

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan pembelajaran merupakan proses perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi strategi serta materi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pengalaman belajar siswa. Pengembangan ini mencakup perencanaan kurikulum, pemilihan metode dan media pembelajaran, serta penilaian terhadap hasil belajar yang dicapai. Proses ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa untuk menggapai pembelajaran dengan cara yang lebih inovatif dan efektif (Faqihuddin, 2024).

Pengembangan pembelajaran dalam perspektif Pendidikan telah melalui berbagai tahap, mulai dari tradisional hingga berbasis teknologi. Menurut Basyir, seorang pakar dalam bidang teori pembelajaran, ada lima tahap penting dalam proses pembelajaran, yaitu perhatian, pengolahan informasi, penguatan, umpak balik, dan penerapan. Gagne menekankan pentingnya struktur dalam mengorganisasi materi pembelajaran agar siswa dapat mengingat dan menerapkan informasi dengan baik (Basyir et al., 2022).

Proses pengembangan pembelajaran di era sekarang lebih berkonsep terhadap pengembangan individu dan keterlibatan aktif siswa. Piaget, seorang psikologi Pendidikan mengemukakan tahap proses pembelajaran diselaraskan dengan kriteria perkembangan peserta didik. Anak-anak melalui beberapa tahap perkembangan

kognitif yang menentukan cara mereka memahami dunia dan pembelajaran harus mencerminkan tahapan-tahapan ini agar proses belajar lebih efektif (Ulya, 2024).

Pendidikan yang terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman memainkan peran penting di kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, penanaman karakter pada siswa harus semakin diperkuat untuk meningkatkan nilai budi pekerti dan nilai keagamaan. Hal ini bertujuan agar siswa siap menghadapi berbagai tantangan yang muncul akibat globalisasi.

Pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah mengalami berbagai perubahan seiring dengan kemajuan zaman dan kebutuhan Pendidikan. Awalnya, PAI cenderung terfokus hanya aspek teori dan hafalan ajaran agama, namun seiring berjalannya waktu pendekatan ini mulai diperbarui. Dalam hal ini, Pembelajaran PAI bukan saja sekedar ilmu agama saja akan tetapi mendidik siswa untuk memiliki karakter yang baik, agar mereka dapat mengamalkan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari secara lebih efektif (Anggraini et al., 2025).

Pengembangan pembelajaran PAI di era sekarang menurut beberapa ahli menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dan pendekatan holistic dalam mendidik siswa. Menurut Mulyasa, kurikulum PAI harus berkembang seiring dengan tuntutan zaman, yang tidak hanya mengajarkan sebuah teori agama, tetapi menggabungkan nilai-nilai moral dan karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami ajaran islam secara intelektual, tetapi dapat diimplementasikan dalam kehidupan sosial mereka.

Menurut Muaini (2025) menjelaskan bahwa dalam pengembangan pembelajaran PAI perlu ada transformasi dalam metode pengajaran. PAI yang dulu hanya berfokus pada hafalan dan ceramah, kini perlu menggunakan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis pada pembelajaran aktif. Teknologi di era digital akan semakin menarik untuk minat siswa dan menjadikan pembelajaran lebih efektif. Hal ini sesuai dengan pandangan Hamid (2020) yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran PAI.

Pengembangan pembelajaran PAI mencakup juga daripada pendekatan berbasis karakter. Pendidikan agama tidak hanya focus pada aspek kognitif, tetapi penguatan terhadap karakter siswa agar memiliki integritas, kejujuran, dan sikap toleransi yang baik. Oleh karena itu, pengajaran PAI harus melibatkan nilai-nilai moral yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan tantangan social yang dihadapi oleh siswa. Dengan demikian, pembelajaran PAI tidak hanya memberikan pemahaman agama yang mendalam, tetapi juga membantu karakter yang dapat membantu siswa menghadapi tantangan kehidupan (Husni, 2025).

Adanya pengembangan pembelajaran PAI menurut para ahli di atas menuntut proses pengembangan pembelajaran PAI di era sekarang agar semakin berkembang dengan memajukan teknologi seiring berjalannya waktu untuk mengalami

perubahan yang signifikan. Penggunaan media digital dan teknologi informasi semakin meluas, sehingga guru dapat semakin memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform pembelajaran online untuk menyampaikan materi agama islam secara lebih interaktif. Hal ini juga membantu siswa untuk mengakses bahan ajar yang lebih *variative*, termasuk video, *e-book*, dan berbagai sumber lainnya yang relevan dengan konteks kehidupan modern.

Pendidikan agama Islam berfungsi secara signifikan sebagai alat untuk mentransformasikan pengetahuan di bidang keagamaan, mengubah norma dan nilai moral yang bertujuan untuk membentuk sikap yang dapat mengatur perilaku, sehingga dapat mencapai kepribadian yang menyeluruh. Hal ini mengharuskan guru PAI untuk berperan sebagai panutan, karena karakter siswa juga merupakan cerminan dari keteladanan yang diberikan oleh guru (Mayang et al., 2021).

Secara fundamental, pendidikan agama berfokus pada penanaman sikap dan karakter yang berdasar pada ajaran agama dalam setiap aspek kehidupan siswa di masa depan. Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai agama seharusnya terintegrasi dalam setiap mata pelajaran dan menjadi tanggung jawab bersama seluruh pengajar (Ainiyah, 2019).

Revolusi industri 4.0, mengalami pengembangan IT yang cepat, termasuk di ruang pendidikan. Oleh karena itu, dibutuhkan usaha yang bersifat inovatif untuk menghadapi atau menyesuaikan diri dengan kenyataan kehidupan. Hal ini berlaku di

semua sektor pendidikan, termasuk dalam bidang sosial, sains dan teknologi, agama, dan lainnya (Ratnawati, 2020).

Di era digital yang terus berkembang dengan cepat, ada kebutuhan mendesak bagi guru Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai. Dengan adanya perubahan zaman, tantangan serta perubahan dalam cara berpikir masyarakat, ditambah dengan pengaruh teknologi digital yang semakin luas, pendekatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu disesuaikan agar tetap bermakna dan efisien (Oktavia, 2023).

Menghadapi perkembangan era digital yang semakin pesat, berbagai tantangan serta peluang baru muncul dalam konteks pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Periode ini membawa transformasi dalam cara belajar, yang mengharuskan adanya penyesuaian strategi guna mempertahankan relevansi dan efektivitas pendidikan agama (Maisura et al., 2023).

Zaman digital telah mengubah banyak aspek kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan. Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berdampak besar pada cara generasi muda belajar, berinteraksi, dan bertindak (Salisah et al., 2024).

Seorang pengajar perlu memahami kenyataan bahwa generasi digital saat ini tidak dapat dipisahkan dari penggunaan perangkat gawai dan komputer pribadi dalam aktivitas sehari-hari mereka. Dalam menghadapi situasi ini, seorang pendidik perlu

dapat menjadi teladan serta memberikan arahan kepada siswa dalam menggunakan produk digital secara konstruktif, sehingga dapat diarahkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Internet dapat berfungsi sebagai pilihan alternatif untuk menyampaikan materi pembelajaran (kuliah/sekolah) secara daring. Dengan demikian, bahan belajar dapat diakses oleh siapa saja yang memerlukannya, baik dari kalangan elit maupun masyarakat umum. Ini sangat bermanfaat bagi mereka yang mengalami keterbatasan ruang dan waktu (Amirudin, 2019).

Peningkatan variasi dalam metode pembelajaran mengharuskan seorang guru untuk menjadi lebih terampil dalam menciptakan media pembelajaran yang mendukung kebutuhan pembelajaran. Terutama dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, materi yang ada sangat beragam dan dapat dijadikan objek pembelajaran. Seorang guru yang dulunya hanya mengandalkan metode pengajaran tradisional kini dituntut untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga dapat menarik minat siswa dalam proses belajar. Telah tersedia berbagai macam contoh media dan platform pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pengembangan pembelajaran bagi para guru.

Inovasi dalam pembelajaran diterapkan tidak hanya pada metode, tetapi juga pada media yang digunakan, karena kedua unsur ini saling terkait erat dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Istilah media adalah bentuk plural dari kata medium, yang berarti sebagai perantara atau sarana dalam proses komunikasi antara pengirim dan penerima. Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (*AECT*) menyatakan bahwa

media mencakup semua bentuk serta saluran atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Media pembelajaran merujuk pada segala hal yang dapat berfungsi sebagai penghubung untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar, yang dapat memengaruhi perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan siswa. Kehadiran media ini bertujuan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran (Widianto et al., 2021).

Media belajar yang hadir pada era sekarang tentunya bukanlah suatu hal yang menjadi penghambat atau penghalang seorang guru dalam penyampaian proses pembelajaran, akan tetapi justru dengan adanya media-media yang ada khususnya yang berbasis digital ini akan semakin mempermudah dan mempraktikkan seorang guru dalam kebutuhan pengembangan pembelajaran mereka, khususnya dalam pembelajaran pendidikan agama islam ini.

Kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai ukuran sikap para guru terhadap profesi mereka, serta tingkat pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki, agar dapat melaksanakan tugas-tugas mereka dengan baik. Kreativitas inilah yang memungkinkan seorang guru Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk berperan sebagai pengajar yang andal dalam mengatur suasana belajar dengan menggunakan media atau metode yang mereka terapkan selama proses pembelajaran (Tetambe, 2021).

Kreativitas seorang guru Pendidikan Agama Islam tidak muncul dengan sendirinya, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mendukung dalam pengembangan materi pembelajaran. Faktor-faktor tersebut meliputi: 1) Pengalaman dalam mengajar, 2) Motivasi dari guru itu sendiri, 3) Gaya kepemimpinan yang diterapkan oleh kepala sekolah, 4) Bakat yang dimiliki guru, dan 5) Ketersediaan media pembelajaran.

Kombinasi yang ada pada peran seorang pendidik dalam kemampuan kreativitas mengolah pembelajaran dan mengolah media pembelajaran, akan menghasilkan sebuah perkembangan pembelajaran atau proses yang baik. Hal ini akan menghadirkan peningkatan kemampuan pembelajaran dari siswa yang kian semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena hadirnya media-media yang menunjang mereka dari hasil pengolahan kreativitas media pembelajaran seorang pendidik.

Berkembangnya proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran penting di sekolah, khususnya pada tingkat SMP, memiliki tantangan tersendiri dalam mengembangkan metode yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, pendidikan zaman sekarang mengembangkan Pendidikan yang serba digital yang bisa menghadirkan platform pembelajaran untuk memudahkan guru dan juga siswa dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk semakin interaktif dan antusias dalam pembelajaran, pengembangan pembelajaran itu dapat diakses melalui yaitu platform *Quiziz Zuper*.

Quizizz adalah sebuah aplikasi permainan yang dirancang untuk mendorong dan memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Pembelajaran yang berbasis permainan ini memiliki kemampuan yang baik dalam merangsang komponen visual dan verbal. *Quizizz Zuper* adalah aplikasi yang berbasis permainan dan dapat diakses secara gratis melalui web atau aplikasi. Aplikasi ini digunakan untuk merancang tes interaktif dan mengevaluasi hasil belajar siswa (Nurhamida, 2022).

Quizizz adalah platform pembelajaran yang mengintegrasikan materi pendidikan dengan elemen permainan digital melalui pemanfaatan perangkat lunak. *Quizizz* adalah permainan edukatif yang berbentuk naratif dan dapat disesuaikan, karena juga dapat berfungsi sebagai salah satu alat penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Quizizz* dapat dimanfaatkan dalam strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sambil tetap mempertahankan fokus pada tujuan pembelajaran yang sedang dijalani (Sulasmi, 2022).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fadilla (2020), penggunaan aplikasi evaluasi pembelajaran *Quizizz* sebagai media pembelajaran dianggap positif, mendapatkan tanggapan yang baik, serta mampu meningkatkan hasil belajar. Angka koefisien korelasi 0,699 mengindikasikan adanya korelasi yang signifikan. Selanjutnya, aplikasi evaluasi pembelajaran *Quizizz* ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga membuat mereka lebih antusias dalam belajar, lebih fokus selama proses pembelajaran, serta lebih interaktif. Hal ini akan memberikan

dampak positif pada pengembangan pembelajaran siswa melalui platform tersebut (Sulasmi, 2022).

Hadirnya platform *Quiziz Zuper* tersebut, tentunya menjadikan sebuah tantangan bagi seorang guru pendidikan agama islam untuk menerapkan sebuah media pembelajaran yang menjadikan sebuah alat pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat mengetahui secara langsung tingkat kemampuan dan proses perkembangan belajar dari peserta didik.

Platform *Quiziz Zuper* ini juga memudahkan para peserta didik pada era sekarang khususnya dalam tingkat sekolah menengah pertama (SMP) yang sudah diperbolehkan membawa *gadget* atau *handphone* masing-masing. Atau bagi sekolah yang memang belum mengizinkan pun, mereka bisa mengakses aplikasi tersebut di rumah maupun di lab sekolah. Tentunya, ini sangat memudahkan bagi peserta didik dan pendidik untuk semakin meningkatkan mutu pembelajaran.

Beragam fitur pada smartphone siswa dapat digunakan sebagai sarana edukasi, salah satunya adalah aplikasi *Quizizz* yang dapat diunduh di berbagai jenis ponsel. Program ini dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Karena mereka dapat mengakses ponsel yang mereka miliki, di sana mereka akan menemukan berbagai fitur menarik yang patut untuk diketahui (Farkhatul, 2023).

Pembelajaran PAI dengan *Quizizz Zuper* diharapkan di SMP N 2 Purwokerto bisa menjadi suatu hal yang digemari oleh siswa. Adanya variasi media pembelajaran yang tersedia, memberikan harapan dorongan agar siswa dapat mengalami peningkatan semangat belajar dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran PAI yang akan menghasilkan perkembangan hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang di atas adanya pengembangan-pengembangan pembelajaran yang menghasilkan sebuah pengembangan baru yang dapat diimplementasikan sebagai wadah atau platform baru yaitu penerapan pembelajaran dengan *quizizz zuper* untuk memudahkan pembelajaran PAI, dengan demikian maka penulis mengambil Judul Penelitian tentang “Implementasi Platform *Quizizz Zuper* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 2 Purwokerto Tahun Ajaran 2024-2025”. Diharapkan adanya media pembelajaran ini akan semakin dapat membantu peserta didik untuk memudahkan dalam proses pembelajaran, sehingga mereka memperoleh hasil yang maksimal dalam pembelajaran PAI.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI yang masih rendah, ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung.

2. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional dan kurang interaktif, sehingga belum mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam.
3. Kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik generasi digital belum sepenuhnya terpenuhi.
4. Potensi pemanfaatan platform digital seperti *Quizizz Zuper* yang menyediakan fitur pembelajaran interaktif, belum dimaksimalkan guru PAI.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan dapat dikaji secara mendalam, maka masalah yang diteliti dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran PAI menggunakan platform *Quizizz Zuper*.
2. Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VII, Guru PAI, dan pengagas media tersebut di SMP N 2 Purwokerto.
3. Penelitian ini berfokus pada proses penerapan dari hasil platform tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan memanfaatkan platform *Quizizz Zuper* di SMP N 2 Purwokerto?

2. Apa saja tantangan dan Solusi, serta manfaat yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam menggunakan platform *Quizizz Zuper* untuk pembelajaran PAI di SMP N 2 Purwokerto?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan pembelajaran PAI menggunakan platform *Quizizz Zuper*
2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan tantangan dan manfaat yang dihadapi guru dan siswa dalam penggunaan platform *Quizizz Zuper*

F. Spesifikasi Platform Yang Diterapkan

Produk yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebuah sistem atau model pembelajaran PAI interaktif berbasis platform *Quizizz Zuper* untuk siswa SMP N 2 Purwokerto pada tahun ajaran 2024-2025. Spesifikasi detail produk mencakup:

1. Platform Utama: Pemanfaatan platform digital "*Quizizz Zuper*" sebagai media utama penyampaian materi, latihan, dan evaluasi pembelajaran PAI.
2. Konten PAI: Materi pembelajaran PAI yang diintegrasikan ke dalam format kuis, pelajaran interaktif (*interactive lessons*), dan tugas (*assignments*) sesuai dengan kurikulum PAI yang berlaku di SMP N 2 Purwokerto untuk jenjang kelas yang

ditargetkan (misalnya kelas VII, VIII, atau IX). Konten ini akan disesuaikan dengan topik-topik PAI spesifik per pertemuan atau bab.

3. Bentuk Aktivitas: Produk ini memuat berbagai bentuk aktivitas pembelajaran PAI, antara lain:
 - a. Kuis/Evaluasi Formatif/Sumatif: Soal-soal PAI dalam berbagai format (pilihan ganda, isian singkat, mencocokkan, dsb.) yang disajikan secara gamified.
 - b. Pelajaran Interaktif (Interactive Lessons): Materi PAI disajikan dalam format slide interaktif yang disisipi pertanyaan, polling, atau aktivitas lain untuk menjaga keterlibatan siswa.
 - c. Penugasan (Assignments): Soal atau materi PAI yang dapat dikerjakan siswa secara mandiri dalam batas waktu tertentu.
 - d. Fitur Unggulan Quizizz Zuper yang Dimanfaatkan: Penggunaan fitur-fitur spesifik Quizizz Zuper yang relevan untuk PAI, seperti laporan progres siswa yang detail, fitur kolaborasi (jika relevan), integrasi multimedia (gambar, video, audio terkait PAI), dan fitur-fitur gamifikasi (poin, peringkat, avatar) untuk meningkatkan motivasi belajar.
 - e. Target Pengguna: Siswa dan guru mata pelajaran PAI di SMP N 2 Purwokerto.
 - f. Antarmuka Pengguna: Produk didesain agar mudah diakses dan digunakan baik oleh guru (untuk membuat, mengelola, dan memantau aktivitas) maupun siswa (untuk mengikuti aktivitas pembelajaran) melalui berbagai perangkat (komputer, laptop, tablet, smartphone) yang terkoneksi internet.

- g. Output: Hasil dari penggunaan produk ini mencakup data partisipasi siswa, skor kuis/tugas, laporan pemahaman siswa terhadap materi PAI, serta umpan balik dari guru dan siswa terkait pengalaman penggunaan.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan dan wawasan lebih luas terkait khazanah keilmuan dalam bidang pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP dalam penggunaan platform *Quizizz Super*. Hal ini juga diharapkan dapat menunjang perkembangan pembelajaran dan efektivitas antara guru dan siswa untuk mencapai capaian pembelajaran yang ditentukan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi SMP Negeri 2 Purwokerto

Penelitian ini dapat menjadi pilihan alternatif metode yang lebih efektif dalam pengajaran PAI yang dapat diterapkan di sekolah untuk proses perkembangan pembelajaran.

b. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat menjadikan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI untuk semakin meningkatkan daya pikir kritis dan minat belajar siswa dalam mencapai target tujuan pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Peneliti ini dapat memperluas pemahaman tentang efektivitas proses perkembangan pembelajaran PAI dengan menggunakan platform *Quiziz Zuper* pada tingkat SMP dan memberikan wawasan baru serta teori yang bisa digunakan dalam penelitian selanjutnya.

d. Bagi guru PAI

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan referensi terkait pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi dengan tujuan untuk mengetahui hasil perkembangan belajar siswa.

e. Bagi masyarakat

Penelitian ini dapat mempromosikan terkait media pembelajaran yang dapat menunjang efektivitas perkembangan pembelajaran PAI yang lebih menarik dengan platform *Quiziz Zuper*, serta membantu menciptakan generasi yang lebih siap dan berpengetahuan luas.