

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ*  
DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI  
PEKERTI DI SEKOLAH DASAR NEGERI 09 AIR TAWAR BARAT  
PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh:

**ALDI RAHMAD**

**NIM. 19329076**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ*  
DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI  
PEKERTI DI SEKOLAH DASAR NEGERI 09 AIR TAWAR BARAT  
PADANG**

**Nama** : Aldi Rahmad  
**NIM/TM** : 19329076/2019  
**Program Studi** : Pendidikan Agama Islam  
**Departemen** : Ilmu Agama Islam  
**Fakultas** : Ilmu Sosial

Padang, 24 Mei 2023

**Mengetahui:**  
Kepala Departemen IAI



**Dr. Wirdati, S.Ag., M.Ag.**  
NIP. 19750204 200801 2 006

**Disetujui oleh:**  
Pembimbing Skripsi



**Dr. Alfurqan, M.Ag**  
NIP. 19731015 200812 1 000

## HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus pada Ujian Skripsi  
Departemen Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang  
Pada Hari Rabu, Tanggal 24 Mei 2023

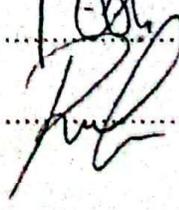
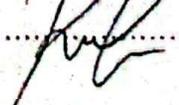
Dengan Judul:

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ  
DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI  
PEKERTI DI SEKOLAH DASAR NEGERI 09 AIR TAWAR BARAT  
PADANG**

Nama : Aldi Rahmad  
NIM/TM : 19329076/2019  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Departemen : Ilmu Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 24 Mei 2023

Tim Penguji:

No.	Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Alfurqan, S.Ag., M.Ag.	..... 
2. Anggota:	: Sulaiman, S.Pd.I, M.Pd	..... 
3. Anggota:	: Rengga Satria, MA.Pd	..... 

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang



Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum.  
NIP. 19610215 198403 2 001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

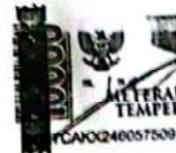
Nama : Aldi Rahmad  
NIM : 19329076  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Departemen : Ilmu Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Sosial  
Program : Strata Satu (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Dasar Negeri 09 Air Tawar Barat Padang" adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil karya orang lain atau plagiat kecuah sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang benar. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia untuk diproses dan menerima sanksi akademisi atau hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di dalam lingkungan Universitas Negeri Padang maupun di lingkungan masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Mei 2023

Saya yang menyatakan,



Aldi Rahmad  
NIM. 19329076

## ABSTRAK

Aldi Rahmad 19329076/2019, **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Dasar Negeri 09 Air Tawar Barat Padang**, Departemen Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan telah memberikan perubahan yang signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti komputer, smartphone, game edukasi, proyektor, dan teknologi internet, telah meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran, termasuk game seperti Quizizz, dapat memfasilitasi interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik, meningkatkan kefokusannya, perkembangan kognitif, keaktifan, dan motivasi belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 09 Air Tawar Barat Padang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan teknik analisis data deskriptif dan pendekatan eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sebanyak 27 orang peserta didik, dengan teknik purposive sampling. Teknik analisis data menggunakan uji wilcoxon dan uji N-Gain. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan instrumen penelitian berupa Pretest dan Posttest serta diabadikan dalam bentuk dokumentasi.

Penggunaan media pembelajaran Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 09 Air Tawar Barat Padang memberikan hasil yang positif, yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan/*treatment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 09 Air Tawar Barat dikategorikan cukup efektif.

Berdasarkan Uji Ngain diperoleh hasil analisis nilai N-gain Persen adalah 58.4921 %. Hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan sebelum dilakukan perlakuan dengan skor yang diperoleh pada Pretest terendah adalah 0 dan tertinggi adalah 100 dan rata-rata awal adalah 62.22 dan Std. Deviation Pretest diperoleh nilai sebesar 31.050. Setelah dilakukan treatment diketahui bahwa pada hasil Posttest nilai terendah adalah 0 dan nilai tertinggi adalah 100 dengan rata-rata 84.44

dan juga dapat dilihat bahwa Std. Deviation Posttest diperoleh nilai sebesar 22.418. Dapat dilihat bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran Quizizz dan dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil Mean atau rata-rata hasil belajar Pretest 62.22 < Posttest 84.44, dibuktikan dengan analisis data secara deskriptif. Dengan dasar uji wilcoxon yang menunjukkan hasil Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0.001, yang artinya nilainya lebih kecil dari 0.05 atau dapat disimbolkan dengan Asymp. Sig. (2-tailed) 0.001 < 0,05 maka  $H_0$  dinyatakan diterima dan  $H_a$  ditolak.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Quizizz, Pendidikan Agama Islam.**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu `alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil`alamin, Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah *Subbhana Wata`alla* yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Dasar Negeri 09 Air Tawar Barat Padang”**. Shalawat serta salam senantiasa peneliti kirimkan kepada Baginda Nabi Muhammad *Shalallahu `Alahi Wasallam* yang telah berjuang membawa umatnya dari zaman kehelapan menuju zaman yang terang benderang dan berilmu pengetahuan seperti saat ini.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada bapak Dr. Alfurqan, S.Ag, M.Ag yang sudah membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini peneliti mengalami banyak rintangan dan kekurangan karena keterbatasan yang dimiliki. Oleh sebab itu peneliti berharap akan adanya saran yang dapat membangun dalam penulisan skripsi ini.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarja pendidikan strata 1 di program studi Pendidikan Agama Islam, Departemen Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan atas jasa dan bantuannya selama peneliti menyelesaikan skripsi ini. Diantaranya :

1. Keluarga besar peneliti Bapak Zulfyandri dan Ibu Afrida selaku orangtua peneliti.
2. Bapak Prof. Drs. Ganefri, M. Pd, Ph,D selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Siti Fatimah, M. Pd, M. Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf, karyawan Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dr. Wirdati, M.Ag selaku ketua Departemen dan Bapak Rengga Satria, MA,Pd Selaku Sekretaris Departemen Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Dr. Alfurqan, S.Ag, M.Ag selaku dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing.
6. Bapak Sulaiman, S.Pd.I, M.Pd selaku Dosen Penguji I.
7. Bapak Rengga Satria, M.A,Pd selaku Dosen Penguji II

8. Ibu Lusi Maini, S.Pd, M.M selaku Kepala Sekolah SDN 09 Air Tawar Barat Padang
9. Ibu Sri Suharti, S.Pd, I selaku Pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SDN 09 Air Tawar Barat Padang.
10. Peserta didik SDN 09 Air Tawar Barat Padang.
11. Dan semua pihak yang terlibat dalam penulisan.

Akhir kata peneliti berharap skripsi ini bisa memberikan manfaat kepada banyak pihak terkhusus bagi peneliti.

Padang, 16 April 2023

Aldi Rahmad

NIM. 19329076

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Balakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Definisi Operasional .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Landasan Teori.....	11
B. Penelitian Relevan .....	38
C. Kerangka Berfikir .....	40
D. Hipotesis .....	41
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Metode dan Jenis Penelitian.....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	45
C. Populasi dan Sampel .....	45
D. Jenis Data .....	46
E. Instrumen Penelitian .....	48
F. Validitas dan Realiabilitas Instrumen .....	49
G. Teknik Pengumpulan Data.....	52
H. Teknik Analisis Data.....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>58</b>
A. Hasil Penelitian .....	58
B. Pembahasan.....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>74</b>
A. Kesimpulan .....	74

B. Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Manfaat Media Pembelajaran .....	17
Tabel 2. Jumlah Populasi .....	45
Tabel 3. Tabel Sampel Penelitian.....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Fitur-fitur dalam Quizizz.....	22
Gambar 2. Mode Super Quizizz.....	23
Gambar 3. Fitur Kuis atau Pertanyaan Quizizz.....	24
Gambar 4. Login Situs Quizizz.....	25
Gambar 5. Login Situs Quizizz.....	25
Gambar 6. Laman Utama Quizizz.....	26
Gambar 7. Membuat Kuis Pembelajaran .....	27
Gambar 8. Fitur Pertanyaan Quizizz.....	27
Gambar 9. Multiple Choice.....	28
Gambar 10. Soal Kuis Quizizz.....	28
Gambar 11. Tampilan <i>Preview</i> Quizizz.....	29
Gambar 12. Jawaban Benar .....	29
Gambar 13. Bagan Kerangka Berfikir .....	41

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada tahun 2023 telah sampai pada era Revolusi 4.0. Bahkan, telah memasuki era baru yaitu Society 5.0 yang digagas oleh Jepang pada 21 Januari 2019. Artinya makin lama, manusia sudah mampu mempermudah kehidupannya dengan adanya inovasi baru di setiap aspek kehidupan. Pemanfaatan teknologi menjadi hal yang vital dalam masyarakat. Argumen ini sesuai dengan data statistik Negara Indonesia yang menyatakan bahwa dari tahun 2016 hingga 2020, pemanfaatan teknologi yang masyarakat Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan. Pada tahun 2020 peningkatan penggunaan telepon seluler atau *smartphone* mencapai 62,84 %. Secara langsung masyarakat yang memanfaatkan internet juga mengalami peningkatan yang signifikan dari yang awalnya 25,37 % pada tahun 2016 mengalami peningkatan sebanyak 53,73 % pada tahun 2020. (Sabahi, *et al.*, 2020).

Perkembangan penggunaan teknologi juga terjadi dalam dunia pendidikan. Pada bidang pendidikan teknologi dapat membawa perkembangan pada pelaksanaan pembelajaran. Dapat dilihat dari proses pembelajaran yang awalnya menggunakan media konvensional yaitu berupa soal-soal pada kertas, sekarang dapat dilakukan dengan cara yang lebih inovatif berupa komputer atau *smartphone*. Hal itu juga berlaku dalam penyediaan media pembelajaran

yang semakin beraneka ragam, pada awalnya menggunakan media pembelajaran berupa media cetak seperti buku paket, majalah atau pun modul pembelajaran. Saat ini telah berkembang dan banyak bermunculan media pembelajaran dengan kombinasi teknologi didalamnya, dapat berupa *game* berbasis edukasi, komputer, proyektor dapat digunakan dengan tujuan meningkatkan mutu pelajaran dan juga akan menghidupkan suasana kelas.

Disebabkan peran media pembelajaran yang begitu penting dalam proses belajar mengajar maka perlu banyak inovasi dan variasi yang terbaru agar dalam prosesnya memberikan kemudahan bagi pendidik maupun peserta didik. Proses pembelajaran seharusnya bukan hanya semata komunikasi verbal antara pendidik dan peserta didik akan tetapi perlu interaksi yang aktif yang terjadi antara pesertadidik dan pendidik (Arsyad, 2013; Zuhriyah, 2021; Firmansyah, 2021). Perubahan yang terjadi mewajibkan pendidik untuk melakukan kegiatan belajar yang kreatif, menarik, dan mampu mempermudah penyerapan informasi yang terkandung dalam bahan ajar untuk peserta didik (Ratnasarianti, 2021; Wijayanti et al., 2021). Media pembelajaran merupakan suatu *software* atau *hardware* atau sesuatu yang bisa memberikan informasi tentang pelajaran kepada peserta didik baik secara kelompok atau individu agar mudah untuk dimengerti dan dipahami dan memperjelas makna yang terkandung didalam setiap materi pelajaran, media ini memiliki banyak bentuk dan jenis dalam perkembangannya mulai dari media visual, audio, audio visual ataupun media yang menggunakan teknologi internet (Ambiyar, 2016; Arifin et al., 2018; Kustandi & Darmawan, 2020; Sodik et al., 2021).

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 menyebutkan bahwa pengajar atau pendidik harus mampu membuat suasana pelajaran yang berarti, bermakna, kreatif, dinamis dan dialogis. Hal itu dapat terwujud dengan menyediakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terangsang untuk belajar. Dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyebutkan bahwa media pelajaran berupa alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak klasifikasi, diantaranya adalah media *game* atau permainan.

Media permainan atau *game* dalam kegiatan pembelajaran dapat berperan meningkatkan kefokusannya dan perkembangan kognitif peserta didik, sehingga akan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam bersosialisasi dalam lingkungannya yang mengikuti tantangan era Revolusi 4.0 dan memanfaatkan kemajuan teknologi (Hidayati & Aslam, 2021; Solikah, 2020). Dengan demikian hasil yang memuaskan dalam pemahaman materi pelajaran akan meningkat dengan interaksi yang dijalin antara pendidik dan peserta didik dalam menciptakan motivasi belajar (Irwan et al., 2019; Khaulani et al., 2020; Salsabila et al., 2020). Dengan menggunakan media yang menyenangkan akan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan pula, hal ini disebabkan usaha pendidik untuk meningkatkan keaktifan peserta didik untuk mencapai prestasi tinggi dalam hasil belajarnya (Fitrianti, 2021; Oktavia, 2017).

Definisi dari permainan atau *game* ialah segala konteks yang dapat menimbulkan interaksi antara satu dengan lainnya dengan cara mengikuti peraturan yang ada untuk mencapai tujuan dan poin (Citra & Rosy, 2020; Firmansyah, 2021; Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., 2010; Salsabila et al., 2020).

Diantara banyaknya permainan pendidikan (*Education Game*) salah satunya adalah Quizizz. Quizizz merupakan sebuah aplikasi *game* atau permainan interaktif yang dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet atau diunduh di *App Store* dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan perangkat untuk evaluasi yang berisikan permainan berupa kuis atau pertanyaan dengan tambahan berbagai fitur yang dapat ditambahkan agar pertanyaan tidak terkesan membosankan, fitur itu diantaranya adalah gambar, animasi ataupun audio dan video yang menyenangkan dan edukatif (Amornchewin, 2018; Ju & Adam, 2018; Kusuma, 2020; Purba, 2019; Wibawa et al., 2019).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Khairisma Delviana pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi” disimpulkan bahwa minat belajar siswa meningkat sebanyak 25,5% karena menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran dan semakin baik media pembelajaran yang digunakan maka motivasi belajar siswa pun akan meningkat terutama menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 09 Air Tawar Barat Padang merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di pusat kota Padang yang terakreditasi B, dengan visi, misi dan tujuan sekolah, yaitu “Terkembangnya potensi siswa secara optimal melalui proses pembelajaran yang berkualitas”. Pembelajaran yang mampu memposisikan pendidik pada cara yang benar sehingga dapat memainkan perannya secara tepat dalam menanggapi kebutuhan belajar peserta didik dianggap sebagai pembelajaran yang berkualitas (Perdani, 2013).

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 09 Air Tawar Barat Padang pada 20 Juli 2022, dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku cetak dan lembar kerja siswa (LKS). Hal ini menimbulkan masalah peserta didik tidak jarang tidak fokus dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu tujuan dari sekolah yaitu “Terkembangnya potensi siswa secara optimal melalui proses pembelajaran yang berkualitas” belum dapat terlaksana dengan maksimal disebabkan pemanfaatan media pembelajaran yang masih konvensional dan belum mampu untuk menjawab tantangan Revolusi 4.0 dalam pemanfaatan teknologi terutama dalam bidang pendidikan.

Dengan adanya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan serta uraian diatas, dan berdasarkan observasi yang penulis lakukan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pelajaran Pendidikan**

## **Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Dasar Negeri 09 Air Tawar Barat Padang”.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang kurang bervariasi dan masih monoton.
2. Kurangnya interaksi yang aktif antara pendidik dan peserta didik disebabkan media pembelajaran yang kurang menarik.
3. Pendidik kurang terampil dalam memanfaatkan dan mengelola media pembelajaran dengan menggunakan teknologi.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang akan diangkat adalah;

1. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Quizizz dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar Negeri 09 Air Tawar Barat Padang ?

### **D. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini diadakan dengan maksud dan tujuan untuk mengetahui;

1. Tingkat efektivitas media pembelajaran Quizizz mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar Negeri 09 Air Tawar Barat Padang.

## **E. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberi kontribusi dan memberi manfaat sebagai berikut;

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Kontribusi terhadap teori pembelajaran, skripsi ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis terkait pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk mata pelajaran tersebut.
- b. Penerapan teori dalam konteks nyata, skripsi ini dapat menguji dan mengaplikasikan teori-teori pembelajaran yang sudah ada dalam konteks pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar Negeri. Hal ini dapat membantu memperkuat landasan teoritis dan memberikan pemahaman lebih dalam tentang penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran agama dan budi pekerti.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan kepada tenaga pendidik menjadi acuan dalam perkembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan bervariasi agar terjalin interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik.

- b. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sebuah sumber informasi dan tidak menutup kemungkinan untuk dijadikan penelitian berikutnya, serta menambah kepustakaan terkait dengan penggunaan media pembelajaran Quizizz.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Media Pembelajaran**

Media adalah suatu perantara pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara khususnya media dalam suatu pembelajaran adalah alat grafis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Arief S. Sadiman mengemukakan media sebagai alat fisik yang dapat digunakan untuk merangsang peserta didik untuk belajar baik itu film, buku, atau pun video pembelajaran (Sari, 2020).

Menurut Briggs media pembelajaran adalah suatu peralatan fisik berupa alat bahan, metode serta teknik yang digunakan untuk membantu efektifitas interaksi dalam proses pembelajaran yang menyajikan inti dari pembelajaran agar mudah dimengerti (Darmadi, 2017). Sedangkan media pembelajaran menurut Munir adalah segala sesuatu yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pemahaman akan suatu materi pelajaran yang sedang dibahas kepada peserta didik (Sari, 2020).

Berdasarkan sudut pandang tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala alat yang dapat

memudahkan dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan cara yang mudah dipahaminya ketika menyampaikan materi pembelajaran sehingga pendidik dan siswa memiliki interaksi yang positif.

## **2. Quizizz**

Secara umum, Quizizz adalah sebuah aplikasi permainan yang memungkinkan peserta didik untuk berlatih bersama menggunakan komputer, *IPad*, tablet, dan *smartphone*. Itu dapat diakses melalui situs web atau diunduh dari *App Store*. (Sou Yan Mei, 2018).

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019).

## **3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

Pengertian dari Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) dijelaskan oleh Al-Syaibani adalah suatu usaha pendidikan untuk mencapai baik pada tingkah laku individu dan pada kehidupan pribadinya atau pada kehidupan bermasyarakat dan pada kehidupan alam sekitar pada proses kehidupan (Rahman, 2012).

Abdul Majid & Dian Andayani mendefinisikan Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang disengaja untuk membantu peserta didik berkembang secara sistematis dan praktis agar mereka dapat hidup sesuai dengan ajaran Islam dan merasa puas baik di dunia maupun di akhirat (Ayatullah, 2020). Penambahan kata “Budi Pekerti” dalam hal ini

dikarenakan kurikulum 2013 yang menuntut pribadi yang berjiwa dan berkepribadian luhur dengan tujuan mengembangkan watak atau tabiat siswa sebagai bentuk cerminan penghayatan terhadap nilai-nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam kehidupan melalui kejujuran, dapat dipercaya, disiplin, dan kerjasama yang menekankan ke arah afektif tanpa meninggalkan ranah kognitif dan ranah psikomotorik (Maksum, 2018).

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat diartikan sebagai sebuah usaha seorang manusia untuk bersikap dan bertingkah laku agar sesuai dengan tuntunan Agama Islam yaitu Alquran dan Sunnah demi tercapainya tujuan mendapat kebahagiaan di dunia dan mendapat balasan yang baik di kehidupan akhirat dengan cara mempelajari apa saja yang Allah *Subbhana Wa Ta`ala* perintahkan melalui Nabi Muhammad *Salallahu `Alaihi Wasallam*