

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses bimbingan yang melibatkan transfer informasi. Dalam proses ini, siswa diposisikan sebagai partisipan aktif. Tujuan dari kegiatan pendidikan adalah mendukung siswa dalam mengembangkan pengetahuan, metode belajar dan kepribadiannya. Sebagian besar pendidikan formal berlangsung di dalam sekolah. Pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang mampu menghasilkan pengetahuan yang menyeluruh, keterampilan, kepribadian yang baik dan minat aktif dalam pembelajaran seumur hidup pada siswa. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan standar Pendidikan yang tinggi. Upaya dalam mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan standar pendidikan yang tinggi adalah dengan menyediakan pengajaran yang berkualitas.<sup>1</sup>

Kegiatan belajar yang berkualitas adalah kegiatan belajar yang dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut dan menciptakan perubahan perilaku siswa. Salah satu contoh nyata dari sebuah pembelajaran yang mencapai tujuan dapat dilihat dari hasil belajar.<sup>2</sup> Menurut Al Mawaddah et al., hasil belajar mengacu pada proses dimana siswa mencapai tujuan akademis

---

<sup>1</sup> Asmaul Husna and Fuad Fauzan, "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Pembelajaran Matematika Kelas X . 1 SMA Negeri 6 Maros" 12 (2023): 165–71.

<sup>2</sup> Naqiq Nafisaturrafiah et al., "Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 8 Subtema 1 Di Sd Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan," *LITERASI (Jurnal Pendidikan Dasar)* 1, no. 1 (2021): 1–8.

saat mempelajari suatu mata pelajaran di kelas, ujian biasanya digunakan sebagai alat untuk menilai sejauh mana siswa memahami berbagai elemen yang telah dipelajari.<sup>3</sup> Oleh sebab itu, hasil belajar berperan sebagai indikator keberhasilan siswa pada saat mempelajari materi pelajaran, sekaligus sebagai sarana evaluasi guna menyempurnakan kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan ditetapkan dapat dicapai lebih efektif. Sugihartono dalam Lestari et al., mengemukakan hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.<sup>4</sup> Faktor internal meliputi aspek fisik dan psikologis, sedangkan faktor eksternal mencakup keluarga, sekolah dan lingkungan sekitar.<sup>5</sup> Menurut Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Education Objectives*, indikator hasil belajar diklasifikasikan yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Seiring berkembangnya teknologi di era globalisasi, guru dapat memperbarui kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif agar proses belajar lebih menarik. Guru dan tenaga kependidikan lainnya mempunyai tugas untuk mewujudkan lingkungan pendidikan yang relevan, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis sebagaimana tercantum dalam Pasal 40 ayat 2 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun

---

<sup>3</sup> S. Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, 5, no. 5 (2021).

<sup>4</sup> Siti Lestari, Minsih Zifa, and Siti Fatimah, "Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021," *Educatif Journal of Education Research* 4, no. 1 (2021): 27–35, <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.89>.

<sup>5</sup> Elma Mulia Sari Elma, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021," *Dimensi Pendidikan* 16, no. 2 (2020): 73–84, <https://doi.org/10.26877/dm.v16i2.7312>.

2003.<sup>6</sup> Untuk menindak lanjuti pernyataan tersebut, guru perlu memanfaatkan media untuk meningkatkan pemahaman materi Pelajaran siswa, mengubah pemahaman abstrak menjadi lebih konkret. Ini membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, aktif, efektif serta efisien.

AECT (*Association for Educational Communications and Technology*) mengungkapkan, media pembelajaran meliputi semua sarana yang dimanfaatkan oleh pengajar dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Media ini selalu diterapkan pada pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penggunaan media pembelajaran yang semakin kreatif dan inovatif dapat meningkatkan minat belajar, membuat siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, media yang kurang kreatif dan inovatif dapat menurunkan minat belajar siswa.<sup>7</sup>

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga diungkapkan dalam Al-Qur'an surat Al-'Alaq: 4-5 yaitu:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “Yang mengajarkan (manusia) dengan perantaraan kalam (pena). Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya” (Q.S. Al-Alaq 96:45)

Dalam ayat ini dijelaskan bahwa Allah memberikan kalam atau pena sebagai alat untuk menulis, sehingga tulisan tersebut dijadikan sarana komunikasi, meskipun mereka berjauhan tempat, sebagaimana manusia

<sup>6</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia. Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat (2).

<sup>7</sup> Reza Pratama Putra, Fuad, dan Akhmad Dzukaui, *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Memanfaatkan Minat Belajar Siswa*, FKIP e-Proceeding, [S.I], p. 207-218, July 2019.

berkomunikasi melalui ucapan. Meskipun pena merupakan benda mati, keras dan tidak bernyawa, namun yang dihasilkannya dapat dipahami oleh manusia. Selain itu, Allah menegaskan bahwa memperoleh ilmu melalui pena menunjukkan bahwa hukum-hukum yang tertulis tidak dapat dipahami dengan baik, kecuali dengan mendengarkan dengan seksama.<sup>8</sup>

Begitupun dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran berperan sebagai alat atau sarana dalam menyampaikan materi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Sebagai seorang guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menjelaskan konsep-konsep pemahaman siswa yang masih abstrak. Dan melalui media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga membuat siswa lebih antusias dan fokus selama proses pembelajaran. Dengan demikian, ketertarikan siswa tersebut dapat mendorong siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dan materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

Fenomena yang dihadapi siswa di kelas saat ini cukup kompleks adanya. Berdasarkan observasi yang di MAN 3 Bojonegoro, terlihat bahwa siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan tidak memanfaatkan waktu belajar dengan baik. Misalnya, ketika ada waktu kosong di jam Pelajaran, banyak siswa yang berkeliaran diluar kelas dan sedikitnya siswa yang bertanya ketika diberikan kesempatan untuk bertanya. Hal ini bisa disebabkan oleh

---

<sup>8</sup> Hamka, *Tafsir Al-Azhar Jilid 9 Diperkaya dengan Pendekatan Sejarah, Sosiologi, Tasawuf, Ilmu Kalam, Sastra dan Psikologi*, (Jakarta: Gema Insani), 2015.

beberapa faktor seperti kurangnya persiapan siswa sebelum memulai kegiatan belajar mengajar, rasa malas, kurangnya minat dalam belajar dan rendahnya keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran. Akibatnya, pencapaian hasil belajar siswa menjadi kurang optimal.<sup>9</sup>

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Bojonegoro, diketahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung guru cenderung menggunakan metode konvensional, yaitu metode ceramah dengan diselingi tanya jawab sehingga mempengaruhi pemahaman dan juga minat belajar siswa semakin rendah.<sup>10</sup>

Berdasarkan masalah tersebut guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang unik untuk menarik perhatian siswa. Media pembelajaran seringkali berguna dalam menyampaikan informasi dari kepada penerima.<sup>11</sup>

Media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran yang interaktif, memprioritaskan komunikasi, kerja sama dan dapat menciptakan interaksi antar siswa, misalnya melalui permainan yang mampu menumbuhkan motivasi dalam belajar seperti imajinasi, tantangan dan rasa keingintahuan.<sup>12</sup>

Salah satu media pembelajaran yang inovatif, efektif dan melibatkan siswa

---

<sup>9</sup> Observasi di MAN 3 Bojonegoro, 30 Januari 2024.

<sup>10</sup> Wawancara dengan Bapak Imam Safi'I, S. Pd. I., 30 Januari 2024 di MAN 3 Bojonegoro.

<sup>11</sup> Fauzan Lailiyah and Farida Istianah, "Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 08, no. 01 (2020): 89–99.

<sup>12</sup> Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.

secara aktif dalam pembelajaran adalah media *quizizz*, sebuah platform yang memungkinkan guru untuk membuat kuis online yang menarik bagi siswa. *Quizizz* juga telah mengembangkan fitur baru yang dilakukan secara *offline*, fitur tersebut adalah "*Paper Mode*".

*Quizizz Paper Mode* adalah kuis interaktif yang dioperasikan *offline* dengan menggunakan lembar kertas yang memiliki *QR Code (Q-Card)*.<sup>13</sup> *QR Code* adalah sebuah kode yang dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai selain itu agar dapat digunakan untuk menyampaikan dan mendapatkan respons dengan cepat.

Alasan peneliti menggunakan media *Quizizz Paper Mode* karena dengan memanfaatkan media tersebut dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih bersemangat dan menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena pada media *Quizizz Paper Mode* menggabungkan elemen permainan dalam pembelajaran. Dengan adanya fitur-fitur yang menarik seperti skor, leaderboard dan tantangan dapat membuat siswa merasa terlibat dan memiliki motivasi dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi meningkat.<sup>14</sup>

Sebagian besar penelitian, seperti yang dilakukan Siti Nur Azizah, Kahar Mashuri, dan Yusda Novianti fokus pada penggunaan *Quizizz* dalam bentuk

---

<sup>13</sup> Rini and Ulhaq Zuhdi, "Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2021): 65.

<sup>14</sup> Rizka Fauziah and Muhamad Sofian Hadi, "Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Di Kelas III SDN Singabraja 02," *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 3 (2023): 2721, <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26049%0D>.

digital. Sedangkan dalam penelitian ini fokus pada penggunaan *Quizizz* dalam *Paper Mode*. Dan dalam penelitian Siti Nur Azizah, Kahar Mashuri, dan Yusda Novianti tentang minat belajar dan konteks pembelajaran umum, sedangkan dalam penelitian ini fokus pada hasil belajar dan konteks pembelajaran Akidah Akhlak.<sup>15</sup>

Selain itu penelitian yang dilakukan Balqista Yolanda Azizah, dkk. juga meneliti tentang penggunaan *Quizizz Paper Mode*, seperti yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Namun, fokus penelitian Balqista Yolanda Azizah, dkk adalah pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap motivasi belajar siswa. Sementara dalam penelitian ini, fokus penelitiannya adalah pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa.<sup>16</sup>

Berdasarkan fenomena yang mendasari penelitian ini, menunjukkan adanya variasi dalam penerapan media *Quizizz Paper Mode*. Hasil pengamatan memperlihatkan perbedaan antara peserta didik yang memanfaatkan media ini dan yang tidak. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Bojonegoro”.

---

<sup>15</sup> Siti Nur Azizah, Kahar Mashuri, and Yusda Novianti, “Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir,” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 9 (2023): 6470–75, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2767>.

<sup>16</sup> Balqista Yolanda Azizah, Iwan Hermawan, and Nur Aini Farida, “Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang,” *Saliha: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 6, no. 2 (2023): 281–300, <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 3 Bojonegoro?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 3 Bojonegoro?
3. Adakah Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Setelah penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Di MAN 3 Bojonegoro?

## C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 3 Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 3 Bojonegoro.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Akidah Akhlak setelah penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Di MAN 3 Bojonegoro.

## D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang akan dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, yaitu sebagai berikut.



a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan gagasan baru bagi warga sekolah, khususnya di MAN 3 Bojonegoro dalam mengembangkan media pembelajaran selama proses pembelajaran.

b. Bagi Fakultas

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang membutuhkan pembekalan dan pembelajaran dalam penulisan karya ilmiah serta bagi seluruh pihak pada umumnya.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan peneliti tentang penulisan karya ilmiah, sebagai bekal untuk penelitian dikemudian hari. Selain itu, penelitian ini juga dapat meningkatkan kualitas pemahaman peneliti terhadap media pembelajaran *Quizizz Paper Mode*.

d. Bagi Guru

Hasil penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Bojonegoro diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode*. Hal ini diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dapat tercapai dan membuat siswa lebih bersemangat dan antusias dalam pembelajaran Akidah Akhlak ke depannya.

## E. Hipotesis

Menurut Sugiono hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam sebuah penelitian.<sup>17</sup> Hipotesis ini bersifat sementara karena didasarkan pada teori-teori yang relevan dan belum berdasarkan oleh pengumpulan data. Dalam penelitian ini, terdapat dua hipotesis sebagai berikut:

$H_a$  : Media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 3 Bojonegoro.

$H_o$  : Media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 3 Bojonegoro.

## F. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penulisan sebagai berikut:

### a. Media Pembelajaran

Menurut Daryanto media, pembelajaran adalah mencakup segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa. Sedangkan Hamka menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu baik fisik maupun non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran secara

---

<sup>17</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D" (Bandung: Alfabeta, 2019).

efektif dan efisien serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Dari beberapa pendapat mengenai media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran seperti merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan pada diri siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang baik.<sup>18</sup>

b. *Quizizz Paper Mode*

Rini dan Ulhaq Zuhdi mendefinisikan *Quizizz Paper Mode* sebagai kuis interkatif yang dapat dilakukan secara *offline*, dimana siswa dapat menjawab pertanyaan dengan menggunakan *Q Cards* yang telah diberikan, kemudian guru akan memindai jawaban siswa dengan menggunakan akun *Quizizz* di *smathphone*. Aplikasi *Quizizz Paper Mode* memungkinkan penggunaan video, audio maupun gambar dapat menciptakan suasana lingkungan belajar menarik dan menyenangkan.<sup>19</sup>

c. Hasil Belajar

Menurut Kristin hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa evaluasi setelah mengikuti proses pembelajaran yang

---

<sup>18</sup> Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

<sup>19</sup> Rini and Zuhdi, "Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2021).

mencakup penilaian terhadap pengetahuan, sikap, keterampilan siswa serta perubahan dalam tingkah laku mereka.<sup>20</sup>

### G. Orisinalitas Penelitian

Beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan terkait dengan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* sebagai berikut:

1. Siti Nur Azizah, Kahar Mashuri, dan Yusda Novianti yang berjudul Pengaruh Aplikasi *Quizizz* terhadap Minat belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir. Hasil penelitian yang dilakukan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS Kelas VII SMP PAB 7 Tandam Hilir. Dari hasil analisis data menggunakan *SPSS Versi 18* Hasil Uji t (Parsial) bahwa nilai (sig) 0,072 kurang dari ( $<$ ) 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *Quizizz X* terhadap minat belajar siswa.<sup>21</sup>
2. Rini dan Ulhaq Zuhdi yang berjudul Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. Peneliti menggunakan teknik tes untuk mengumpulkan data, berupa Pretest dan Posttest, lalu hasil dari analisis tersebut dianalisis menggunakan SPSS 22. Hasil uji t-test yaitu  $0,00 < 0,05$  sehingga  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap Hasil belajar materi

---

<sup>20</sup> F Kristin, "Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa* 2, no. 1 (2016).

<sup>21</sup> Azizah, Mashuri, and Novianti, "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir."

penerapan sikap pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. Hasil uji N-Gain di kelas IV-A adalah 0,74 dengan kategori tinggi sedangkan di kelas IV-B adalah 0,17 dengan kategori rendah. Peningkatan hasil belajar yang terjadi di kelas IV-A lebih besar dari kelas IV-B. Dengan demikian media *Quizizz Paper Mode* memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar materi penerapan sikap pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik.<sup>22</sup>

3. Balqista Yolanda Azizah, dkk. yang berjudul Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran dan penguatan materi setelah pembelajaran selesai. 2) Faktor pendukung penggunaan *Quizizz Paper Mode* yaitu ketersediaan perangkat, tidak memerlukan konsumsi kuota yang besar serta keterjangkauan jaringan seluler dan jaringan wifi. Sedangkan faktor penghambatnya adalah jaringan guru yang tidak stabil. 3) Dampak penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* adalah siswa menjadi antusias dan termotivasi dalam kelangsungan proses pembelajaran.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Rini and Ulhaq Zuhdi, "Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2021).

<sup>23</sup> Balqista Yolanda Azizah, Iwan Hermawan, and Nur Aini Farida, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang," *Saliha: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 6, no. 2 (2023): 281–300, <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>.

**Tabel 1.1**  
**Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu**

No.	Nama, Tahun, Dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Siti Nur Azizah, Kahar Mashuri, dan Yusda Novianti, 2023, "Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Minat belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir".	a. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif.	a. Pada penelitian terdahulu, dia menggunakan <i>Quizizz fitur Online</i> sedangkan pada penelitian ini menggunakan <i>Quizizz fitur Paper Mode</i> . b. Materi yang dikaji dalam penelitian terdahulu tentang mata pelajaran PPKN, sedangkan dalam penelitian ini mengkaji tentang mata pelajaran Akidah Akhlak.
2.	Rini, Ulhaq Zuhdi, 2023, "Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik".	a. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif.	a. Materi yang dikaji dalam penelitian terdahulu tentang mata pelajaran PPKN, sedangkan dalam penelitian ini mengkaji tentang mata pelajaran Akidah Akhlak.
3.	Balqista Yolanda Azizah, dkk. 2023, "Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz Paper Mode</i> dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang".	a. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah pendekatan kualitatif, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.	a. Dalam penelitian terdahulu Variabel terikatnya adalah Motivasi Belajar, sedangkan dalam penelitian ini Variabel terikatnya adalah Hasil Belajar.

## H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

### BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis, definisi operasional, orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan.

## BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini membahas teori mengenai Media Pembelajaran, *Quizizz Paper Mode*, Hasil Belajar serta Mata pelajaran Akidah Akhlak dan kerangka berpikir.

## BAB III. METODE PENELITIAN

Dalam bab ini membahas mengenai pendekatan, jenis penelitian, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, teknik pengumpulan dan analisis data.

## BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mencakup tentang penyajian dan hasil analisis data penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran akidah akhlak, serta pembahasan atas temuan hasil penelitian.

## BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.



UNUGIRI