

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian Atiqah (2023) yang berjudul Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* *Zuper* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X ICT SMA UII Yogyakarta menunjukkan bahwa Harapan dari penerapan *Quizizz* dalam pelajaran PAI di SMA UII adalah agar mata pelajaran tersebut menjadi lebih disukai oleh siswa. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mengurangi rasa bosan di kelas, terutama pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai sarana pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk kelas X ICT di SMA UII Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dalam konteks tersebut. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dari awal hingga akhir memberikan hasil yang memuaskan dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. *Quizizz* sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat, dan semangat siswa karena aplikasi ini menjadikan pelajaran lebih kreatif dan beragam.

Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan adanya kesamaan dengan peneliti yaitu memiliki persamaan untuk mengetahui langsung pemanfaatan platform *Quizizz*

Zuper pada mata pelajaran PAI mengenai hasil dari perkembangan pembelajaran. Adapun perbedaan dari peneliti adalah pada tingkat objek penelitian yang dimana pada penelitian dari Atiqah pada tingkat SMA dan peneliti pada tingkat SMP. Perbedaan selanjutnya adalah bagaimana metode penelitian yang dilakukan Atiqah yaitu PTK dan peneliti akan melakukan metode *R&D* yang dimana akan mengembangkan suatu platform dalam pembelajaran.

Dalam penelitian menurut Wahida (2023) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizizz Zuper* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* menjadikan solusi bagi *practitioner* dalam mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model TGT berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only control design*. Populasinya adalah seluruh siswa kelas VII MTs Negeri 2 Jakarta tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari tujuh kelas. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah sebanyak 68 siswa yang terbagi menjadi dua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan pemecahan masalah matematis sebanyak 7 butir soal uraian. Hasil penelitian ini yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diterapkan dengan model pembelajaran

TGT berbantuan *Quizizz* lebih tinggi dibandingkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional maka ada pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Wahida memiliki persamaan dengan peneliti yakni berfokus pada mengoptimalkan pembelajaran dengan platform *Quizizz Zuper* yang bisa menjadi bahan evaluasi pengembangan pembelajaran pada siswa. Adapun perbedaan penelitian disini adalah peneliti menggunakan metode R&D yang berfokus pada pengembangan pembelajaran dan yang dilakukan Wahida adalah eksperimen.

Dalam penelitian Zahroh (2022) yang berjudul Penerapan Strategi Paikem dalam Pembelajaran PAI pada SD N Petukangan Utara Pagi di Masa Pandemi menunjukkan bahwa Penerapan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, bahan pembelajaran otentik dan desain pembelajaran yang menarik. Tuntutan penguasaan materi perlu disikapi secara serius pada pembelajaran abad 21, khususnya dimasa pandemi. Pandemi menjadikan pembelajaran di sekolah tidak seperti biasanya. Kementerian Pendidikan mengeluarkan kebijakan atas pembelajaran di masa pandemi. Hal tersebut menjadikan pembelajaran pada penelitian ini terbagi menjadi pembelajaran secara daring/online dan secara Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis sumber data, yaitu

data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara langsung dengan kepala sekolah., wakil kepala sekolah, pengurus Aset dan barang sekolah, pendidik, Tata Usaha dan siswa hasil pengamatan. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari studi dokumen, naskah dan arsip yang berkaitan dengan pelaksanaan *PAIKEM* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik di SDN Petukangan Utara 10 Pagi. Hasil penelitian ini adalah pelaksanaan *PAIKEM* diterapkan sesuai dengan kriteria *PAIKEM* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dimasa pandemi. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai pada Kompetensi Dasar Kognitif yang dihasilkan peserta didik di SDN Petukangan Utara 10 Pagi. Strategi *PAIKEM* ini dilakukan untuk mengetahui proses tahapan perencanaan, pelaksanaan, faktor-faktor dan evaluasi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan adanya persamaan yaitu peneliti sama-sama menggunakan platform *Quizizz Zuper* untuk mengetahui tolak ukur pengembangan pembelajaran PAI. Adapun perbedaan penelitian tersebut terletak pada tingkat objek penelitian yang dimana penelitian oleh Zahroh pada tingkat SD dan peneliti sendiri ada pada tingkat SMP.

B. Kajian Pustaka

1. Implementasi Pembelajaran

Implementasi pembelajaran merupakan proses pelaksanaan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam tahap ini, guru menerapkan berbagai strategi, metode, dan media pembelajaran

yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta materi yang akan disampaikan. Implementasi menjadi bagian penting dalam proses pendidikan karena keberhasilannya sangat menentukan tercapainya hasil belajar yang optimal.

Guru memiliki peran sentral dalam implementasi pembelajaran. Tidak hanya sebagai penyampai materi, guru juga bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing. Dalam pelaksanaannya, guru dituntut untuk mampu mengelola kelas, menciptakan suasana yang kondusif, dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Kemampuan guru dalam mengatur waktu, memanfaatkan media, dan membangun interaksi yang positif menjadi kunci utama keberhasilan proses pembelajaran.

Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi pembelajaran, di antaranya adalah kesiapan guru, sarana dan prasarana, kurikulum, serta kondisi peserta didik. Keterbatasan fasilitas seperti kurangnya alat peraga atau media pembelajaran dapat menghambat proses pembelajaran. Selain itu, latar belakang dan kemampuan siswa yang beragam juga menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menyesuaikan metode yang digunakan agar materi dapat dipahami oleh semua siswa.

Agar implementasi pembelajaran berjalan efektif, guru perlu menerapkan strategi yang variatif dan inovatif. Misalnya dengan pendekatan pembelajaran aktif (active learning), kolaboratif, atau berbasis proyek (project-based learning). Penggunaan teknologi juga dapat menjadi pendukung dalam memperkaya pengalaman belajar

siswa. Strategi-strategi tersebut tidak hanya menekankan pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Setelah implementasi dilakukan, penting bagi guru untuk melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang pembelajaran selanjutnya agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Secara keseluruhan, implementasi pembelajaran merupakan tahap krusial yang menuntut kesiapan, kreativitas, dan keterampilan profesional guru. Keberhasilannya sangat ditentukan oleh bagaimana guru mampu menerapkan metode dan pendekatan yang tepat serta menciptakan suasana belajar yang mendukung. Dengan implementasi yang baik, proses belajar tidak hanya akan berjalan lancar, tetapi juga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2. Pengembangan Pembelajaran PAI

Menurut Idrus (2022) Pengembangan dapat didefinisikan sebagai tahap atau waktu dalam perjalanan hidup anak yang ditandai oleh karakteristik atau pola perilaku yang spesifik. Tahapan atau periode yang dibahas dalam konteks ini merujuk pada proses perkembangan individu dari kanak-kanak hingga dewasa. Tahap perkembangan selalu memiliki keterkaitan yang kuat dengan periode perkembangan yang

sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa manusia adalah sebuah kesatuan yang menyeluruh. Setiap proses perkembangan memiliki tujuan untuk menjadikan seseorang sebagai individu dewasa yang mampu mandiri.

Safitri (2019) Mengatakan bahwa pengembangan adalah proses kematangan fungsi organ tubuh yang ditandai dengan peningkatan kemampuan, kecerdasan, dan perilaku. Perkembangan ditandai dengan peningkatan kemampuan struktur dan fungsi tubuh yang menjadi lebih kompleks. Hal ini mencakup aspek kualitas dan kuantitas, di mana terjadi peningkatan fungsi sel, kematangan, sistem organ, keterampilan, kemampuan emosional, serta kreativitas.

Proses pertumbuhan dan perkembangan anak seharusnya serupa bagi setiap orang, namun dalam praktiknya, tidak semua individu mengalami perkembangan yang sama seperti anak-anak lainnya. Ada berbagai faktor yang menyebabkan perkembangan seorang anak bisa berbeda dari anak-anak lainnya secara umum. Para pakar memiliki berbagai pandangan terkait faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan.

Proses pengembangan pembelajaran merupakan rangkaian Langkah-langkah yang dilakukan untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara sistematis untuk mencapai tujuan Pendidikan yang diinginkan. Berikut merupakan Gambaran umum dari proses pengembangan pembelajaran:

a. Analisis Kebutuhan

Langkah pertama dalam proses pengembangan pembelajaran adalah melakukan analisis kebutuhan. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran apa yang harus dicapai oleh siswa, karakteristik siswa untuk memahami Tingkat pengetahuan, keterampilan dan kebutuhan siswa, konteks pembelajaran untuk mengidentifikasi faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi pembelajaran, seperti lingkungan social dan budaya siswa.

b. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Setelah analisis kebutuhan, Langkah berikutnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Tujuan ini akan menjadi acuan dalam merancang kegiatan dan materi pembelajaran.

c. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran merupakan tahap dimana strategi dan struktur pembelajaran direncanakan. Mencakup seperti, pemilihan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa. Perencanaan materi pembelajaran seperti menentukan materi atau konten yang akan diajarkan dan bagaimana materi tersebut disampaikan dengan cara yang tepat. Penentuan media dan sumber belajar, serta rencana penilaian.

d. Pengembangan Bahan Ajar

Berdasarkan desain pembelajaran yang sudah dibuat, berikutnya adalah pengembangan pembelajaran. Ini bisa berupa modul, buku, video, atau alat bantu lainnya yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

e. Implementasi Pembelajaran

Tahap implementasi merupakan saat pembelajaran dilakukan di kelas atau dalam setting pembelajaran lainnya. Pada tahap ini, pengajaran dilakukan sesuai dengan desain yang telah dibuat.

f. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi dilakukan untuk menilai apakah tujuan pembelajaran telah dicapai atau belum. Menganalisis proses pembelajaran secara keseluruhan untuk melihat keefektifan metode, media, dan interaksi yang terjadi dalam kelas.

g. Revisi dan Peningkatan Berkelanjutan

Berdasarkan evaluasi dilakukan perbaikan atau revisi terhadap desain, bahan ajar, atau metode pembelajaran yang digunakan. Langkah ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

Pengembangan pembelajaran adalah proses yang berkelanjutan. Setelah diperbaiki, siklus pengembangan kembali dimulai dengan analisis kebutuhan atau perubahan pada tujuan pembelajaran. Peningkatan berkelanjutan ini bertujuan agar pembelajaran selalu relevan dan mampu mengakomodasi perubahan dalam konteks Pendidikan, kebutuhan siswa, dan perkembangan teknologi.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki mutu, kemampuan, atau keadaan dari berbagai hal, baik individu, organisasi, teknologi, maupun masyarakat secara keseluruhan. Pengembangan mencakup proses perubahan yang terus-menerus,

inovasi, dan penerapan pengetahuan atau keterampilan baru guna mencapai kemajuan atau tujuan yang diinginkan.

Menurut Festiawan (2022) Pembelajaran adalah setiap usaha yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk mendorong peserta didik agar terlibat dalam aktivitas belajar. Nasution (2005:12) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses pengaturan dan pengorganisasian lingkungan dengan cara yang optimal untuk berinteraksi dengan peserta didik

Menurut Junaedi (2019) Pembelajaran adalah semua usaha yang dilakukan oleh pengajar untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Secara tidak langsung, dalam proses pembelajaran terdapat aktivitas untuk memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode yang bertujuan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses di mana pendidik mentransfer ilmu kepada peserta didik, yang bertujuan untuk memungkinkan mereka mendapatkan pengetahuan, menguasai keterampilan, mengembangkan kebiasaan, serta membentuk sikap dan keyakinan. Dalam pengertian lain, pembelajaran merupakan proses yang bertujuan untuk mendukung peserta didik agar dapat memperoleh pengetahuan dengan efektif.

Sejarah pembelajaran Agama Islam dimulai sejak masa Nabi Muhammad SAW di abad ke-7 M. Pada masa itu, pembelajaran dilakukan secara langsung oleh Nabi kepada para sahabat melalui metode lisan, pengajaran langsung, dan keteladanan.

Masjid menjadi pusat utama pembelajaran, tidak hanya untuk ibadah tetapi juga untuk penyampaian wahyu, pembinaan akhlak, serta diskusi keilmuan. Metode yang digunakan sangat sederhana namun efektif karena bersifat langsung dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Pada masa Khulafaur Rasyidin, pembelajaran Agama Islam mulai mengalami perluasan seiring dengan meluasnya wilayah kekuasaan Islam. Pendidikan Islam mulai terstruktur dengan didirikannya lembaga-lembaga pengajaran seperti kuttub (sekolah dasar) dan halaqah (lingkaran kajian ilmu). Pada masa Dinasti Umayyah, sistem pendidikan mulai dikembangkan secara lebih formal, termasuk upaya kodifikasi ilmu-ilmu keislaman seperti tafsir, hadis, dan fiqh, yang menjadi dasar penting dalam kurikulum pendidikan agama.

Periode Dinasti Abbasiyah menjadi masa keemasan dalam sejarah pendidikan Islam. Lembaga pendidikan seperti madrasah dan baitul hikmah didirikan untuk mendalami ilmu-ilmu agama dan umum secara terpadu. Pembelajaran Agama Islam berkembang pesat dengan munculnya banyak ulama besar, seperti Imam al-Ghazali, Imam Syafi'i, dan lainnya, yang menyusun kitab-kitab rujukan pendidikan Islam hingga kini. Pada masa ini pula metode pembelajaran mulai beragam, seperti diskusi ilmiah, hafalan, dan penulisan ilmiah.

Di wilayah Nusantara, pembelajaran Agama Islam mulai berkembang sejak abad ke-13 melalui jalur perdagangan, dakwah, dan pendidikan yang dibawa oleh para

ulama dan saudagar dari Timur Tengah dan India. Lembaga-lembaga tradisional seperti pesantren, surau, dan dayah menjadi pusat pembelajaran agama yang efektif dalam menyebarkan ajaran Islam kepada masyarakat. Metode yang digunakan masih bersifat klasik, seperti sorogan (mengaji satu per satu), bandongan (pengajian bersama), dan halaqah.

Memasuki era kolonial dan pascakemerdekaan, pembelajaran Agama Islam mulai masuk ke dalam sistem pendidikan formal nasional. Kurikulum pendidikan Islam disusun secara sistematis dan diajarkan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Selain pesantren, madrasah dan sekolah umum mulai mengintegrasikan pendidikan agama dalam kurikulum mereka. Di era modern ini pula, pembelajaran agama mulai memanfaatkan teknologi digital, media interaktif, serta platform daring untuk menjangkau siswa secara lebih luas dan fleksibel.

Sejarah pengembangan pembelajaran Agama Islam menunjukkan perjalanan panjang dan dinamis yang mencerminkan respons terhadap kebutuhan zaman. Dari metode sederhana di masa Nabi, hingga integrasi teknologi di era digital, pembelajaran agama terus mengalami inovasi tanpa kehilangan esensi nilai-nilai keislaman. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan Islam memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan sosial, budaya, dan teknologi, asalkan tetap berpegang pada tujuan utamanya: membentuk manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.

Pembelajaran agama Islam di sini berfokus pada penguatan dan penanaman karakter siswa, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, serta mengedepankan nilai-nilai kebaikan yang terkandung dalam agama.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran agama Islam. Hal ini dilakukan melalui perbaikan pada kurikulum, metode, media, dan evaluasi, dengan maksud untuk memperdalam pemahaman serta membentuk akhlak siswa sesuai dengan ajaran Islam.

3. Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Agama Islam merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk kepribadian muslim yang utuh melalui penguasaan pengetahuan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (tindakan), sehingga siswa tidak hanya memahami ajaran Islam secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam perilaku nyata.

Tujuan utama dari pembelajaran Agama Islam adalah menanamkan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia dalam diri peserta didik. Dengan demikian, pendidikan agama bukan hanya menciptakan individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga berakhlak baik, berkarakter, dan mampu menjadi insan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya. Dalam konteks pendidikan nasional,

pembelajaran Agama Islam juga berfungsi memper kuat jati diri bangsa dan membangun masyarakat yang harmonis berdasarkan nilai-nilai spiritual.

Materi pembelajaran Agama Islam mencakup berbagai aspek penting dalam kehidupan seorang muslim, seperti akidah (keyakinan), ibadah (praktik keagamaan), akhlak (etika), Al-Qur'an dan Hadis, serta sejarah kebudayaan Islam. Setiap aspek tersebut saling berkaitan dan membentuk dasar yang kokoh bagi perkembangan spiritual dan moral peserta didik. Penyampaian materi juga harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia dan pemahaman siswa, agar mudah dipahami dan diterima dengan baik.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Agama Islam menuntut pendekatan yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai teladan dalam bersikap dan berperilaku. Metode yang dapat digunakan antara lain ceramah, diskusi, tanya jawab, bermain peran, serta pendekatan berbasis pengalaman nyata (*experiential learning*). Pemanfaatan teknologi dan media digital juga dapat memperkaya proses pembelajaran dan membantu siswa memahami nilai-nilai Islam secara lebih interaktif.

Dalam istilah, definisi pendidikan dapat diuraikan menjadi dua kata: konsep dan pendidikan itu sendiri. Menurut Saiful Sagala, gagasan atau konsep merupakan hasil dari akumulasi pemikiran individu, sebagaimana tercermin dalam definisi. Konsep tersebut memberi makna pada produk pengetahuan seperti prinsip, hukum, dan pemikiran teoretis yang diambil dari fakta, kejadian, dan pengalaman, serta berfungsi

untuk menjelaskan dan memprediksi. Pendidikan adalah serangkaian aktivitas pembelajaran yang disusun dengan dokumentasi terstruktur, dilaksanakan secara terencana, mengikuti sistem pemantauan, dan dievaluasi secara akurat untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Syamsul, 2022).

Sementara itu, Islam dianggap sebagai agama peradaban karena ajarannya mengedepankan ketundukan, ketaatan, dan ibadah, yang merupakan inti dari nilai-nilai sebuah peradaban. Dengan kata lain, pendidikan agama Islam merupakan suatu sistem yang berawal dari penemuan dan kreasi manusia, yang bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar, khususnya dalam bidang pendidikan agama Islam, demi mencetak individu yang memiliki budaya yang tinggi. Pada surat Al-Mujadalah Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan." (QS. Al Mujadalah : 11)

Dalam tafsir as-Sa'di karya Syaikh Abdurrahman bin Nashir as-Sa'di, seorang ahli tafsir dari abad ke-14 H, dijelaskan bahwa ajaran ini berasal dari Allah yang ditujukan kepada hamba-Nya yang beriman saat mereka berkumpul, di mana sebagian dari mereka adalah orang-orang yang baru tiba dan meminta agar ruang duduk diperluas. Salah satu bentuk sopan santun dalam situasi ini adalah dengan memberikan ruang yang cukup baginya agar tujuannya dapat tercapai, tanpa mengganggu orang yang telah memberikan ruang tersebut. Keinginan saudaranya pun tercapai tanpa ada gangguan. Balasan tersebut disesuaikan dengan jenis kebaikan yang dilakukan. Siapa pun yang memberikan keringanan, maka Allah akan memberikan keringanan kepadanya. Siapa pun yang memberikan kebebasan kepada saudaranya, maka Allah pun akan memberinya kebebasan.

"Dan ketika diperintahkan, 'Bangkitlah kamu', itu berarti bangkitlah dari tempat dudukmu karena ada kebutuhan mendesak. Maka, segera berdirilah untuk mencapai kebaikan, karena melakukan hal ini adalah bagian dari pengetahuan dan keimanan." Allah akan mengangkat martabat orang-orang yang memiliki ilmu dan keimanan, sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan yang Allah anugerahkan kepada mereka. "Dan Allah mengetahui segala perbuatanmu." Setiap orang akan mendapatkan imbalan sesuai dengan amal yang telah dilakukan. Tindakan baik akan mendapatkan balasan yang baik, sementara tindakan buruk akan menerima konsekuensi yang buruk. Di dalam ayat ini terdapat penjelasan tentang keutamaan ilmu. Dan keindahan

serta buah dari ilmu adalah dengan beradab dengan adab-adab ilmu serta menunaikan tuntutannya.

Pada surat al-Mujadilah ini Tuhan menggambarkan manfaat dari orang-orang yang melaksanakan proses pendidikan sehingga mereka akan mendapatkan ilmu pengetahuan sekaligus mendapat derajat yang tinggi dalam pondasi keimanan (Siddik, 2022).

Sukses dalam meraih tujuan PAI dipengaruhi dari kecakapan pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat. Pendidikan agama Islam, seperti pendidikan lainnya dan semua keyakinan, memiliki tujuan yang jelas. Tujuan pendidikan Islam adalah untuk mengarahkan dan mengajarkan individu agar dapat memahami prinsip-prinsip ajaran Islam. Mereka diharapkan memiliki Kecerdasan Intelektual (*IQ*), Kecerdasan Emosional (*EQ*), dan Kecerdasan Spiritual (*QS*) sebagai persiapan untuk mencapai kesuksesan di dunia maupun di akhirat (Syamsul, 2022).

Secara umum, konsep Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah untuk memperkuat dan meningkatkan iman, serta menanamkan dan membudayakan pengamalan penghayatan pengetahuan dan pengalaman agama Islam pada siswa. Dengan demikian, diharapkan mereka menjadi umat Islam yang terus berkembang dalam aspek keimanan, ketakwaan, serta cinta terhadap bangsa dan negara. Tujuan mencakup tujuan umum PAI, tujuan menengah, tujuan akhir, serta tujuan operasional

4. Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pembelajaran berbasis teknologi merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai perangkat digital dan aplikasi teknologi informasi sebagai sarana untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar. Teknologi digunakan baik oleh guru maupun siswa untuk mengakses, menyampaikan, dan mengelola materi pelajaran. Model pembelajaran ini telah menjadi kebutuhan utama di era digital, di mana informasi tersedia secara cepat dan akses belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat, antara lain memperluas akses terhadap sumber belajar, meningkatkan motivasi siswa, dan mendukung gaya belajar yang bervariasi. Melalui platform pembelajaran digital, video pembelajaran, simulasi interaktif, serta penggunaan Learning Management System (LMS), siswa dapat belajar secara mandiri dan lebih aktif. Selain itu, teknologi juga memudahkan guru dalam merancang media ajar yang kreatif dan inovatif.

Meskipun teknologi memainkan peran penting, keberadaan guru tetap menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran. Guru berfungsi sebagai fasilitator, pembimbing, dan pengarah agar penggunaan teknologi benar-benar mendukung tujuan pembelajaran. Guru perlu memiliki literasi digital agar mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses mengajar, sekaligus

memastikan bahwa siswa tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga mampu berpikir kritis dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

Di balik berbagai kelebihannya, pembelajaran berbasis teknologi juga menghadapi sejumlah tantangan. Tidak semua sekolah memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil atau perangkat digital yang cukup. Selain itu, belum semua guru dan siswa memiliki kemampuan digital yang baik. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan, pendampingan, serta kebijakan pendidikan yang mendukung transformasi digital secara menyeluruh dan merata.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis teknologi merupakan langkah penting dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Teknologi bukan hanya alat bantu, tetapi juga sarana strategis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan relevan dengan perkembangan zaman. Agar pembelajaran berbasis teknologi berhasil, dibutuhkan kolaborasi antara guru, siswa, sekolah, dan pemerintah dalam menciptakan ekosistem digital yang mendukung proses belajar secara optimal.

Hampir semua negara di dunia saat ini telah memasuki era masyarakat informasi. Di mana perilaku manusia kini lebih rumit dibandingkan sebelumnya. Masa peradaban dapat diartikan sebagai periode di mana semua aspek kehidupan telah bertransformasi dengan teknologi, menjadikan segalanya lebih mudah dan efisien.

Namun, terdapat kekurangan dari hal ini. karena individu selalu didorong untuk menjadi lebih inovatif dalam berbagai aspek kehidupan mereka (Syamsul, 2022).

Dalam sektor pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan dalam metode, suasana, dan kecepatan pelaksanaan pendidikan, melalui penerapan inovasi yang aktif dan kreatif. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tentu membawa dampak yang cukup besar terhadap prioritas dalam aktivitas belajar mengajar, baik dari segi perubahan sistem manajemen lembaga, metode pengajaran para pendidik, maupun cara belajar para siswa. Pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan dapat menumbuhkan kemandirian dan keaktifan peserta didik, melalui berbagai aktivitas yang memungkinkan mereka menikmati proses belajar secara mandiri. Usaha mandiri yang dimaksud merujuk pada keterlibatan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menganalisis pengetahuan mereka sendiri sesuai dengan karakteristik pribadi serta kemampuan mereka untuk mengolah informasi yang diperoleh dengan cara yang kritis.

Pendidikan agama Islam tidak hanya terbatas pada mempelajari kitab, bahasa Arab, mendalami isi *Al-Qur'an*, atau materi fiqh, aqidah, dan akhlak. Namun, segala sesuatu ini dapat dipadukan dengan teknologi yang sedang ada saat ini untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Proses belajar yang paling efektif adalah yang fokus pada perkembangan dan pertumbuhan siswa untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Dengan adanya teknologi dan media pembelajaran yang semakin beragam, proses pembelajaran bisa menjadi lebih mudah dan interaktif, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dalam perjalanan proses pembelajaran, seharusnya terdapat materi atau elemen penting yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, menantang, memotivasi, serta menciptakan suasana yang lebih interaktif dan inspiratif. Hal ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dengan teman-teman mereka, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling berbagi pendapat dan mengekspresikan kreativitas mereka, sesuai dengan minat dan bakat individu masing-masing (Zahwa et al., 2022).

Menurut Zahwa (2022) Sebagai elemen yang menghasilkan layanan yang tepat, akurat, teratur, dapat dipertanggungjawabkan, dan dapat diandalkan. Ada beberapa unsur yang mempengaruhi teknologi dalam meraih tujuannya, yaitu:

- a. Infrastruktur bertujuan untuk menyediakan akses informasi dengan kecepatan yang memadai, serta mampu berkembang dengan cepat seiring kemajuan teknologi.
- b. Konten dan Aplikasi, Faktor ini memerlukan adanya aplikasi yang digunakan untuk mengirimkan produk, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi yang disampaikan.

Pembelajaran yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki kemampuan yang signifikan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Teknologi seperti platform kuis interaktif mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih hidup. Salah satu platform yang saat ini banyak diminati adalah *Quizizz*, yang menyediakan kuis daring yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran.

5. Platform *Quizizz Zuper*

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) setiap tahunnya memberikan peluang dan manfaat yang semakin besar dan menarik untuk digunakan dalam mendukung proses belajar serta meningkatkan sistem manajemen pendidikan. Kita dapat menemukan media berbasis TIK yang beragam dan mampu memotivasi siswa, mengingat fakta bahwa permintaan untuk akses pendidikan secara global telah mengalami peningkatan yang signifikan (Windardati, 2023).

Pemanfaatan media berbasis permainan dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar serta meningkatkan rasa senang dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, media yang menggunakan permainan dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk terus belajar. Kita bisa menggunakan berbagai aplikasi media berbasis permainan, seperti *Quizizz*, *Kahoot*, *Socrative*, dan lainnya, sebagai pilihan dalam proses belajar mengajar (Windardati, 2023).

Salah satu platform berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah *Quizizz*. Dengan menggunakan aplikasi ini, para guru dapat menyatukan pengajaran, diskusi, dan penilaian. *Quizizz* menghubungkan semua guru di seluruh dunia, dan semua pengajar yang terdaftar dapat mengakses *Quizizz* tanpa biaya. Dengan demikian, guru memiliki kebebasan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran dan tetap memiliki banyak gagasan. Aplikasi ini dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, tanpa batasan ruang dan waktu. Hal ini disebabkan oleh adanya pengaturan waktu di *Quizizz*, yang menentukan kapan kuis dimulai dan kapan berakhir. Siswa hanya perlu memasukkan kata sandi atau PIN game untuk memulai kuis tanpa harus berada di lokasi yang sama dengan guru atau teman-temannya.

Quizizz adalah alat berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis interaktif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dirancang mencakup hingga 4 pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar, dan memungkinkan penambahan gambar sebagai latar belakang pertanyaan. Setelah kuis selesai dibuat, kita bisa membagikan kode kepada siswa sehingga mereka dapat mengakses kuis tersebut. Salah satu keuntungan dari *Quizizz* adalah bahwa siswa tidak bisa mencontek satu sama lain karena soal yang diberikan telah diacak untuk setiap siswa. Kita bisa membuat kuis kita sendiri. Dengan demikian, setiap individu memiliki kemampuan untuk membuat pertanyaan sendiri sesuai dengan keinginan mereka. Di akhir tugasnya, siswa dapat melihat peringkat yang diperolehnya dibandingkan dengan seluruh siswa yang mengerjakan soal tersebut. Siswa juga

memahami pertanyaan dan jawaban yang benar dari soal yang telah mereka selesaikan.

Salah satu kekurangan dari *Quizizz* adalah siswa dapat mengalami penurunan tingkat meskipun mereka telah menyelesaikan semua soal. Hal ini disebabkan oleh durasi pengerjaan yang memengaruhi hasil nilai yang diperoleh. Jika dapat menyelesaikan dengan cepat, maka hasil yang diperoleh bisa sangat tinggi, bahkan mencapai 900 atau lebih. *Quizizz* sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil, sehingga dapat terjadi pemutusan sambungan jika internetnya terputus atau tidak terhubung. Ini dapat mengganggu siswa dalam menyelesaikan soal kuis (Carolina, 2022).

Menurut Platform *Quizizz* tidak hanya menyediakan mode permainan untuk individu, tetapi juga menawarkan pilihan untuk bermain dalam kelompok. Dengan menggunakan model kelompok, siswa dapat saling berdiskusi dan bekerja sama untuk menjawab pertanyaan pada kuis online. *Quizizz* sangat mudah digunakan dalam penerapannya karena sudah menyediakan template dasar yang siap digunakan. Terdapat template permainan, pertanyaan, atau kuis yang bisa diakses secara gratis, tetapi juga ada fitur layanan yang memerlukan biaya. Platform *Quizizz* menawarkan berbagai jenis pertanyaan dalam tes interaktif, termasuk pilihan ganda, jawaban terbuka, serta pilihan benar atau salah.

Dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz*, metode yang diterapkan pada platform ini adalah pembelajaran melalui *Gamifikasi*. Yang menggunakan unsur permainan dalam media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. *Gamifikasi* memberikan guru kemampuan luar biasa untuk memotivasi, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, gamifikasi dapat meningkatkan literasi digital dan mempersiapkan generasi muda dengan lebih efektif untuk meraih kesuksesan dalam karier mereka.

Media pembelajaran *Quizizz* bisa menjadi salah satu pilihan alternatif yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik. *Quizizz* juga dapat meningkatkan semangat kompetisi di kalangan siswa, karena setiap jawaban yang mereka berikan dapat dilihat pada papan peringkat. Di samping itu, aplikasi *Quizizz* menawarkan gambar-gambar menarik yang muncul ketika siswa memberikan jawaban yang benar atau salah (Nurpadilah, 2024).

Pemanfaatan platform ini telah terbukti berhasil dalam meningkatkan semangat dan partisipasi siswa. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), diharapkan bahwa penggunaan *Quizizz Zuper* dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan memahami materi dengan cara yang menyenangkan (Suwito, 2019).

6. Aplikasi *Canva* Pembelajaran

Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam konten visual seperti poster, presentasi, infografis, video pendek, hingga materi pembelajaran dengan cara yang mudah dan praktis. Dengan tampilan antarmuka yang ramah pengguna, *Canva* dapat diakses oleh siapa saja, termasuk guru dan siswa, tanpa memerlukan keahlian desain profesional.

Dalam dunia pendidikan, *Canva* telah menjadi salah satu alat bantu yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran yang kreatif dan menarik. Guru dapat memanfaatkannya untuk membuat media pembelajaran visual seperti slide presentasi, leaflet materi pelajaran, maupun kuis interaktif. Sementara itu, siswa dapat menggunakan *Canva* untuk mengerjakan tugas-tugas kreatif, seperti membuat poster kampanye, laporan bergambar, atau proyek digital yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Salah satu keunggulan utama *Canva* adalah kemudahan penggunaannya. Dengan ratusan template yang tersedia, pengguna hanya perlu memilih desain, mengganti teks, dan menyesuaikan elemen sesuai kebutuhan. *Canva* juga menyediakan berbagai elemen visual seperti ikon, gambar, grafik, dan ilustrasi yang dapat membantu memperjelas konsep dalam pembelajaran. Hal ini membuat materi menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan bagi siswa.

Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran juga dapat mendorong kreativitas dan kemandirian siswa. Dengan diberi tugas yang melibatkan desain atau presentasi visual, siswa dilatih untuk berpikir kritis, memilih informasi yang relevan, serta

menyusun materi secara sistematis dan estetis. Ini sangat mendukung pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan hasil karya.

Canva juga mendukung kolaborasi secara daring. Guru dan siswa dapat bekerja bersama dalam satu desain secara real-time, mirip seperti Google Docs. Fitur ini sangat berguna dalam pembelajaran jarak jauh maupun kelas hybrid, karena mempermudah komunikasi dan koordinasi tanpa harus bertemu langsung. Selain itu, hasil desain dapat langsung diunduh atau dibagikan melalui tautan, membuat proses distribusi materi menjadi lebih cepat dan efisien.

Namun, penggunaan Canva juga memiliki tantangan. Tidak semua siswa memiliki akses internet yang stabil atau perangkat yang memadai untuk menggunakan aplikasi ini secara optimal. Selain itu, beberapa fitur premium hanya tersedia bagi pengguna berbayar, meskipun versi gratisnya sudah cukup lengkap. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan ketersediaan sarana dan melakukan pendampingan agar penggunaan Canva tetap inklusif dan efektif.

Secara keseluruhan, Canva merupakan aplikasi yang sangat bermanfaat dalam mendukung pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan visual. Dengan fitur-fitur yang mudah digunakan serta tampilan yang menarik, Canva membantu guru dan siswa dalam menciptakan materi yang lebih komunikatif dan menyenangkan. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis, pemanfaatan Canva yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan siswa, serta mengembangkan kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital.