone. Selain itu, dilakukan juga validasi ahli, yang terdiri dari:

- 1) Ahli materi, untuk mengevaluasi kesesuaian konten soal dengan kurikulum, akurasi materi, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.
- 2) Ahli media, untuk menilai kualitas desain, keterbacaan soal, efektivitas fitur interaktif, dan kompatibilitas media dengan perangkat yang digunakan.
- 3) Ahli bahasa, untuk memastikan penggunaan tata bahasa, ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat yang benar dan sesuai dengan kaidah bahasa yang digunakan (misalnya Bahasa Indonesia sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia / PUEBI).

Umpan balik dari para ahli digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk awal agar layak diuji coba kepada Peserta Didik.

*Langkah keempat* adalah pembuatan panduan penggunaan media, baik untuk guru maupun Peserta Didik, agar media



pembelajaran *Quizizz* ini dapat digunakan secara mandiri dan maksimal. Panduan ini meliputi petunjuk teknis login, mengakses kuis, serta bagaimana guru dapat melihat hasil penilaian dan analisis jawaban Peserta Didik.

Dengan selesainya tahap pengembangan ini, maka produk Media Pembelajaran berbasis *Quizizz* telah siap untuk diuji coba dalam lingkungan pembelajaran nyata pada tahap Implementation (Implementasi). Adapun bentuk media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini.


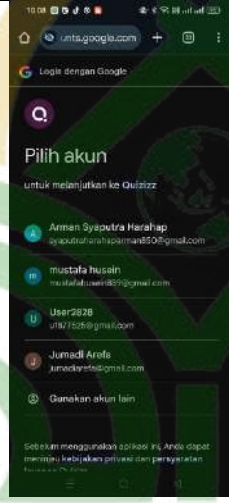

Tampilan Media Pembelajaran yang dikembangkan




**Tabel IV. 1**

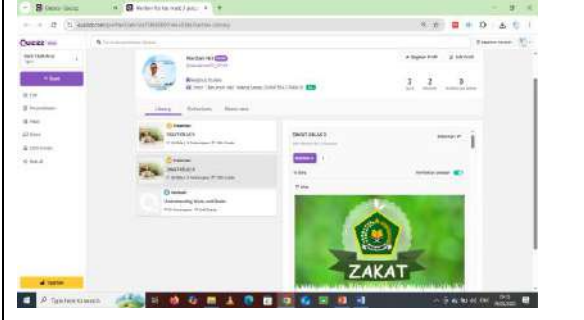
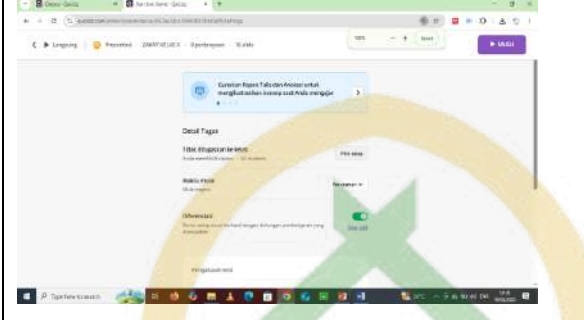
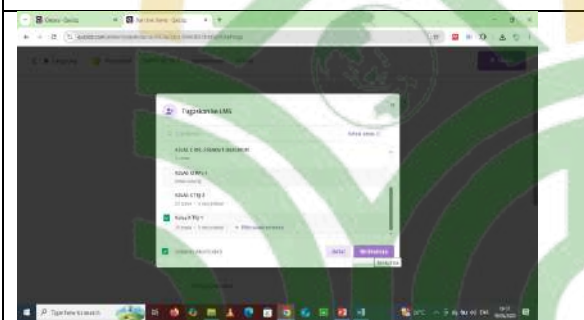

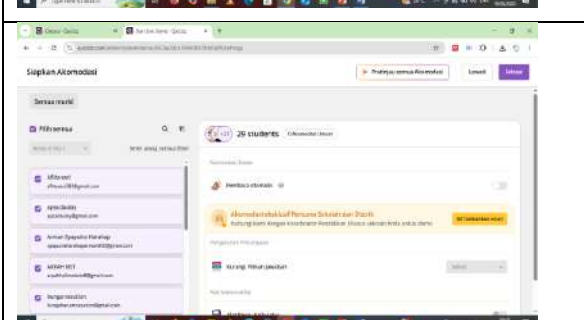
**Tampilan Media Pembelajaran yang dikembangkan**

Tampilan Media Pembelajaran	Keterangan
	<p>Slide 1 : Tampilan Browsing (link) Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 2 : Tampilan Login ke Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>


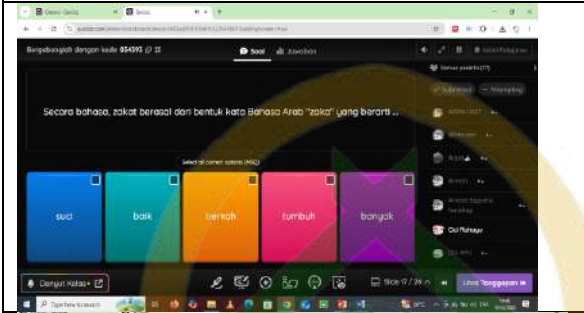
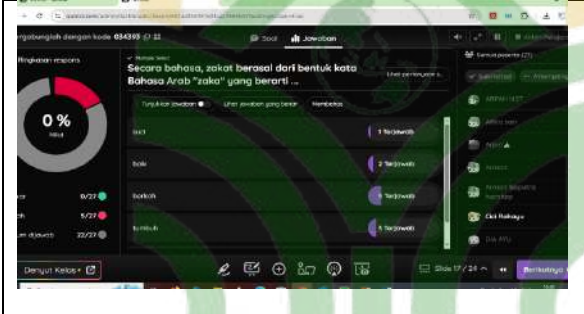

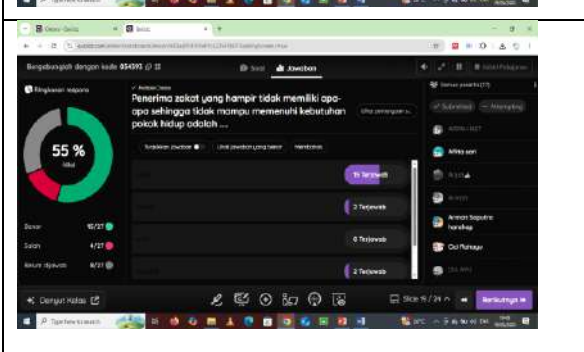
	<p>Slide 3 : Tampilan Login menggunakan user (email) ke Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 4 : Tampilan Login menggunakan user (email) ke Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 5 : Tampilan Awal Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 6 : Tampilan kelas digital yang bergabung dengan kita di Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 7 : Tampilan setelah kita memilih salah satu kelas digital yang bergabung dengan kita di Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>

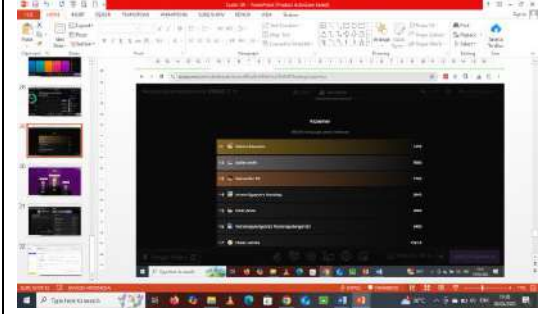

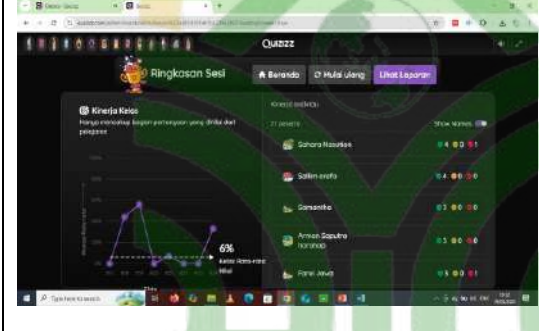
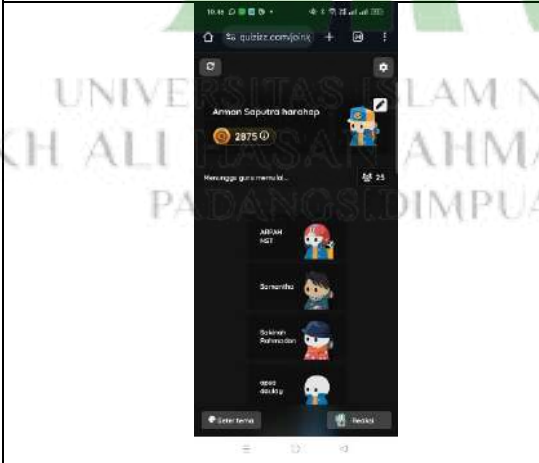
	<p>Slide 8 : Tampilan Browsing (link) Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Peserta Didik)</p>
	<p>Slide 9 : Tampilan Login ke Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Peserta Didik)</p>
	<p>Slide 10 : Tampilan Login menggunakan user (email) ke Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Peserta Didik)</p>

	<p>Slide 11 : Tampilan Login menggunakan user (email) ke Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> untuk bergabung ke Kelas (Peserta Didik)</p>
	<p>Slide 11 : Tampilan sudah bergabung di Kelas Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i>. (Peserta Didik)</p>
	<p>Slide 12 : Tampilan sudah bergabung di Kelas Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i>. (Peserta Didik)</p>

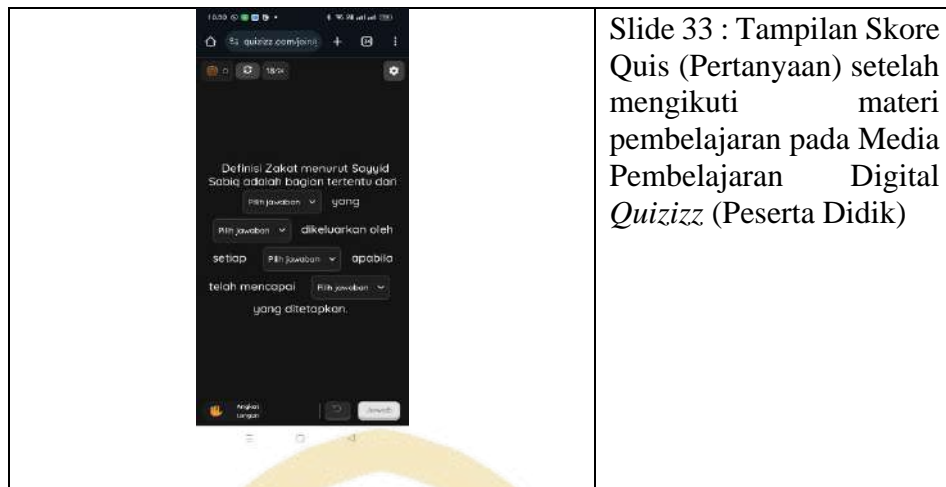
	<p>Slide 12 : Tampilan pemilihan materi yang akan di ajarkan ke Peserta Didik dalam kelas digital di Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i>. (Guru)</p>
	<p>Slide 13 : Tampilan pemilihankelas digital yang akan mengikuti pembelajaran digital di Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i>. (Guru)</p>
	<p>Slide 14 : Tampilan penentuan kelas digital yang akan mengikuti pembelajaran digital di Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i>. (Guru)</p>
	<p>Slide 15 : Tampilan instruksi awal dalam mengikuti pembelajaran digital di Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i>. (Guru)</p>
	<p>Slide 16 : Tampilan penentuan jumlah Peserta Didik dalam kelas yang akan mengikuti pembelajaran digital di Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i>. (Guru)</p>

	<p>Slide 17 : Tampilan awal untuk memulai pembelajaran digital di Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 18 : Tampilan menunggu peserta 9 (Peserta Didik) untuk bergabung mengikuti pembelajaran digital di Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 19 : Tampilan Awal materi pembelajaran digital di Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 20 : Tampilan materi pembelajaran digital di Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>

	<p>Slide 21 : Tampilan Akhir materi pembelajaran digital di Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 22 : Tampilan Soal Quis materi pembelajaran yang telah di bahas pada Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 23 : Tampilan Jawaban Quis materi pembelajaran yang telah di bahas pada Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 24 : Tampilan Soal Quis materi pembelajaran yang telah di bahas pada Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 25 : Tampilan Jawaban Quis materi pembelajaran yang telah di bahas pada Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>

	<p>Slide 26 : Tampilan Klasemen Quis Peserta Didik materi pembelajaran yang telah di bahas pada Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 27 : Tampilan Hasil Penilain Quis Peserta Didik materi pembelajaran yang telah di bahas pada Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 28 : Tampilan Laporan Hasil Penilain Quis Peserta Didik materi pembelajaran yang telah di bahas pada Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Guru)</p>
	<p>Slide 29 : Tampilan menunggu peserta (Peserta Didik) yang akan mengikuti materi pembelajaran pada Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Peserta Didik)</p>

	<p>Slide 30 : Tampilan materi pembelajaran pada Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Peserta Didik)</p>
	<p>Slide 31 : Tampilan materi pembelajaran pada Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Peserta Didik)</p>
	<p>Slide 32 : Tampilan Quis (Pertanyaan) setelah mengikuti materi pembelajaran pada Media Pembelajaran Digital <i>Quizizz</i> (Peserta Didik)</p>



Adapun link media pembelajaran yang telah di kemangkan adalah:

<https://Quizizz.com/admin/classes/68280d7236c7b9000842a4ee>

#### 4) Validasi Pengembangan Produk

Setelah media pembelajaran yang dikembangkan selesai dibuat, peneliti melanjutkan ke tahap validasi oleh tim ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil analisis dari proses validasi ini menjadi dasar dalam mendukung pengembangan media pembelajaran digital *Quizizz* yang dapat meningkatkan keaktifan Peserta Didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Ibadah di SMK Negeri 1 Barumun adalah sebagai berikut:

##### a) Hasil Validasi Ahli Materi

Produk hasil pengembangan berupa tautan atau link yang memuat media pembelajaran digital *Quizizz*, yang dirancang dalam bentuk materi dan quis interaktif gamifikasi untuk

meningkatkan keaktifan Peserta Didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Ibadah, telah diberikan kepada para ahli PAI. Adapun yang bertindak sebagai ahli materi I adalah Ibu Hertika Rahayu Pohan, S.Pd.I, dan sebagai ahli materi II adalah Bapak Mahmud Sutan Lbs, S.Sy. Keduanya diberikan angket untuk melakukan validasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil validasi akhir dari para ahli tersebut akan disajikan secara deskriptif dan dijadikan dasar dalam pengembangan media pembelajaran lebih lanjut.

**Tabel IV.2**  
**Hasil penilaian Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Digital Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI materi Ibadah**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Ahli I	Skor Ahli II	Rata-rata per item	Skor Maks
<b>Kejelasan Materi</b>	1. Materi yang disampaikan memiliki struktur yang jelas dan terorganisir.	4	4	4	4
	2. Tujuan pembelajaran dari materi dapat dipahami dengan mudah.	3	4	3,5	4
	3. Penjelasan konsep dalam materi tidak membingungkan	4	4	4	4
<b>Kemudahan dalam</b>	4. Materi disajikan secara sistematis sehingga mudah dipahami.	4	4	4	4
	5. Penjelasan dalam materi menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dimengerti.	4	3	3,5	4
	6. Materi dilengkapi dengan contoh yang				

<b>memahami materi</b>	memudahkan pemahaman.	4	4	4	4
	7. Penjelasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan Peserta Didik.	4	4	4	4
<b>Bahasa pada materi mudah dipahami</b>	8. Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran sederhana dan jelas.	4	4	4	4
	9. Tidak terdapat istilah atau kata yang sulit dipahami dalam materi.	3	4	3,5	4
	10. Penjelasan dalam materi menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh Peserta Didik.	4	4	4	4
<b>Cara penyampaian materi mudah dipahami</b>	11. Cara penyampaian materi menarik dan tidak membosankan.	4	3	4	4
	12. Penyampaian materi dilakukan secara perlahan sehingga mudah diikuti.	4	4	4	4
	13. Penyampaian materi disertai media atau alat bantu yang membantu pemahaman.	4	4	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>52</b>
<b>Persentase</b>		<b>96,15</b>	<b>96,15</b>	<b>96,15</b>	<b>96,15</b>
<b>Kriteria Kelayakan</b>		<b>Sangat Valid</b>			

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100\%$$

**Keterangan :**

P = Persentase Tingkat Kelayakan  
 Skor = Jumlah Jawaban Penilaian Skor  
 Skor Maks = Jumlah Jawaban Tertinggi

Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil validasi dari ahli materi dalam bidang PAI terhadap produk yang dikembangkan

menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 96,15% baik dari ahli materi I maupun ahli materi II. Persentase gabungan tersebut berada dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya.

Penilaian tersebut merupakan penilaian akhir setelah beberapa revisi dilakukan. Berikut adalah ringkasan data validasi oleh para ahli materi, yaitu:

**Tabel IV. 3**  
**Saran dan Penilaian Validasi oleh Ahli Materi**

<b>Validasi Tahap I</b>			
<b>No</b>	<b>Validator</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Keterangan</b>
1	Ahli Materi 1	Secara umum, media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik, namun akan menjadi lebih optimal apabila dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, penjelasan terhadap kosakata yang dianggap sulit, serta penambahan ice breaking guna meningkatkan motivasi belajar Peserta Didik.	Media pembelajaran layak digunakan dengan revisi
2	Ahli Materi 2	Secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik, namun akan lebih optimal apabila disajikan dengan cara yang lebih fleksibel dan mudah dipahami oleh Peserta Didik.	Media pembelajaran layak digunakan dengan revisi
<b>Revisi sesuai saran dan penilaian kemudian di lanjutkan ke validasi tahap II</b>			
<b>Validasi Tahap II</b>			
1	Ahli Materi 1	Media sudah bagus dan layak digunakan dalam kelas	Media pembelajaran dapat digunakan

2	Ahli Materi 2	Media sudah menarik dan layak di aplikasikan dalam kelas	Media pembelajaran dapat digunakan
---	------------------	--	------------------------------------

Peneliti melakukan perbaikan terhadap kekurangan pada media pembelajaran berdasarkan masukan dari para ahli materi, hingga akhirnya memperoleh penilaian sebagaimana telah dijabarkan sebelumnya. Kritik dan saran yang diberikan oleh kedua dosen ahli memberikan kontribusi berupa data kualitatif yang bersifat konstruktif. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan hasil pengembangan media pembelajaran, sehingga media tersebut benar-benar layak digunakan sebagai alat bantu dalam mempermudah proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas.

Melalui proses diskusi, diperoleh sejumlah komentar dan penilaian yang dijadikan dasar dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran. Seluruh hasil tersebut telah melalui tahap perbaikan dan menjadi bagian dari penyempurnaan media sebelum produk diuji coba kepada peserta didik kelas X TKJ-1 di SMK Negeri 1 Barumon.

b) Hasil Validasi Ahli Media

Produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa tautan link berisi media pembelajaran digital *Quizizz*, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dalam

pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Ibadah, telah diserahkan kepada ahli media, yaitu Ibu Eka Rahmadyani, S.Kom., M.Kom., Gr. Beliau diberikan angket untuk melakukan proses validasi terhadap produk tersebut. Adapun hasil penilaian dari ahli media disajikan sebagai berikut:

**Tabel IV. 4**  
**Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Digital *Quizizz* pada Mata Pelajaran PAI materi Ibadah**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Ahli 1	Rata-rata per Item	Skor Maks
<b>Kesesuaian dalam Pemilihan Template</b>	1. Template yang digunakan dalam media Pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> sesuai dengan tema pembelajaran Pendidikan Agama Islam.	4	4	4
	2. Tampilan template mudah dipahami dan tidak membingungkan Peserta Didik.	4	4	4
	3. Template mendukung menyajikan materi sehingga lebih menarik dan interaktif.	4	4	4
	4. Kombinasi warna dalam media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> menarik dan tidak membuat mata lelah	4	4	4
	5. Warna pada media membantu membedakan bagian penting dari	4	4	4

	materi.			
	6. Warna latar belakang dan teks memiliki kontras yang baik sehingga mudah dibaca.	4	4	4
	7. Gaya penulisan dalam Media Pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh Peserta Didik.	4	4	4
	8. Pemilihan font (jenis dan ukuran huruf) pada media memudahkan Peserta Didik membaca isi materi.	4	4	4
	9. Penulisan materi konsisten dalam setiap bagian media sehingga memudahkan pemahaman.	4	4	4
	10. Gambar yang digunakan dalam media Pembelajaran <i>Quizizz</i> sesuai dengan isi materi pembelajaran.	4	4	4
	11. Gambar dalam media membantu memperjelas konsep atau isi materi.	4	4	4
	12. Gambar yang digunakan menarik perhatian Peserta Didik dan meningkatkan minat belajar.	4	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>48</b>	<b>48</b>	<b>48</b>
<b>Presentase</b>		<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

<b>Kriteria Kelayakan</b>	<b>Sangat Valid</b>
---------------------------	---------------------

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase Tingkat Kelayakan  
 Skor = Jumlah Jawaban Penilaian Skor  
 Skor Maks = Jumlah Jawaban Tertinggi

Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil validasi dari ahli media terhadap produk yang dikembangkan memperoleh skor kevalidan sebesar 100% dari ahli materi. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya.

Informasi yang diperoleh dari ahli media ini dimaksudkan untuk menunjang dan menyempurnakan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dirancang oleh peneliti. Adapun ringkasan hasil validasi oleh para ahli media adalah sebagai berikut:

**Tabel IV. 5**  
**Saran dan Penilaian Validasi oleh Ahli Media**

No	Vaaidator	Penilaian	Keterangan
1		Dilihat dari tampilan aplikasi <i>Quizizz</i> ini, adalah sebuah aplikasi yang memiliki tampilan yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga setiap guru dapat	Media pembelajaran layak digunakan.

	<b>Ahli Media</b>	meningkatkan kreatifitas dalam membuat media/konten pembelajaran. Lebihnya lagi aplikasi <i>Quizizz</i> ini mempunyai wadah untuk berinteraksi Peserta Didik dengan guru secara online melalui akun Peserta Didik.	
--	-------------------	--	--

Berdasarkan hasil diskusi dengan ahli media, diperoleh sejumlah masukan dan tinjauan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Seluruh saran dan hasil review tersebut telah diakomodasi melalui proses revisi, sehingga media mengalami penyempurnaan sebelum digunakan dalam uji coba kepada peserta didik kelas X TKJ-1 di SMK Negeri 1 Barumon. Dari proses ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.

#### c) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Produk pengembangan berupa tautan (link) yang berisi Media Pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah diserahkan secara langsung kepada para ahli bahasa. Penilaian dilakukan oleh Ibu Nurhasanah, S.Pd., M.S.Gr selaku Ahli Bahasa I dan Bapak Supriadi Hasibuan, S.Pd, Gr selaku Ahli Materi II, disertai dengan lampiran angket validasi

ahli bahasa. Adapun hasil akhir validasi dari para ahli bahasa disajikan sebagai berikut:

**Tabel IV. 6**  
**Hasil Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Media Pembelajaran berbasis *Quizizz* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi PAI**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Ahli I	Skor Ahli II	Rata-rata per Item	Skor Maks
<b>Ketepatan Struktur Kalimat</b>	1. Penulisan kalimat berisi informasi berpedoman pada tata kalamat Bahasa Indonesia	4	4	4	4
<b>Efektivitas Kalimat</b>	2. Menggunakan kalimat yang lugas dan sederhana	3	3	3	4
<b>Istilah Baku</b>	3. Menggunakan istilah-istilah sesuai KBBI	4	4	4	4
<b>Penyampaian Informasi</b>	4. Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik	3	4	3,5	4
<b>Peningkatan Motivasi Peserta Didik</b>	5. Menggunakan Bahasa yang menimbulkan rasa senang dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam memecahkan masalah	3	4	3,5	4
<b>Kemampuan Mendorong Berfikir Kritis Peserta Didik</b>	6. Bahasa yang digunakan mendorong peserta didik untuk berfikir secara kritis	3	3	3	4
<b>Kesesuaian Perkembangan Kognitif Peserta Didik</b>	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif peserta didik	4	3	3,5	4
<b>Ketepatan Bahasa</b>	8. Penyusunan Bahasa berpedoman pada	4	4	4	4

	kaidah penulisan Bahasa Indonesia				
<b>Ketepatan Ejaan</b>	9. Berpedoman pada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4	4	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>33</b>	<b>33</b>	<b>32,5</b>	<b>36</b>
<b>Persentase</b>		<b>91,67</b>	<b>91,67</b>	<b>90,28 %</b>	
<b>Kriteria Kelayakan</b>		<b>Sangat Valid</b>			

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase Tingkat Kelayakan  
 Skor = Jumlah Jawaban Penilaian Skor  
 Skor Maks = Jumlah Jawaban Tertinggi

Berdasarkan penyajian data dalam tabel di atas, validitas hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan angka sebesar 91,67%, baik dari ahli materi I maupun ahli materi II. Jika digabungkan, persentase validasi dari kedua ahli materi mencapai 90,28%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan.

Penilaian dari ahli bahasa bertujuan untuk mengoptimalkan kualitas bahasa dalam media pembelajaran yang dikembangkan, agar penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan mudah dipahami oleh

pengguna. Hal ini diharapkan dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran di kelas. Berikut adalah rangkuman saran dan penilaian dari para ahli bahasa:

**Tabel IV. 7**  
**Saran dan Penilaian Validasi oleh Ahli Bahasa**

<b>Validasi Tahap 1</b>			
<b>No</b>	<b>Validator</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Keterangan</b>
1	Ahli Materi 1	Beberapa kalimat dalam media yang ditampilkan terkesan terlalu panjang dan rumit, sehingga menyulitkan pengguna atau Peserta Didik dalam memahaminya. Selain itu, terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan kalimat. Oleh karena itu, disarankan agar pemilihan kata dalam struktur kalimat disederhanakan dan penulisannya dilakukan dengan lebih cermat, agar media pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.	Media pembelajaran layak digunakan dengan revisi
2	Ahli Materi 2	Ditemukan sejumlah kesalahan penulisan, baik dalam bentuk salah huruf, penggunaan spasi, maupun struktur kata. Disarankan untuk melakukan pengecekan secara menyeluruh terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.	Media pembelajaran layak digunakan dengan revisi
<b>Revisi sesuai saran dan penilaian kemudian di lanjutkan ke validasi tahap II</b>			
<b>Validasi Tahap II</b>			
1	Ahli Materi I	Layak digunakan dan sudah perbaikan sesuai revisi.	Media pembelajaran dapat digunakan
2	Ahli Materi II	Layak digunakan. Revisi sudah sesuai.	Media pembelajaran dapat

			digunakan
--	--	--	-----------

Setelah melalui beberapa tahapan diskusi, dilakukan evaluasi yang menjadi dasar dalam memodifikasi media pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan akhir setelah peneliti melakukan perbaikan atas ketidaktepatan yang ada sesuai dengan masukan dari para ahli materi, validator dari ahli bahasa menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk diuji coba pada Peserta Didik kelas X TKJ-1 di SMK Negeri 1 Barumon.

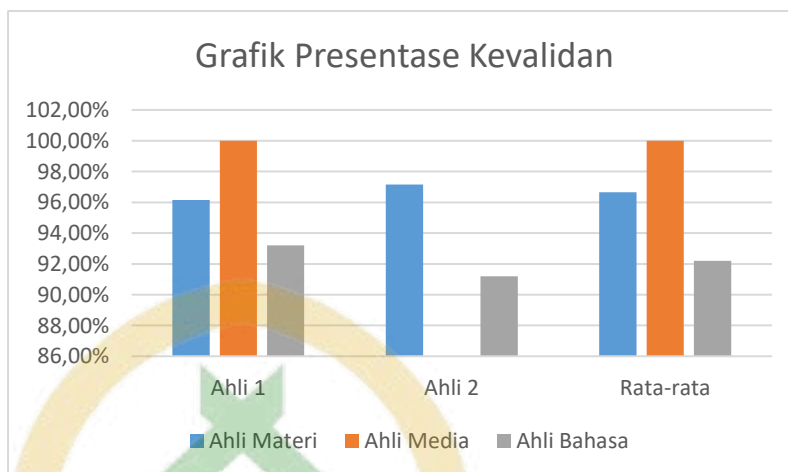
Berdasarkan hasil analisis dari penilaian para validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang dikembangkan untuk meningkatkan keaktifan Peserta Didik dalam menyelesaikan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Ibadah dinyatakan valid. Seluruh

komponen pada kriteria media interaktif telah diperbaiki sesuai dengan masukan dari para validator, sehingga Media Pembelajaran berbasis *Quizizz* ini dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada Peserta Didik kelas X TKJ-1. Adapun hasil validasi secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

**Tabel IV.8**  
**Data Hasil Validasi Keseluruhan**

No	Validasi	Presentase		Presentas e Rat-rata	Kategori
		Ahli 1	Ahli 2		
1	Validator Materi	96,15 %	97,15 %	96, 65%	<b>Sangat Valid</b>
2	Validator Media	100%	-	100%	<b>Sangat Valid</b>
3	Validator	93,20 %	91,20%	92,20 %	<b>Sangat Valid</b>

Bahasa			
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>96,28 %</b>	<b>Sangat Valid</b>



**Gambar IV.1 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli media dan Ahli Bahasa**

Berdasarkan grafik IV.1, grafik hasil validasi yang diberikan oleh para validator menunjukkan bahwa:

- ✓ Skor dari ahli materi I adalah 96,15 %, dan ahli materi II adalah 97,15%, dengan rata-rata 96,65 % berada dalam kategori “Sangat Valid”.
- ✓ Skor dari ahli media adalah 100 % dengan rata-rata 100 % berada dalam kategori “Sangat Valid”.
- ✓ Skor dari ahli bahasa I adalah 93,20 %, dan ahli bahasa II adalah 91,20%, dengan rata-rata 92,20 % berada dalam kategori “Sangat Valid”.

Rata-rata keseluruhan darisemua validator menunjukkan bahwa instrumen validasi berada dalam kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata 96,28 %. Oleh karena itu,

pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Ibadah dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sesuai dengan hasil penelitian.

#### **b. Implementation (Penerapan)**

Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji coba media pembelajaran kepada 29 Peserta Didik kelas X TKJ-1 di SMK Negeri 1 Barumun. Uji coba media interaktif ini dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI di dalam ruang kelas. Kegiatan uji coba dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan, yaitu pada tanggal 21 April 2025, 28 April 2025, dan 5 Mei 2025, dengan durasi masing-masing pertemuan selama 3 jam pelajaran (3 x 40 menit). Pada pertemuan pertama, kegiatan diawali dengan salam pembuka dan pengantar pembelajaran (*appersepsi*), diikuti oleh pemberian motivasi kepada Peserta Didik agar mereka lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pelajaran

Selanjutnya, peneliti membagikan soal pretest yang berisi sejumlah pertanyaan terkait materi yang akan dipelajari, serta lembar daftar hadir. Tujuan dari pretest ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman awal Peserta Didik terhadap materi, sehingga nantinya dapat dibandingkan dengan hasil setelah proses pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Quizizz*. Setelah pengumpulan pretest, peneliti memperkenalkan media pembelajaran

interaktif berbasis *Quizizz* kepada para Peserta Didik, menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan memperlihatkan fitur-fitur utama dalam aplikasi yang dirancang untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar, baik visual maupun audiovisual.

Pada pertemuan kedua, guru PAI membagi Peserta Didik ke dalam beberapa kelompok kecil. Setelah itu, guru memberikan arahan dan penjelasan singkat mengenai ruang lingkup materi tentang Ibadah (Zakat). Tujuannya adalah untuk memperdalam pemahaman Peserta Didik terhadap topik yang sedang dipelajari. Selanjutnya, Peserta Didik diarahkan untuk mengikuti proses pembelajaran berdasarkan tampilan slide yang disediakan, yang mencakup kegiatan penelaahan tujuan pembelajaran, pencatatan dan pemahaman terhadap kata-kata kunci, serta penyusunan catatan pribadi berdasarkan materi yang disajikan melalui video pembelajaran.

Selanjutnya, guru PAI meminta Peserta Didik untuk menyelesaikan soal-soal kuis yang ditampilkan, dengan mengajak mereka maju secara bergiliran ke depan kelas untuk menekan tombol jawaban yang dianggap benar. Selama kegiatan berlangsung, peneliti memantau jalannya pembelajaran. Berdasarkan pengamatannya, Peserta Didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam menyelesaikan tantangan kuis tersebut.

Pada pertemuan ketiga, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan *posttest* yang berisi enam soal uraian yang berkaitan

dengan materi yang telah dipelajari, serta pembagian daftar hadir. Tujuan dari *posttest* ini adalah untuk mengevaluasi pencapaian hasil belajar Peserta Didik. Setelah proses pembelajaran selesai, guru PAI dan para Peserta Didik diminta untuk mengisi angket yang bertujuan mengukur tingkat kepraktisan aplikasi pembelajaran berbasis *Quizizz*. Penjelasan mengenai analisis kepraktisan produk disajikan sebagai berikut:

#### 1) Analisis Praktikalitas Produk

Untuk menganalisis tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik, dengan uraian sebagai berikut:

##### a) Respon Guru

Pengujian kepraktisan dilakukan setelah tahap validasi selesai dilaksanakan. Tujuan dari uji kepraktisan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana aplikasi pembelajaran berbasis *Quizizz* yang telah dikembangkan dapat digunakan secara mudah dan efisien. Pengujian dilakukan terhadap guru yang memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 serta pengalaman mengajar lebih dari 10 tahun. Guru kelas X di SMK Negeri 1 Barumun dipilih sebagai subjek karena memenuhi kriteria tersebut dan memiliki pengalaman mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data yang dikumpulkan

meliputi data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh dari validasi oleh praktisi ahli. Kedua jenis data ini diperoleh melalui angket penelitian. Berikut adalah pemaparan data rata-rata skor hasil validasi pada aspek kepraktisan aplikasi pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam menjawab permasalahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam:

✓ Data Kuantitatif

**Tabel IV. 9**  
**Hasil Praktikalitas oleh Uji Praktisi (Guru)**

No	Pernyataan	Guru 1	Guru 2	Guru 3
1	Bahasa yang digunakan dalam Aplikasi Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> sederhana dan mudah dipahami.	4	4	3
2	Tampilan Aplikasi pembelajaran menarik dan mampu meningkatkan minat Peserta Didik untuk belajar.	4	4	4
3	Tata letak dan desain dalam Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> mendukung penyampaian materi secara efektif.	3	3	4
4	Kombinasi warna, font, dan elemen visual dalam Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> membantu Peserta Didik lebih fokus pada materi.	4	3	4
5	Media Pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi.	4	4	4
6	Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> memungkinkan guru untuk memberikan pembelajaran yang interaktif dan menarik	4	4	4
7	Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> membantu Peserta Didik memahami materi secara sistematis dan mendalam	4	4	4
8	Penyajian materi dalam Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik Peserta Didik. Penyajian materi dalam Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik Peserta Didik.	4	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>31</b>	<b>30</b>	<b>31</b>

<b>Skor Maksimum</b>	<b>32</b>	<b>32</b>	<b>32</b>
<b>Persentase (%)</b>	<b>96,88</b>	<b>93,75</b>	<b>96,88</b>
<b>Rata-Rata Persentase Gabungan (%)</b>	<b>95,50 %</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Praktis</b>		

Produk media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dalam menyelesaikan permasalahan pada mata pelajaran PAI telah melalui proses validasi oleh praktisi pendidikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa guru pertama memberikan skor sebesar 31 dari total maksimal 32, yang jika dipresentasikan menghasilkan nilai sebesar 96,88%. Guru kedua memberikan skor 30 dari 32, dengan persentase validasi sebesar 93,75%. Adapun guru ketiga memberikan nilai yang sama dengan guru pertama, yaitu 31 dari 32, yang juga dipresentasikan menjadi 96,88%. Berdasarkan ketiga penilaian tersebut, diperoleh rata-rata persentase keseluruhan sebesar 95,50%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis".

Data di atas diperoleh melalui perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Respon Guru}}{\text{Skor yang Diperoleh}} \times 100 \%$$

Berdasarkan analisis terhadap hasil penilaian validasi oleh praktisi guru, diperoleh informasi bahwa Media Pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk mata pelajaran

PAI tergolong sangat praktis, ditunjukkan oleh perolehan rating antara 81% hingga 100%. Seluruh aspek penilaian menunjukkan bahwa media ini tidak memerlukan revisi. Media pembelajaran ini dinyatakan praktis karena mampu mempermudah peserta didik dalam memahami konsep materi sesuai dengan gaya belajar mereka. Selain itu, bagi guru, media ini memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi secara lebih menarik.

✓ Data Kuantitatif

Data kualitatif yang diperoleh oleh peneliti dari uji coba media Pembelajaran Digital berbasis *Quizizz* yang berupa kritik dan saran adalah sebagai berikut:

**Tabel IV.10**  
**Kritik dan Saran Oleh Praktisi**

<b>R</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
<b>Guru 1</b>	Media pembelajaran menarik, disukai peserta didik, serta mudah untuk diaplikasikan.
<b>Guru 2</b>	Media pembelajaran mudah digunakan juga peningkatan fitur analisis.
<b>Guru 3</b>	<i>Quizizz</i> dapat meningkatkan dukungan teknisnya untuk memastikan bahwa pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan lancar dan efektif.

Hasil penilaian dan diskusi dengan guru PAI dimanfaatkan sebagai dasar dalam merevisi dan menyempurnakan komponen Media Pembelajaran berbasis *Quizizz* sebelum diterapkan pada peserta didik. Proses ini turut mendukung optimalisasi media pembelajaran berbasis

*Quizizz* yang berkontribusi positif terhadap kelancaran kegiatan pembelajaran di kelas.

b) Respon Peserta Didik

Setelah tahap uji praktisi oleh guru selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan uji respon oleh peserta didik. Uji ini dilaksanakan pada siswa kelas X TKJ-1. Adapun hasil keseluruhan dari uji respon peserta didik disajikan sebagai berikut:

**Tabel IV.11**  
**Hasil Uji Responden Peserta Didik**

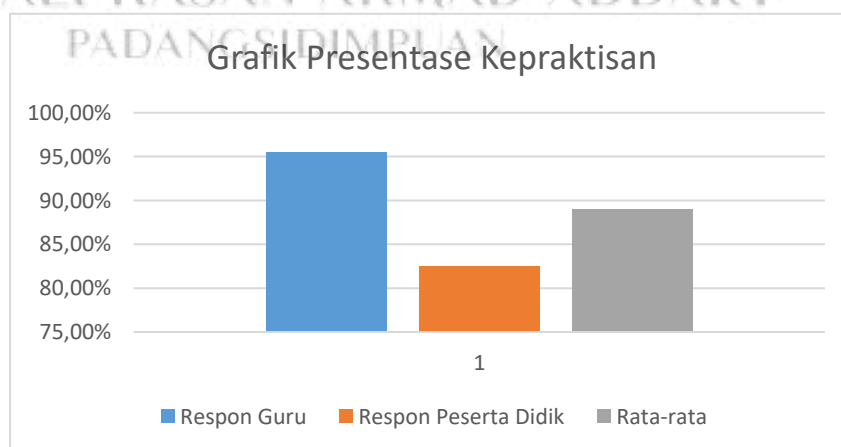
No	Pernyataan	Presentase Kepraktisan	Kriteria
1	Bahasa yang digunakan dalam Media Pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> sederhana dan mudah dimengerti.	86,54%	Sangat Praktis
2	Tampilan Media Pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> menarik dan membuat saya lebih semangat untuk belajar.	87,50%	Sangat Praktis
3	Warna dan gambar dalam Media Pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	87,50%	Sangat Praktis
4	Saya dapat menggunakan Media Pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> dengan mudah tanpa bantuan guru.	64,42%	Sangat Praktis
5	Menu atau tombol pada Media Pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> mudah ditemukan dan digunakan.	75,96%	Sangat Praktis
6	Media Pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> memudahkan saya untuk mengeksplorasi materi yang diberikan.	83,65%	Sangat Praktis
7	Gambar, animasi, dan ilustrasi dalam Media Pembelajaran		Sangat

	berbasis <i>Quizizz</i> membantu saya memahami isi materi.	90,38%	Praktis
8	Media Pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> membantu saya lebih memahami materi dibandingkan metode pembelajaran lainnya.	83,65%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>82,45%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan hasil rata-rata angket respon peserta didik, diperoleh persentase sebesar 82,45% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Mengacu pada rata-rata respon dari guru dan peserta didik terhadap Media Pembelajaran berbasis *Quizizz*, tingkat kepraktisan media ini dapat dilihat secara rinci pada Lampiran 21.

**Tabel IV.12**  
**Hasil Rata-Rata Kepraktisan Media Pembelajaran**  
**berbasis *Quizizz***

Respon	Persentase kepraktisan	Keterangan
Respon Guru	95,50%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	82,45%	Sangat Praktis
<b>Rata-Rata</b>	<b>88,98%</b>	Sangat Praktis



### Gambar IV.2 Grafik Hasil Kepraktisan Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan data tersebut, tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* menurut guru mencapai 95,50%, sedangkan menurut peserta didik sebesar 82,45%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase kepraktisan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah pada pembelajaran PAI adalah sebesar 88,98%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizizz* dinilai efektif dan memberikan manfaat bagi penggunaannya.

#### 2) Hasil Wawancara Peserta Didik dan Guru Setelah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz*

##### a) Wawancara dengan Guru

Melalui wawancara yang dilakukan dengan guru, peneliti memperoleh informasi mengenai tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis *Quizizz*, dengan rincian sebagai berikut:

- ✓ Media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang dikembangkan telah menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

- ✓ Guru menyampaikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Quizizz* tergolong praktis dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- ✓ Guru melihat adanya peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, yang terlihat dari meningkatnya partisipasi dan keberanian siswa dalam bertanya saat menggunakan media ini.
- ✓ Penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan lebih bervariasi.

b) Wawancara dengan Peserta Didik

Selain mewawancarai guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik setelah penerapan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam proses belajar.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh informasi secara langsung mengenai tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz*, diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

- ✓ Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz*

meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh tampilan media yang interaktif dan desain yang menarik, sehingga mendorong minat belajar lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional.

- ✓ Para siswa juga mengungkapkan bahwa fitur-fitur yang tersedia dalam *Quizizz* mempermudah mereka dalam memahami materi pelajaran. Variasi bentuk soal dan penyajian materi yang tidak monoton membuat proses pembelajaran lebih mudah dipahami dan menyenangkan.
- ✓ Selain itu, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka aktif dalam menjawab soal dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut mereka, penggunaan *Quizizz* membuat suasana belajar terasa seperti bermain, namun tetap edukatif dan bermakna.

### c. *Evaluation* (Evaluasi)

Dalam model desain penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz*, proses evaluasi ditempatkan pada tahap akhir. Namun demikian, evaluasi tetap dilaksanakan secara berkelanjutan di setiap tahap pengembangan. Pada tahap analisis kebutuhan, evaluasi dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang relevan. Selanjutnya, proses perancangan dan pengembangan media disusun berdasarkan

hasil analisis kebutuhan, masukan dari dosen pembimbing dan validator, serta merujuk pada landasan teori yang relevan.

Tahap implementasi juga mencakup kegiatan evaluatif, yang meliputi penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran, hasil tes, dan tanggapan dari angket yang diberikan. Efektivitas dari produk yang dikembangkan akan diuraikan dalam bagian berikut ini.

#### 1) Analisis Efektivitas Pengembangan Produk

##### a) Analisis *Nilai N-Gain* Tes Hasil Belajar

Data skor tes hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis *Quizizz* diperoleh dari peserta didik Fase E di SMK Negeri 1 Barumon. Peneliti melakukan analisis komparatif terhadap nilai pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Selanjutnya, dilakukan perhitungan *N-Gain* dan hasilnya diinterpretasikan berdasarkan tabel kategori efektivitas *N-Gain*.

Analisis *N-Gain* digunakan sebagai dasar untuk menilai tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai *N-Gain* ini mencerminkan sejauh mana pemahaman atau penguasaan konsep peserta didik mengalami peningkatan setelah pembelajaran berlangsung. Adapun hasil

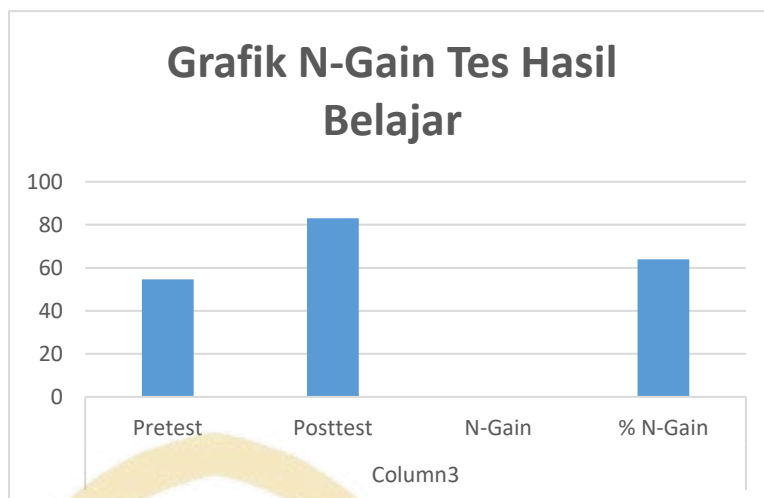
analisis *N-Gain* terhadap data hasil belajar disajikan sebagai berikut:

**Tabel IV. 13**  
**Uji *N-Gain* Pretest-Posttest Hasil Belajar**

No.	Kode Absen	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Posttest -pretest	Skor Ideal (100-Pretest)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1	1	AFDAL MARWAZI SIREGAR	40	80	40	60	0,67	67
2	2	Ahmad Raihannan Aziz Pulungan	60	70	10	40	0,25	25
3	3	Alwi Sobari	70	80	10	30	0,33	33
4	4	AMELIA SYAFUTRI NST	30	90	60	70	0,86	86
5	5	Arjun Sulaeman hulu	70	80	10	30	0,33	33
6	6	Arman saputra Harahap	60	80	20	40	0,67	67
7	7	BUNGA HARUM DANI	50	80	30	50	0,67	67
8	8	CICI RAHAYU NASUTION	40	80	40	60	0,67	67
9	9	Ely sapitriyani nasution	70	90	20	30	0,67	67
10	10	EPITALIA SIMANULLANG	50	80	30	50	0,67	67
11	11	HOTNI RAMADANI POHAN	70	80	10	30	0,33	33
12	12	HOTNIMA MERIANI DAULAY	60	90	30	40	0,75	75
13	13	Isma yanti nasution	40	80	40	60	0,67	67
14	14	Lisna pauziah hasibuan	60	90	30	40	0,75	75
15	15	MARIANA PULUNGAN	70	80	10	30	0,33	33
16	16	MHD ALI HAKIM HASIBUAN	60	80	20	40	0,71	71

17	17	MHD HARIS SIREGAR	60	90	30	40	0,75	75
18	18	Muhammad farel dani daulay	50	80	30	50	0,75	75
19	19	Muhammad Farhan	40	90	50	60	0,83	83
20	20	Mulan Jamila Hasibuan	30	80	50	70	0,71	71
21	21	Musbahul Huda Atmadi	50	90	40	50	0,75	75
22	22	Naswa maruba lubiss	60	80	20	40	0,67	67
23	23	NAZWA HAIRANI DAULAY	60	80	20	40	0,75	75
24	24	Nur asniyah	70	90	20	30	0,67	67
25	25	NUR BAINUN PANGGABEAN	40	80	40	60	0,67	67
26	26	Nuryadini harahap	60	90	30	40	0,75	75
<b>Jumlah</b>			<b>1420</b>	<b>2160</b>	<b>740</b>	<b>1180</b>	<b>15,77</b>	<b>1663</b>
<b>Tata-Rata</b>			<b>54,61</b>	<b>83,07</b>	<b>28,46</b>	<b>45,38</b>	<b>0,63</b>	<b>63,96</b>
<b>Kategori</b>			<b>Sedang</b>					

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditampilkan dalam tabel dari data Excel, rata-rata skor *N-Gain* yang diperoleh adalah sebesar 63,96. Angka ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Barumun berada pada kategori sedang, sesuai dengan kriteria interpretasi *N-Gain* yang digunakan.



**Gambar IV.3 Grafik N-Gain Tes Hasil Belajar**

## B. Pembahasan

### 1. Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz*

Hasil validasi dari para ahli yang mendukung penyempurnaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Para validator memberikan apresiasi positif terhadap aspek tampilan visual, kualitas isi materi, serta penerapan media interaktif secara keseluruhan.

Validator ahli materi menilai bahwa media ini efektif dalam menyajikan konten yang relevan, berkualitas, dan selaras dengan kurikulum yang berlaku. Tampilan yang menarik menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, media ini dinilai layak untuk dijadikan sebagai

sarana bantu dalam pembelajaran PAI karena telah memenuhi standar akademik.

Validator ahli media memberikan penilaian bahwa desain visual dari Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* ini menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan elemen visual seperti gambar, ilustrasi, dan video pembelajaran berkontribusi dalam memperjelas konsep-konsep yang disampaikan. Selain itu, fitur interaktif seperti “**Mainkan**” memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka secara langsung.

Untuk mengakomodasi gaya belajar auditori, media ini dilengkapi dengan elemen suara, seperti penjelasan materi dalam bentuk video yang terhubung ke YouTube, sehingga peserta didik yang lebih responsif terhadap informasi auditori dapat lebih mudah memahami materi. Sementara itu, untuk gaya belajar kinestetik, media ini menyediakan aktivitas seperti diskusi dan keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengklik jawaban yang benar di depan kelas.

Validator ahli bahasa menyatakan bahwa media ini telah dirancang dengan penggunaan bahasa yang jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Pemilihan kosakata dan istilah mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, variasi tingkat kesulitan soal yang disajikan mulai dari soal mudah hingga sulit dinilai mampu mengevaluasi pemahaman siswa secara komprehensif.

Secara keseluruhan, validasi dari berbagai aspek menunjukkan bahwa media interaktif ini telah memenuhi kriteria kelayakan menurut teori yang dikemukakan oleh *Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen*, yang menyatakan bahwa suatu media dikatakan valid apabila mendapat penilaian positif dari para ahli berdasarkan indikator evaluasi<sup>73</sup>. Oleh karena itu, Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* ini dinilai sangat tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI.

## 2. Kepraktisan Media Pembelajaran berbasis *Quizizz*

Pengujian terhadap aspek kepraktisan bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan isi, penyajian, aspek kebahasaan, kemudahan penggunaan, serta manfaat dari produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis data, media pembelajaran interaktif ini dinyatakan sangat praktis untuk digunakan, yang ditunjukkan melalui nilai rata-rata skor angket serta respons positif dari guru dan peserta didik.

Respons dari guru dan peserta didik mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif ini memberikan manfaat nyata dan dinilai praktis dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh tanggapan tertulis yang disampaikan dan diperdalam melalui wawancara terhadap beberapa perwakilan peserta didik. Mereka menyatakan bahwa media pembelajaran ini mempermudah pemahaman materi PAI, tampil

---

<sup>73</sup> Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen, "Pendidikan Penilaian Desain, Ed Oleh Tjeerd Plomp & Nienke Nieveen, Intitut Pengembanagan Belanda (SLO)," (Belanda, 2013), hlm. 38.

menarik, mudah dioperasikan, dan dilengkapi dengan berbagai fitur seperti variasi kuis interaktif.

Tanggapan positif tersebut menjadi bukti kuat yang mendukung hasil analisis kepraktisan media. Temuan ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh *Van den Akker*, yang menyatakan bahwa kepraktisan mencerminkan sejauh mana pengguna menilai perangkat pembelajaran sebagai sesuatu yang menarik dan mudah digunakan dalam konteks nyata<sup>74</sup>. Hubungan antara teori dan temuan di lapangan menguatkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* perlu menjadi perhatian penting bagi guru dalam merancang proses pembelajaran yang efektif.

### 3. Keefektifan Media Pembelajaran berbasis *Quizizz*

Uji efektivitas dilakukan untuk menilai sejauh mana keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz*, khususnya dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman dan capaian belajar peserta didik terhadap materi PAI.

---

<sup>74</sup> T. Akker. J. V.D., dkk., "Desain Approaches and Tools in Education and Training.," n.d., 127, <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>, hlm. 127

Berdasarkan penilaian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizizz* memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar. Media yang dikembangkan ini juga dinilai tepat dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Keunggulan media ini juga dirasakan langsung oleh guru, di mana mereka menyatakan bahwa penggunaan media interaktif sangat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Melalui laporan individu maupun kelompok, fitur-fitur yang tersedia pada platform *Quizizz* dinilai mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian, antara lain:

#### **1. Keterbatasan Teknis**

Media pembelajaran ini sangat bergantung pada ketersediaan jaringan internet yang stabil dan cepat. Di beberapa wilayah dengan akses internet yang kurang memadai, penggunaan media ini menjadi kurang optimal dan dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran.

#### **2. Variasi Fitur yang Terbatas**

Meskipun platform *Quizizz* menyediakan berbagai fitur interaktif, variasi jenis soal dan aktivitas yang dapat dikembangkan masih terbatas. Hal ini menyebabkan media kurang fleksibel untuk mengakomodasi seluruh kebutuhan pembelajaran PAI yang bersifat kompleks dan beragam.

3. Keterbatasan Waktu Pemanfaatan

Waktu penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran terbatas oleh durasi jam pelajaran dan kebijakan sekolah. Sehingga, potensi penuh dari media ini untuk memperdalam pemahaman dan keterlibatan siswa belum sepenuhnya terealisasi.

4. Kesiapan Guru dan Peserta Didik

Tingkat kesiapan, pemahaman, dan keterampilan guru serta peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital ini berbeda-beda. Hal ini memerlukan adanya pelatihan dan pendampingan agar media dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

5. Fokus pada Aspek Evaluasi Materi

Media pembelajaran ini lebih menitikberatkan pada penguasaan materi melalui aktivitas kuis interaktif. Sementara itu, aspek pembelajaran yang membutuhkan interaksi diskusi mendalam atau pengembangan soft skills cenderung kurang terakomodasi dengan optimal.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* untuk pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah sebagai berikut:

1. Kondisi Objektif Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* di SMK Negeri 1 Barumon berdasarkan hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi *Quizizz*, di SMK Negeri 1 Barumon sebelum pengembangan masih sangat terbatas. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam selama ini lebih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran konvensional, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal. Ketersediaan perangkat teknologi yang cukup memadai di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Sementara itu, baik guru maupun peserta didik menunjukkan sikap positif dan antusiasme yang tinggi terhadap penerapan media pembelajaran berbasis *Quizizz* sebagai inovasi dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* pada Mata Pelajaran PAI Materi Ibadah. Pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis, diperoleh gambaran kebutuhan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Pada tahap desain dan pengembangan, materi pembelajaran

disusun dalam bentuk soal interaktif, berbasis kompetensi capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, disertai elemen gamifikasi, visualisasi, dan umpan balik secara *real-time*. Pada tahap implementasi, media pembelajaran berbasis *Quizizz* diterapkan dalam pembelajaran PAI materi Ibadah, dan mendapatkan respon positif baik dari guru maupun peserta didik, serta menunjukkan peningkatan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz*. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang dikembangkan berada dalam kategori *sangat valid* dan layak digunakan dalam pembelajaran. Uji praktikalitas yang melibatkan guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mudah digunakan, praktis diimplementasikan dalam pembelajaran, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Sedangkan hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap materi Ibadah setelah penerapan media pembelajaran berbasis *Quizizz*, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar yang signifikan antara skor pretest dan posttest.
4. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Ibadah di SMK Negeri 1 Barumun memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Validitas media dinyatakan sangat baik dengan rata-rata

penilaian sebesar 95,48% berdasarkan validasi ahli materi, media, dan bahasa. Kepraktisan media juga dinilai sangat tinggi, dengan rata-rata penilaian guru sebesar 95,50% dan peserta didik sebesar 82,45%. Dari sisi efektivitas, media pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 63,96%, termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizizz* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Ibadah.

## **B. Implementasi Penelitian**

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan praktik pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa pemanfaatan media interaktif yang berpijak pada nilai-nilai keislaman dapat menjadi strategi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, terutama dalam model pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Kolaborasi antara teknologi dan nilai-nilai moral terbukti mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis serta membangun kesadaran siswa dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan.

Dalam implementasinya, media tersebut berpotensi dimanfaatkan oleh pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih dinamis,

bermakna, dan mampu menggugah keterlibatan emosional dan intelektual peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta mendukung pemahaman ajaran agama secara kontekstual. Hasil penelitian ini juga berimplikasi pada pengembangan kurikulum, terutama dalam merespons tantangan era digital melalui integrasi media digital bernilai ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Lebih lanjut, temuan ini membuka peluang bagi studi lanjutan guna menelusuri efektivitas penerapan media serupa di berbagai jenjang dan konteks pendidikan, sehingga dapat memberikan kontribusi lebih luas terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

### C. Saran

Berdasarkan pengalaman serta temuan yang diperoleh selama proses penelitian ini, terdapat sejumlah rekomendasi penting yang layak diperhatikan guna pengembangan lebih lanjut. Rekomendasi tersebut dapat diarahkan kepada beberapa pihak berikut:

#### 1. Bagi Guru

Media interaktif berbasis nilai tidak hanya berperan sebagai instrumen bantu dalam proses pembelajaran, melainkan juga berfungsi sebagai penghubung antara peserta didik dan materi ajar yang relevan dengan realitas kehidupan. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu bersikap terbuka dalam mengeksplorasi ragam pendekatan inovatif yang mengintegrasikan

teknologi dengan pesan-pesan moral yang mendalam, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih bermakna.

## 2. Bagi Sekolah

Secara kelembagaan, sekolah berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung penerapan media pembelajaran berbasis quis. Hal ini dapat diwujudkan melalui penyediaan fasilitas pendukung serta pelatihan teknis bagi pendidik agar mereka mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Lebih dari itu, kurikulum perlu dirancang secara progresif agar memberikan ruang bagi penggunaan media pembelajaran yang bersifat transformatif, yakni media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu membentuk pola pikir dan sikap peserta didik dalam menghadapi tantangan sosial dan spiritual.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang berminat untuk mengembangkan kajian serupa disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran yang interaktif berbasis quis dalam konteks yang lebih beragam, seperti pada jenjang pendidikan yang berbeda atau di lingkungan dengan latar belakang peserta didik yang lebih heterogen. Pendekatan ini diharapkan dapat memperkaya wawasan teoretis dan praktis, serta memperluas jangkauan penerapan media tersebut dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran secara menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Effendi, 2018. "Islamic Education and the Challenges of the Digital Era." *International Journal of Islamic Education*, (Vol. 4 Nomor 2)
- A. Prayogi, 2020. "Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Pendidikan Islam*.
- A. Rahman, 2021. *Pendidikan Islam Berbasis Teknologi* (Jakarta: Kencana).
- Abdurahman, Ayi, dkk, 2024. *Buku Ajar Teori Pembelajaran* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia).
- Agustin, Nia, dkk, 2023, *Media Digital Untuk Pembelajaran* (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery).
- Aisyah, dkk, 2023. *Media Pembelajaran Digital Teori Komperhensif dan Pengembangan Media Membelajaranb Interaktif di Sekolah Dasar* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia).
- Alavi, S. H. (2019). "Islamic Education in the Digital Age." *Journal of Islamic Studies*.
- Alavi, S. H. 2019. "Islamic Education in the Digital Age." *Journal of Islamic Studies*, (Vol. 30, Nomor. 4)
- Anam, Saeful, dkk, 2024. *Gamifikasi Dalam Pembelajaran Membangun Kreativitas dan Kolaborasi Peserta Didik* (Jawa Timur: Academia Publication).
- Arifuddin, Qadriani, dkk, 2013. *Pengantaran Ilmu Hukum Islam (Prinsip Dasar Dalam Memahami Hukum Islam)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Arsyad, Azhar, 2011. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada).
- B. Hamzah, 2014. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara).
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP)*
- Damanik, Asan, 2022. *Pendidikan Sebagai Pembentukan Watak Bangsa Sebuah Refleksi Konseptual-Kritis Dari Sudut Pandang Fisika* (Yogyakarta: Senata Dharma University Press).

- Fatoni, Ahmad, 2024. *Fikih Ibadah* (Malang: UMMPress).
- Ginting, Lisa Septia Dewi BR. 2024. *Mentransformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi* (Medan: Media Publishing).
- Hadi, M. S. and N. I. Athallah, 2021. "Gamification's Effectiveness in Online English Teaching in the Pandemic Era," *Jurnal. Studi Guru dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 2, pp. 282–286.
- I, Suryani, 2023. *Penilaian Autentik dalam Kurikulum Merdeka*. (Bandung: Alfabeta).
- Iriani, Nisma, dkk, 2022. *Metodologi Penelitian* (Pustaka Indonesia).
- Jusuf, Heni dan Lucia Sri Istiyowati, 2023. *Penelitian R & D Dalam Bidang teknologi Pendidikan* (Bandung: Indonesia Emas Group).
- Katsir, Ibnu, 1987. "*Tafsir al-Qur'an al-'Azhim*", (Beirut: Dar al-Fikr), Juz 4, Jil. 7.
- Katsir, Ibnu, 1987. "*Tafsir al-Qur'an al-'Azhim*", (Beirut: Dar al-Fikr), Juz 4.
- Kemendikbud, 2021 *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI).
- Kementerian Pendidikan, 2022. *Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Buku Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek).
- Muhaimin, 2020. *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Mujib, Abdul dan Jusuf Mudzakkir, 2006. *Ilmu Pendidikan Islam: Kajian Teoretis dan Praktis*, (Jakarta: Kencana).
- Mulyasa, 2022. *Pengembangan Kurikulum dalam Implementasi Merdeka Belajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Mulyasa, H.E, 2023. *Implementasi Kurikulum Merdeka* (Jakarta Timur: Bumi Aksara).
- Nashrullah, Mochamad, dkk, 2023. *Metodologi Penelitian pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)* (Jawa Timur: UMSIDA Press).
- Paling, Sepling, dkk, 2019. *Media Pembelajaran* (Makassar: CV. Tohir).

- Purwanto, Sigit, dkk, 2025. *Pengembangan Karier dan Kompetensi SDM* (Sumatera Barat: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah).
- Puspitasari, Etika Dyah, dkk, 2021. *Pembelajaran Untuk Menjaga Ketertarikan Peserta Didik di Masa Pandemi* (Yogyakarta: UAD Press).
- Puspitasari, Etika Dyah, dkk, 2022. *Pembelajaran Untuk Menjaga Ketertarikan Peserta Didik di Masa Pandemi* (Yogyakarta: UAD Press).
- QS. Adz-Dzariyat (51):56
- QS. Al-‘Alaq (96):1
- Quraish. Shihab, M. 2002. *Tafsir Al-Mishbah* (Lentera Hati, Jakarta).
- Rahmadi, 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian* (Kalimantan Selatan: Antasari Press).
- Rahmat, Pupu Saeful, 2019. *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: Scopindo).
- Rahmawati, Laili Etika & Miftakhul Huda, 2022. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press).
- Rizfani, Muhammad, dkk, 2024. “Pendidikan Agama di Era Digital”, *Journal Islamic Education*, Vol.3, No.1.
- Roesminingsih, MV, dkk, 2024. *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Kabupaten Mediu: Bayfa Cendikia Indonesia).
- Rohyana, Ade Dedi dan Taufiqur Rohman, 2022. *Fikih Ibadah Suatu Penghantar* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management).
- Rosidin, 2020. *Modul Fikih Ibadah* (Malang: Edulitera)
- S. Ismail, 2018. *Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Islam*. (Yogyakarta: Deepublish).
- Sanjaya, Wina, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana).
- Shihab, Quraish, 2016. *Membumikan Al-Qur'an: Fungsi dan Peran Wahyu dalam Kehidupan Masyarakat*, (Jakarta: Lentera Hati).
- Siti Rampingah, dkk, 2022. *Buku Ajar Metode Penelitian* (CV Feniks Muda Sejahtera).
- Sugiono, Oga, dkk, 2023. “Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan agama Islam”, *Indonesia Of Journal Of Islamic Studies*, Vol.4, No.1.

- Suparmini, Komang, dkk, 2024. “Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Era Digital”, *Journal Homepage*, Vol.5, No.2.
- Suyanto dan Asep Jihad, 2013. *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global* (Jakarta: Erlangga).
- Suyono dan Hariyanto, 2014. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar* (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3.
- Wahyuni, Eka, dkk, 2023. *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran* (Sumatra Barat: CV.Gita Lentera).
- Yatimah, Durotul, dkk, 2024. *Pemanfaatan Platfrom Digital Untuk Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* (Kabupaten Mediu: CV. Bayfa Cendikia Indonesia).
- Yudiana, Kadek, dkk, 2019. *Gemar Membaca Dengan E-Book dan Quizizz Untuk Meningkatkan Literasi* (Bandung: Nilacakra).
- Yulianti, Yuna, dkk, 2024. “Gamifikasi Sebagai Pendekatan Inovatif Untuk Peningkatan Pemahaman Peserta Didik”, *Journal Intelektualitas, Sosial, dan Sains*, Vol.13, No.2.
- Yuniastuti, dkk, 2021. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis* (Surabaya: Sconpindo).

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### A. Identitas Pribadi

Nama : Wardian Syah Nst  
Nim : 23 50100024  
Tempat/Tanggal Lahir : Hasahatan Jae, 27 Sept 1984  
No. Hp/Email : 0821-7000-0778/  
[wardiansyahnst@gmail.com](mailto:wardiansyahnst@gmail.com)  
Jenis kelamin : Laki-laki  
Jumlah saudara : 6 orang  
Agama : Islam  
Alamat : Desa Hasahatan Jae, Kec. Barumun Baru Kabupaten Padang Lawas

### B. Identitas Pasangan

Nama Istri : Nurhasanah, S.Pd., M.S., Gr  
Tempat, Tanggal Lahir : Koto Nopan, 16 November 1989  
Pekerjaan : Guru (Tenaga Pendidik)  
Pendidikan Terakhir : S.2 Sastra Inggris  
Alamat : Desa Hasahatan Jae, Kec. Barumun Baru Kabupaten Padang Lawas

### C. Identitas Orangtua

Nama Ayah : Tk. Mansur Nasution (Alm)  
Pekerjaan : Petani/Pekebun  
Nama Ibu : Safiatun Hasibuan (Alm)  
Pekerjaan : Petani/Pekebun  
Alamat : Desa Hasahatan Jae, Kec. Barumun Baru Kabupaten Padang Lawas

### D. Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri No. 142944 Hasahatan Jae lulus tahun 1998
2. MTS Pondok Pesantren Syekh Ahmad Daud (Nabundong) lulus tahun 2000
3. MA Pondok Pesantren Syekh Ahmad Daud (Nabundong) lulus tahun 2004
4. S-1 Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Imam Bonjol Padang tahun 2010
5. S-2 Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan lulus tahun 2025

### E. Motto :

*"Setiap baris yang tertulis bukan sekadar buah pikir, melainkan jejak pengabdian kepada Sang Pemilik Ilmu. Semoga menjadi amal jariyah yang terus mengalir hingga akhir hayat."*

### Lampiran 3

#### LEMBAR WAWANCARA DENGAN GURU

NO	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Bagaimana menurut Anda kondisi keterlibatan siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah di kelas yang Anda ampu?	
2.	Apa saja kendala yang sering Anda temui dalam proses pembelajaran, khususnya terkait pemecahan masalah?	
3.	Apakah Anda pernah menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mengajar? Jika ya, media apa saja yang sudah digunakan?	
4.	Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya untuk Pendidikan Agama Islam?	
5.	Apakah Anda pernah mendengar atau menggunakan platform <i>Quizizz</i> ? Jika ya, bagaimana pengalaman Anda?	
6.	Menurut Anda, apakah media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa?	
7.	Apa saja yang Anda butuhkan untuk dapat mengintegrasikan media interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran?	
8.	Jenis konten atau fitur seperti apa yang menurut Anda penting dalam media interaktif untuk mendukung Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah?	

#### Lampiran 4

9.	Bagaimana menurut Anda media tersebut dapat digunakan untuk melatih siswa dalam memecahkan masalah?	
10.	Apa harapan Anda terhadap pengembangan media interaktif berbasis <i>Quizizz</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah?	
11.	Apakah ada saran lain terkait desain atau implementasi media pembelajaran interaktif agar efektif di kelas Anda?	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## Lampiran 5

### LEMBAR WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

NO	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Bagaimana pendapatmu tentang Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah di kelas?	
2.	Apakah kamu merasa tertarik atau semangat saat belajar Pendidikan Agama Islam? Mengapa?	
3.	Apa saja kesulitan yang kamu alami saat belajar Pendidikan Agama Islam, terutama dalam memecahkan masalah?	
4.	Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran seperti video, permainan, atau alat interaktif lainnya? Jika ya, media apa yang paling kamu sukai?	
5.	Apakah kamu pernah menggunakan teknologi seperti aplikasi atau platform interaktif dalam belajar? Bagaimana pendapatmu?	
6.	Jika ada media pembelajaran berbasis teknologi seperti <i>Quizizz</i> , apakah kamu tertarik menggunakannya? Mengapa?	
7.	Menurutmu, seperti apa media pembelajaran yang seru dan membantu kamu belajar lebih baik?	
8.	Apakah kamu lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk interaktif (seperti kuis, video, atau simulasi)?	

9.	Apakah kamu merasa nyaman jika diberikan tugas yang membutuhkan pemecahan masalah dalam kelompok atau individu? Jelaskan.	
10.	Bagaimana pendapatmu jika media pembelajaran dibuat untuk membantu kamu melatih kemampuan memecahkan masalah?	
11.	Apa harapanmu terhadap media pembelajaran interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah?	
12.	Apakah kamu punya saran untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan?	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## Lampiran 5

### SOAL PRETEST PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

- Berdo'alah sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah dengan teliti soal setiap soal!
- Jawablah soal berikut dengan benar!

1. Jelaskan pengertian ibadah dan sebutkan contohnya dalam kehidupan sehari-hari!
2. Apa perbedaan antara ibadah mahdhah dan ibadah ghairu mahdhah? Berikan contoh masing-masing!
3. Mengapa shalat disebut sebagai tiang agama? Jelaskan dengan dalil!
4. Bagaimana tata cara pelaksanaan ibadah haji dari awal hingga akhir?
5. Sebutkan dan jelaskan hikmah dari pelaksanaan zakat bagi individu dan masyarakat!

Jawaban:

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....

## Lampiran 6

### KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST BARISAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

1. Pengertian ibadah: Ibadah adalah segala bentuk ketaatan kepada Allah yang dilakukan dengan penuh keikhlasan dan sesuai dengan tuntunan syariat Islam. Contoh: shalat, puasa, zakat, haji, membaca Al-Qur'an, berbuat baik kepada orang tua, menolong sesama, dan menjaga lingkungan.
2. Perbedaan ibadah mahdhah dan ibadah ghairu mahdhah: Ibadah mahdhah adalah ibadah yang tata cara dan ketentuannya telah ditentukan oleh syariat Islam secara spesifik, misalnya shalat, puasa, zakat, dan haji. Ibadah ghairu mahdhah adalah ibadah yang bersifat lebih luas dan tidak terikat dengan aturan khusus, seperti bekerja dengan niat ibadah, menolong orang lain, dan menjaga kebersihan lingkungan.
3. Shalat disebut sebagai tiang agama karena: Shalat adalah kewajiban utama bagi seorang Muslim dan merupakan rukun Islam yang kedua. Dalam hadis disebutkan: *"Shalat adalah tiang agama, siapa yang menegakkannya berarti ia telah menegakkan agama, dan siapa yang meninggalkannya berarti ia telah meruntuhkan agama."* (HR. Baihaqi)
4. Tata cara ibadah haji:
  - a) Ihram (niat haji dan mengenakan pakaian ihram)
  - b) Wukuf di Arafah (rukun utama haji)
  - c) Mabit di Muzdalifah
  - d) Melontar jumrah di Mina
  - e) Tawaf Ifadah
  - f) Sa'i antara Safa dan Marwah
  - g) Tahallul (memotong rambut)
  - h) Tawaf Wada' sebelum pulang
5. Hikmah zakat: Individu: Membersihkan harta, meningkatkan kepedulian sosial, dan menumbuhkan keikhlasan. Masyarakat: Mengurangi kesenjangan sosial, membantu fakir miskin, dan meningkatkan kesejahteraan umat.

## LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Medeka di SMK Negeri 1 Barumun

**Penyusunan** : Wardian Syah Nst

**Pembimbing** : 1. Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd  
2. Dr. Abdusima Nasution, M.A.

**Program Studi** : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Medeka di SMK Negeri 1 Barumun*, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

### **A. Petunjuk Pengisian**

1. Isilah tanda check (√) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
  - SS : Sangat Setuju
  - S : Setuju
  - TS : Tidak Setuju
  - STS : Sangat Tidak Setuju

### **B. Aspek Penilaian**

Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**C. Penilaian Ahli Materi****IDENTITAS**

NAMA :

NIP/NUPTK :

Indikator Penialain	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Kejelasan Materi</b>	1. Materi yang disampaikan memiliki struktur yang jelas dan terorganisir.				
	2. Tujuan pembelajaran dari materi dapat dipahami dengan mudah.				
	3. Penjelasan konsep dalam materi tidak membingungkan.				
<b>Kemudahan dalam memahami materi</b>	4. Materi disajikan secara sistematis sehingga mudah dipahami.				
	5. Penjelasan dalam Materi menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dimengerti.				
	6. Materi dilengkapi dengan contoh yang memudahkan pemahaman.				
	7. Penjelasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				
<b>Bahasa pada materi mudah dipahami</b>	8. Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran sederhana dan jelas.				
	9. Tidak terdapat istilah atau kata yang sulit dipahami dalam materi.				
	10. Penjelasan dalam materi menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa.				

<b>Cara penyampaian materi mudah dipahami</b>	11. Cara penyampaian materi menarik dan tidak membosankan.				
	12. Penyampaian materi dilakukan secara perlahan sehingga mudah diikuti.				
	13. Penyampaian materi disertai media atau alat bantu yang membantu pemahaman.				

**D. Komentari dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah Fase E di SMK Negeri 1 Barumun ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu

Sibuhuan,  
Ahli Materi

2025

\_\_\_\_\_  
NIP/NUPTK :

## LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

- Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Medeka di SMK Negeri 1 Barumun
- Penyusunan** : Wardian Syah Nst
- Pembimbing** : 1. Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd  
2. Dr. Abdusima Nasution, M.A.
- Program Studi** : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Medeka di SMK Negeri 1 Barumun*, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

### **A. Petunjuk Pengisian**

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
  - SS :Sangat Setuju
  - S :Setuju
  - TS :Tidak Setuju
  - STS :Sangat Tidak Setuju

### **B. Aspek Penilaian**

Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

### C. Penilaian Ahli Media

#### IDENTITAS

NAMA :

NIP/NUPTK :

Indikator Penialain	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Kesesuaian dalam Pemilihan Template</b>	1. Template yang digunakan dalam media <i>Quizizz</i> sesuai dengan tema Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah.				
	2. Tampilan template mudah dipahami dan tidak membingungkan siswa.				
	3. Template mendukung penyajian materi sehingga lebih menarik dan interaktif.				
<b>Kesesuaian Pemilihan Warna pada Isi Media</b>	4. Kombinasi warna dalam media <i>Quizizz</i> menarik dan tidak membuat mata lelah				
	5. Warna pada media membantu membedakan bagian penting dari materi.				
	6. Warna latar belakang dan teks memiliki kontras yang baik sehingga mudah dibaca.				
<b>Kesesuaian Pemilihan Gaya Penulisan pada Isi Media</b>	7. Gaya penulisan dalam media <i>Quizizz</i> jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.				
	8. Pemilihan font (jenis dan ukuran huruf) pada media memudahkan siswa membaca isi				
	9. Penulisan materi konsisten dalam setiap bagian media sehingga memudahkan pemahaman.				

<b>Kesesuaian Gambar pada Media</b>	10. Gambar yang digunakan dalam media <i>Quizizz</i> sesuai dengan isi materi pembelajaran.				
	11. Gambar dalam media membantu memperjelas konsep atau isi materi.				
	12. Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar.				

**D. Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah Fase E di SMK Negeri 1 Barumun ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu

Sibuhuan,  
Ahli Media

2025

\_\_\_\_\_  
NIP/NUPTK :

## LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Medeka di SMK Negeri 1 Barumun

**Penyusunan** : Wardian Syah Nst

**Pembimbing** : 1. Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd  
2. Dr. Abdusima Nasution, M.A.

**Program Studi** : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Medeka di SMK Negeri 1 Barumun*, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

### **A. Petunjuk Pengisian**

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
  - SS :Sangat Setuju
  - S :Setuju
  - TS :Tidak Setuju
  - STS :Sangat Tidak Setuju

### **B. Aspek Penilaian**

Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**C. Penilaian Ahli Bahasa****IDENTITAS**

NAMA :

NIP/NUPTK :

Indikator Penialain	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Ketepatan Struktur Kalimat</b>	1. Penulisasn kalimat berisi informasi berpedoman pada tata kalamat Bahasa Indonesia				
<b>Efektivitas Kalimat</b>	2. Menggunakan kalimat yang lugas dan sederhana				
<b>Istilah Baku</b>	3. Menggunakan istilah-istilah sesuai KBBI				
<b>Penyampaian Informasi</b>	4. Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik				
<b>Peningkatan Motivasi Peserta Didik</b>	5. Menggunakan Bahasa yang menimbulkan rasa senang dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam memecahkan masalah				
<b>Kemampuan Mendorong Berfikir Kritis Peserta Didik</b>	6. Bahasa yang digunakan mendorong peserta didik untuk berfikir secara kritis				
<b>Kesesuaian Perkembangan Kognitif Peserta Didik</b>	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif peserta didik				
<b>Ketepatan Bahasa</b>	8. Penyusunan Bahasa berpedoman pada kaidah penulisan Bahasa Indonesia				
<b>Ketepatan Ejaan</b>	9. Berpedoman pada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				

**D. Komentar dan Saran**

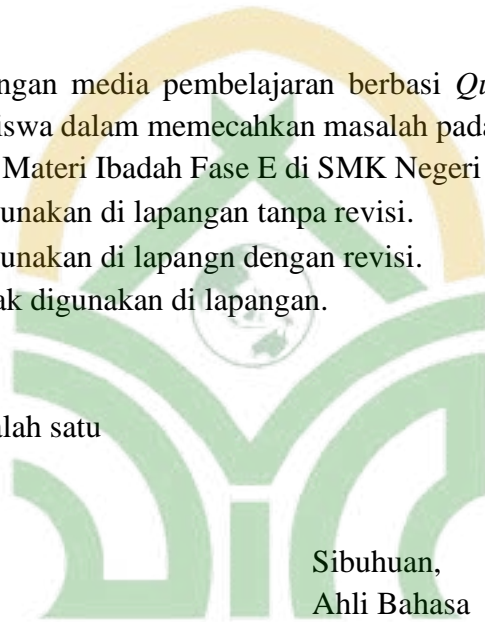
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**E. Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah Fase E di SMK Negeri 1 Barumun ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan di lapangn dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu



Sibuhuan,  
Ahli Bahasa

2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
NIP/NUPTK : \_\_\_\_\_

## ANGKET KEPRAKTISAN GURU

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Medeka di SMK Negeri 1 Barumun

**Penyusunan** : Wardian Syah Nst

**Pembimbing** : 1. Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd  
2. Dr. Abdusima Nasution, M.A.

**Program Studi** : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Medeka di SMK Negeri 1 Barumun*, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

### **A. Petunjuk Pengisian**

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
  - SS : Sangat Setuju
  - S : Setuju
  - TS : Tidak Setuju
  - STS : Sangat Tidak Setuju

### **B. Aspek Penilaian**

Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**IDENTITAS**

NAMA :

NIP/NUPTK :

NO	PERNYATAAN	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Quizizz</i> sederhana dan mudah dipahami.				
2	Tampilan media <i>Quizizz</i> menarik dan mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar.				
3	Tata letak dan desain dalam media <i>Quizizz</i> mendukung penyampaian materi secara efektif.				
4	Kombinasi warna, font, dan elemen visual dalam media <i>Quizizz</i> membantu siswa lebih fokus pada materi.				
5	Media <i>Quizizz</i> mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi.				
6	Media <i>Quizizz</i> memungkinkan guru untuk memberikan pembelajaran yang interaktif dan menarik.				
7	Media <i>Quizizz</i> membantu siswa memahami materi secara sistematis dan mendalam.				
8	Penyajian materi dalam media <i>Quizizz</i> sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.				

**C. Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah *Fase E* di SMK Negeri 1 Barumun ini dinyatakan:

4. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.
5. Layak digunakan di lapangn dengan revisi.
6. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu



Sibuhuan,  
Ahli Bahasa

2025

NIP/NUPTK : \_\_\_\_\_

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## ANGKET KEPRAKTISAN PESERTA DIDIK

- Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Medeka di SMK Negeri 1 Barumun
- Penyusunan** : Wardian Syah Nst
- Pembimbing** : 1. Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd  
2. Dr. Abdusima Nasution, M.A.
- Program Studi** : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Medeka di SMK Negeri 1 Barumun*, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

### **A. Petunjuk Pengisian**

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
  - SS : Sangat Setuju
  - S : Setuju
  - TS : Tidak Setuju
  - STS : Sangat Tidak Setuju

### **B. Aspek Penilaian**

Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

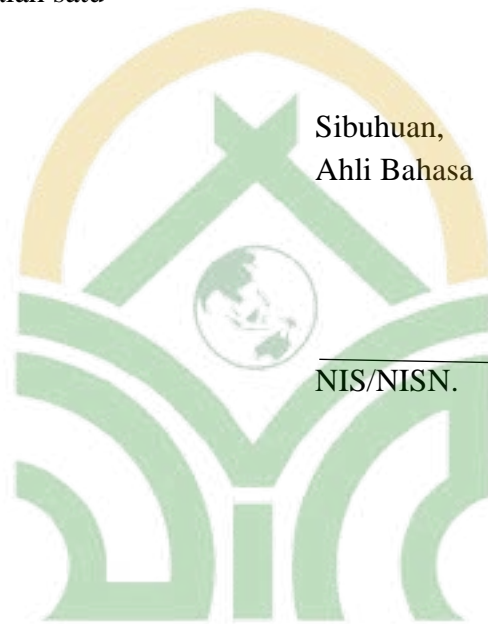


#### D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah Fase E di SMK Negeri 1 Barumun ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu



Sibuhuan,  
Ahli Bahasa

2025

NIS/NISN.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN