

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Guru menggunakan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi supaya lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Melalui media, materi yang bersifat abstrak dapat disajikan dengan lebih konkret dan menarik. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar peserta didik, sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.¹

Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang menekankan adanya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif bertanya, berdiskusi, serta terlibat dalam berbagai kegiatan belajar.² Melalui pembelajaran interaktif suasana belajar menjadi lebih hidup sehingga peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Keterlibatan peserta didik akan meningkat ketika mereka diberi kesempatan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Media ini tidak hanya membantu guru untuk

¹ Amelia Putri Wulandari, dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal on Education*, Vol 05, No 02 (Januari-Februari, 2023), 3929.

² Asih Indrawati, Julia Wulandari, dan Tenti Novela, "Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0", *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, (2020). 29.

menyampaikan materi, tetapi juga lebih melibatkan peserta didik dalam proses belajar.³ Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang salah satunya dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang sudah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dapat dilihat dari adanya perubahan pada dirinya. Perubahan tersebut misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak paham menjadi paham.⁴ Hasil belajar juga menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam proses belajar.⁵ Hasil belajar dapat ditinjau dari dua faktor, yakni faktor internal dan eksternal.⁶ Media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif yang tepat dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

³ Adeluh Febiola, "Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa", dalam <https://pgsd.fip.unesa.ac.id/post/peran-media-pembelajaran-interaktif-dalam-meningkatkan-keterlibatansiswa#:~:text=Secara%20keseluruhan%2C%20media%20pembelajaran%20interaktif,yang%20sesuai%20dengan%20kebutuhan%20pembelajaran> (diakses pada 21 Februari 2026).

⁴ Purwaningsih, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi", *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidikan Dan Kependidikan*, Vol. 2, No 4 (4 Desember 2022), 423

⁵ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, dan Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)", *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, Vol. 1, No 1 (Januari 2023), 15.

⁶ Rosa Novita Pitaloka, A.Y. Soegeng Ysh, dan Asep Ardiyanto, "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Sarirejo 03 Dengan Siswa Kelas VI SD Negeri Sukoharjo 03 Tahun Pelajaran 2018/2019", *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 08, No 01 (Juni 2022), 208.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah platform *Quizizz* yaitu sebuah aplikasi web yang dimanfaatkan dalam pembelajaran melalui penyajian kuis interaktif yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis serta terdapat berbagai fitur menarik seperti kuis interaktif maupun *game*.⁷ *Quizizz* mempunyai fitur yang bernuansa permainan, seperti penggunaan avatar, pilihan tema, meme, serta musik yang menghibur sehingga membuat suasana pembelajaran lebih menarik. Aplikasi ini juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berkompetisi satu sama lain, sehingga mendorong keterlibatan aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Peserta didik dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dalam satu kelas dan langsung melihat posisi peringkat mereka pada papan skor. Sementara itu, guru dapat memantau jalannya kuis serta mengunduh hasilnya setelah selesai sebagai bahan evaluasi kinerja peserta didik.⁸

Quizizz memiliki beberapa keunggulan yang menjadikannya lebih sesuai digunakan sebagai media pembelajaran. *Quizizz* memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengerjakan soal sesuai kemampuan dan kecepatan masing-masing, sehingga peserta didik tidak merasa terlalu tertekan seperti pada platform yang menuntut kecepatan. Selain itu, *Quizizz*

⁷ Lokot Halimah dan Zulheddi, "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN 1 Mandailing Natal", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol 2, 2 (2023), 3795.

⁸ M. Andra Adityawarman WD, dkk, "Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran", *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, Vol. 7, No. 1 (Maret, 2022), 27.

juga memiliki fitur penjelasan jawaban yang membantu peserta didik mengetahui kesalahan mereka secara langsung. Bagi guru, *Quizizz* memudahkan dalam melihat hasil belajar karena menyediakan laporan nilai dan analisis soal yang lebih lengkap.⁹ Oleh karena itu, penggunaan platform *Quizizz* dapat menjadi salah satu solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton. Melalui fitur-fitur yang tersedia, peserta didik dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Negeri 1 Pati, bahwa sekolah tersebut terdiri dari dua macam kelas, yaitu kelas *full day* dan kelas reguler. Terdapat tiga rombongan belajar (rombel) di setiap kelas, yaitu kelas A, B dan C. kelas A merupakan kelas *full day*, sedangkan kelas B dan C merupakan kelas reguler. Peneliti menggunakan kelas V reguler tepatnya nya kelas V B (42 peserta didik) dan V C (30 peserta didik) karena keduanya punya karakteristik dan sistem pembelajaran yang sama. Sehingga dapat meminimalkan perbedaan variabel luar dan membantu memperoleh data yang lebih akurat dalam menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik.¹¹

⁹ Reyhan Alifurrahman dkk, "Perbandingan Kinerja Google Forms, Kahoot, dan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Web Di SMP Negeri 3 Ampek Angkek", *Jurnal Pendidikan Inklusif*, Vol. 9, No. 11 (November, 2025), 35-36.

¹⁰ Issrina Dwika Hidayati dan Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa", *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol 4, 2 (2021).

¹¹ Hasil Observasi Pra Peneliti, Pati, 19 September 2025.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, dalam pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional, seperti ceramah. Guru menyampaikan materi secara lisan dan peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru. Selain itu guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membaca materi yang terdapat dalam buku. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dalam proses pembelajaran masih belum diterapkan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik terlihat kurang aktif dan mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak. Kondisi tersebut membuat peserta didik terlihat kurang aktif dan cepat bosan saat mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak.¹²

Permasalahan tersebut juga terlihat dari hasil belajar Akidah Akhlak di kelas V yang masih rendah. Hal tersebut dilihat berdasarkan nilai PAS pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik kelas V B dan V C adalah 70, sedangkan KKM yang ditetapkan adalah 80. Selain itu sekitar 60-70% peserta didik belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik kelas V masih perlu ditingkatkan.¹³

¹² Hasil Observasi Pra Peneliti, Pati, 19 September 2025.

¹³ Siti Shofiatun, Wawancara, Pati 22 Desember 2025.

Berdasarkan hasil belajar antara kelas V B dan V C peneliti ingin meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen dengan melibatkan dua kelas reguler sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform *Quizizz* terhadap hasil belajar kelas V MI Negeri 1 Pati. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas V MI Negeri 1 Pati”**.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada kelas V reguler MI Negeri 1 Pati dengan fokus pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi “Kesabaran Bilal Bin Rabbah”. Batasan penelitian mencakup hasil belajar siswa ranah kognitif antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis platform *Quizizz* dan kelas yang menggunakan metode konvensional, seperti ceramah atau buku. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform *Quizizz* terhadap hasil belajar Akidah Akhlak kelas V MI Negeri 1 Pati.”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform *Quizizz* terhadap hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik kelas V MI Negeri 1 Pati.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform *Quizizz* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi tambahan referensi bagi pengembangan teori pembelajaran yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, mendorong keaktifan peserta didik, serta membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Akidah Akhlak.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

