

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi berperan penting dalam kehidupan kita saat ini. Diciptakan untuk mempermudah, membantu kehidupan sehari-hari. Dan saat ini teknologi berkembang sangat pesat, terkhusus pada media digital, komputer, dan komunikasi. Teknologi modern tidak hanya berupa benda melainkan juga sistem, aplikasi, dan jaringan. Teknologi saat ini sering disebut dengan teknologi digital, dengan menggunakan data, otomatis, dan internet (Hafizha et al., n.d.). Berbagai alat digital seperti tablet, komputer, smartphone, dan juga internet sering digunakan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu mereka sering disebut dengan generasi digital karena sejak kecil sudah terbiasa dengan kecanggihan teknologi. Teknologi di zaman ini berkembang sangat pesat, dan menuntut modernisasi digital dalam dunia pendidikan, (Hafizha et al., n.d.) dalam pembelajaran di sekolah khususnya. Guna meningkatkan kualitas pendidikan dan juga tuntutan era digital pemerintah mendorong para pendidik untuk memanfaatkan media digital dengan seutuhnya dengan mengeluarkan berbagai kebijakan. Pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan metode ceramah konvensional (Ardhani & Hikmah, 2025).

Akidah adalah keyakinan yang tertanam pada diri seseorang yang berkaitan pada keimanan kepada sang khaliq Allah SWT, yang berbasis pada rukun iman sebagai pondasi utama. (Hidayat et al., n.d.) Sementara akhlak

adalah nilai-nilai keimanan yang di amalkan setiap harinya, baik hubungan kepada Allah ataupun sesama manusia. Pembelajaran Akidah Akhlak untuk siswa kelas VI SD memberikan pengaruh yang sangat besar dalam membentuk pondasi keimanan dan karakter peserta didik. Dengan pendekatan yang menyeluruh atau komprehensif, mengharapkan pembelajaran ini dapat menghasilkan individu yang cerdas secara intelektual dan juga memiliki nilai moral spiritual yang tangguh kuat untuk menghadapi tantangan zaman(Nurjannah et al., 2023). Dan ini sangat penting untuk diteliti karena perkembangan zaman sudah sangatlah canggih dan pesat, agar anak zaman sekarang bisa mengikuti perkembangan zaman termasuk teknologi. Dengan adanya platform digital Quizalize untuk membangun semangat belajar peserta didik dengan memberikan motivasi(Ardhani & Hikmah, 2025)

Dalam pembelajaran saat ini masih banyak guru menggunakan metode konvensional dan berpusat kepada guru, mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurang aktif. Guru kurang mengemas materi dengan menarik dan interaktif. Dalam dunia pendidikan saat ini siswa bukan hanya penerima materi, namun juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Kurangnya motivasi dan partisipasi siswa menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.(Heri, 2025), permasalahan lainnya adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya variasi metode pembelajaran.(Gumilar & Permatasari, 2025).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terutama pada Akidah Akhlak, sangat membutuhkan pemahaman yang mendalam, maka dari itu

dalam pembelajaran diperlukan peningkatan modernisasi dan inovasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu solusi media teknologi adalah *Quizalize* untuk inovasi pembelajaran (Azahra & Pranata, 2025). Penerapan teknologi pada pembelajaran kurang maksimal. Dan kurang optimalnya hasil belajar yang didapat. Tantangan dalam pembelajaran akidah akhlak sangat menjadi perhatian, pelajaran yang condong kepada teoritis kurangnya interaksi mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa. Untuk meningkatkan minat belajar siswa teknologi adalah solusi dari persoalan tersebut, dengan memberikan pendekatan pembelajaran interaktif berbasis *game* seperti *Quizalize* dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

Hasil observasi di MIPAS Baitul Qur'an dalam pembelajaran Akidah Akhlak, siswa kurang antusias dalam belajar dikarenakan guru di MI PAS Baitul Qur'an masih menggunakan metode konvensional dan monoton, kurangnya semangat belajar para peserta didik. Kondisi ini selaras dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang monoton dapat menurunkan motivasi dan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep (Lisda, 2025). *Quizalize* merupakan platform digital untuk pembelajaran yang digunakan para guru untuk membuat kuis interaktif dan melihat hasil pemahaman siswa secara langsung. Peserta didik dapat mengerjakannya secara online menggunakan smartphone atau komputer. (Hanifah, n.d.) Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi kuis interaktif seperti *Quizalize* dapat

meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Secara teori media pembelajaran berbasis digital sangatlah berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar (Ardhani & Hikmah, 2025). Penerapannya dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak ditingkat MI/SD masih belum banyak yang meneliti secara mendalam, dan praktek di lapangan. Adanya kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu pembelajaran Akidah Akhlak yang aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan fakta empiris, di lapangan yang masih cenderung monoton dan kurang efektif (Zaqui et al., 2026). Oleh karena itu, penelitian mengenai **“Efektivitas Penerapan Quizalize dalam Hasil Belajar Akidah Akhlak untuk Siswa kelas IV MI PAS Baitul Qur'an”** menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan empiris mengenai sejauh mana pemanfaatan *Quizalize* dapat menjawab tantangan pembelajaran Akidah Akhlak serta menjadi solusi praktis bagi peningkatan kualitas pembelajaran PAI di madrasah ibtidaiyah. Dan dapat menumbuhkan nilai keislaman, dari segi Akidah maupun Akhlak. Namun kondisi lapangan yang belum memungkinkan dan peserta didik kurangnya motivasi untuk belajar dikarenakan evaluasi belajar yang kurang menyenangkan. dan *Quizalize* adalah solusi untuk para guru memberikan evaluasi secara real time, meningkatkan minat belajar siswa, dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan. (Heri, 2025)

Berdasarkan latar belakang lingkungan yang ada pada penelitian ini, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Masih adanya siswa kurang aktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak
2. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan variatif
3. Masih menggunakan metode konvensional
4. Hasil belajar siswa yang masih rendah

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal tersebut, maka dirumuskan permasalahan penelitian yang akan menjadi fokus kajian dalam penelitian ini. Apakah penerapan media pembelajaran *Quizalize* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak terhadap siswa kelas IV MI PAS Baitul Qur'an?

C. Tujuan Penelitian

Setelah merumuskan permasalahan yang menjadi fokus kajian, penelitian ini perlu diarahkan pada sasaran yang ingin dicapai. Tujuan penelitian berfungsi sebagai pedoman agar pelaksanaan penelitian tidak menyimpang dari pokok masalah yang telah ditetapkan. Selain itu, tujuan penelitian juga memberikan kejelasan mengenai arah hasil yang diharapkan sehingga penelitian dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

Dengan tujuan yang jelas, peneliti dapat membuktikan secara empiris apakah media pembelajaran berbasis digital tersebut benar-benar mampu

memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil pembelajaran di MI PAS Baitul Qur'an. Untuk mengetahui adanya efektivitas atau tidak dalam penerapan media pembelajaran *Quizalize* dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas IV MI PAS Baitul Qur'an.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini ditujukan untuk memperkaya kajian keilmuan dibidang teknologi pendidikan, dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, interaktif untuk proses evaluasi dan juga pembelajaran.
- b) Media pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya sebagai alat evaluasi namun juga untuk strategi meningkatkan minat belajar, motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
- c) Memberikan wawasan kepada para pendidik mengenai pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sehingga pendidik lebih inovatif, adaptif, dan juga sesuai dengan peserta didik di era serba digital dengan pendekatan yang lebih menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, khususnya di MI PAS Baitul Qur'an.

a) **Bagi** **Siswa**

Dengan adanya penerapan media *Quizalize*, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka serta membantu memahami materi Akidah Akhlak dengan lebih mudah.

b) **Bagi** **Guru**

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan alternatif strategi pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan *Quizalize* sebagai media evaluasi sekaligus sarana untuk menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif. Guru juga dapat memantau perkembangan siswa secara lebih cepat dan akurat.

c) **Bagi** **Madrasah**

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di MI PAS Baitul Qur'an. Dengan demikian, madrasah dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan sekaligus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi pendidikan.

E. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran yaitu proses interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah kegiatan belajar mengajar Alidah Akhlak untuk kelas IV MI PAS Baitul Qur'an. Dengan aktivitas penyampaian materi, penugasan, dan evaluasi pembelajaran. Dapat diukur melalui proses pelaksanaan, penyampaian materi guru, keaktifan siswa, pelaksanaan tugas dan evaluasi pembelajaran (Lisda, 2025).

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyalurkan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian, minat, dan juga pemahaman siswa (Azahra & Pranata, 2025). Dan dalam penelitian ini media pembelajaran adalah wujud dalam penggunaan media digital untuk mendukung kegiatan belajar.

3. Media Quizalize

Media Quizalize adalah perangkat digital media pembelajaran yang digunakan untuk membuat kuis interaktif dengan permainan (*game based learning*). Penelitian ini menggunakan Quizalize untuk media pembelajaran pada kelas eksperimen untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar para siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Quizalize dapat diukur melalui keaktifan siswa selama mengerjakan kuis, respon siswa (Hanifah, n.d.).

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran (Gumilar & Permatasari, 2025). Penelitian ini mengukur pada kemampuan siswa dalam memahami materi Akidah Akhlak setelah pembelajaran berlangsung. Dapat diukur melalui tes berupa soal pilihan ganda. Penilaian dihitung melalui skor yang didapat siswa dalam *pretest* dan *posttest* dengan nilai 0-10.

