

**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM
MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SMAN 1 MOMUNU KABUPATEN BUOL**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN)
Datokarama Palu*

OLEH

**RYAN ARDIANSYAH J. PONTOH
NIM. 20.1.01.0081**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEPENDIDIKAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
SULAWESI TENGAH
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 1 Momunu Kabupaten Buol**”. Benar adalah hasil karya penyusun sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Sigi, 5 Februari 2025 H
6 Sya'ban 1446 M

Penulis



Ryan Ardiansyah J. Pontoh
NIM. 20.1.01.0081

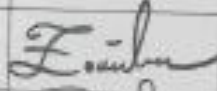
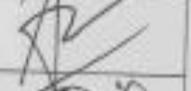
PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara Ryan Ardiansyah J. Pontoh NIM (201010081) dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Momunu Kabupaten Buol" yang telah diujikan dihadapan Dewan Penguji Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) pada tanggal 4 Februari 2025 M yang bertepatan dengan tanggal 5 Sya'ban 1446 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Sigi, 5 Februari 2025 H

6 Sya'ban 1446 M

DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Zuhra, S.Pd., M.Pd.	
Penguji Utama I	Dr. H. Askar, M.Pd.	
Penguji Utama II	Dra. Syahril, M.A.	
Pembimbing I	Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd.	
Pembimbing II	Dr. H. Suharnis, S.Ag., Mag.	

Mengetahui

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197312312005011070

Ketua Prodi
Pendidikan Agama Islam


Jumri Hl. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag
NIP. 19720505200112009

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Momunu” Oleh mahasiswa atas nama Ryan Ardiansyah J. Pontoh, NIM : 201010081, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah melalui pemeriksaan secara seksama dari masing-masing Pembimbing, maka skripsi ini dipandang telah memenuhi syarat-syarat untuk diujikan.

Sigi, 2 Desember 2024 M
30 Jumadil Awal 1446 H

Pembimbing I



Dr. Ahmad Syahid, M.Pd.
NIP: 1968127 199403 1 003

Pembimbing II



Dr. H. Suharnis, S.Ag., M.Ag.
NIP: 1970010 1200501 1 009

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ
عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Tidak ada kata yang pantas untuk penulis ucapkan selain puji dan syukur kepada Allah SWT., karena rahmat dan kemudahan dari-Nya, sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan sesuai dengan target waktu yang telah di rencanakan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi kita, Nabi Muhammad SAW., beserta keluarga dan para sahabatnya semoga kita termasuk pengikut beliau yang setia sampai hari kiamat kelak.

Penulis menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal itu disadari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak lain pada umumnya. Dalam menyusun skripsi ini, penulis banyak mendapat pelajaran berupa bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penyusunan laporan skripsi ini.

Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis Ayah dan Ibu tercinta, bapak Jamaludin HD. Pontoh dan Ibu Syamsiar M. Masariki yang telah melahirkan, membesarkan, merawat memberi nafkah untuk penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang hingga penulis dapat menyelesaikan studi di perguruan tinggi. Kakak penulis

Rudy Rusdyanto J. Pontoh dan ketiga adik tercinta Nabil Rahmatullah J. Pontoh, Moh Nur Hidayat J. Pontoh dan Alya Chairunnisa serta keluarga yang telah memberi bantuan dan dukungan dalam berbagai hal.

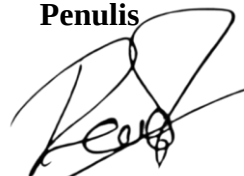
2. Bapak Prof. Dr. H. Lukman S. Thahir, M.Ag, Selaku Rektor UIN Datokarama Palu. Serta segenap unsur pimpinan UIN Datokarama Palu, yang telah memberikan kebijakan selama ini kepada penulis dalam berbagai hal
3. Bapak Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd. I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang selalu melayani mahasiswa didik dengan baik.
4. Bapak Jumri Hi. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag. selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, dan Ibu Zuhra, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak mengarahkan penulis dalam proses perkuliahan.
5. Ibu Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I selaku dosen penasehat akademik yang membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan di UIN Datokarama Palu.
6. Bapak Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Dr. H. Suharnis, S.Ag., M.Ag. selaku dosen pembimbing 2, yang sangat membantu penulis dengan arahan-arahan terbaiknya sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini sampai selesai.
7. Segenap Dosen dan Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, yang juga telah banyak membantu penulis dalam penyelesaian studi, baik menyangkut pemberian materi mata kuliah maupun pelayanan administrasi.

8. Ibu Nurhayati MD. Taim, S.Sos selaku kepala SMA Negeri 1 Momunu, Bapak Ismail Adam S.Pd selaku guru mata pelajaran PAI, peserta didik SMA Negeri 1 Momunu khususnya kelas XII MIA 2 serta seluruh staf guru yang telah membantu penulis untuk melakukan penelitian, baik berupa dokumentasi dan wawancara sebagai bahan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Keluarga Besar Mahapeserta didik Buol, Khususnya Bapak Drs. Muhammad Nur Korompot, M.Pd., Selaku pembina KBMB yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan, dan motivasi.
10. Teman-teman penulis yang sedari awal perkuliahan masih terus membersamai penulis sampai akhirnya bisa mencapai tahap ini diantaranya Fikriansyah, Moh Alfirmansyah, Moh Syafaat, Nur Safiah, Sri Rawinda, Rati Kahar dan teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Tidak lupa pula dengan tim PPL saya dan Rekan KKN yang terus ada dalam memberikan segala bentuk motivasi dan semangat kepada penulis.

Akhirnya, kepada semua pihak, penulis senantiasa mendoakan semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT.

Sigi, 2 Desember 2024 M
30 Jumadil Awal 1446 H

Penulis



Ryan Ardiansyah J. Pontoh
NIM. 20.1.01.0081

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	6
D. Penegasan Istilah	6
E. Garis-Garis Besar Isi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Penelitian Terdahulu.....	9
B. Aplikasi Quizizz	12
C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	23
D. Kerangka Pemikiran.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
B. Lokasi Penelitian.....	29
C. Kehadiran penulis	29
D. Data dan Sumber Data.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data	34
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	38
A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Momunu	38
B. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Momunu	48

C.	Implikasi Pemanfaatan Aplikasi <i>Quizizz</i> Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Momunu	54
BAB V	PENUTUP	59
A.	Kesimpulan.....	59
B.	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN – LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP		

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	11
2. Tabel 4.2 Nama Tenaga Pendidik di SMAN 1 Momunu	43
3. Tabel 4.3 Daftar Nama Tenaga Kependidikan di SMAN 1 Momunu	44
4. Tabel 4.4 Daftar Jumlah Siswa di SMAN 1 Momunu	45
5. Tebel 4.5 Daftar Sarana dan Prasaran di SMAN 1 Momunu	47

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Aplikasi Quizizz Pada Playstore/Appstore	17
2. Gambar 2.2 Pendaftaran Akun Quizizz Dan Menu Utama Quizizz	17
3. Gambar 2.3 Membuat Kuis Baru	18
4. Gambar 2.4 Membuat Kuis Baru	18
5. Gambar 2.5 Menuliskan Pertanyaan dan Opsi Jawaban	19
6. Gambar 2.6 Menu Perpustakaan	20
7. Gambar 2.7 opsi pelaksanaan kuis	20
8. Gambar 2.8 Download Dan Cetak Kode QR Untuk Kertas Jawaban Peserta didik.....	21
9. Gambar 2.9 Kertas Jawaban Yang Akan Dibagikan.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Lampiran yang ada pada skripsi ini sebagai berikut :

- Lampiran 1 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 2 : Pedoman Observasi
- Lampiran 3 : Daftar Informan
- Lampiran 4 : Surat Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 5 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing
- Lampiran 6 : Surat Undangan Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 7 : Berita Acara Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 8 : Kartu Seminar Skripsi
- Lampiran 9 : Surat Keterangan Izin Penelitian
- Lampiran 10 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 11 : Buku Bimbingan Skripsi
- Lampiran 12 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 13 : Dokumentasi Hasil Penelitian
- Lampiran 14 : Tampilan Aplikasi *Quizizz*
- Lampiran 15 : Kuis Pembuka dan Penutup Pembelajaran
- Lampiran 16 : Daftar Nilai Pembuka dan Penutup Pembelajaran
- Lampiran 17 : Contoh Barcode (Kode Palang)
- Lampiran 18 : Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

NAMA : Ryan Ardiansyah J. Pontoh
NIM : 20.1.01.0081
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Momunu Kabupaten Buol

Skripsi ini membahas tentang Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Momunu Kabupaten Buol. Masalah yang dibahas dalam penelitian ini: (1) Bagaimana pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Momunu, (2) Bagaimana implikasi pemanfaatan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Momunu.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan lokasi penelitian di SMAN 1 Momunu. Sumber data diperoleh dari data primer dan sekunder yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Metode yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Momunu sudah sangat baik, ini dibuktikan dengan tidak hanya menggunakan kuis yang mengharuskan para peserta didik membawa *handphone* namun guru juga berhasil memanfaatkan fitur yang ada didalamnya yakni kuis menggunakan mode kertas agar para peserta didik bisa lebih mudah selama proses kuis berlangsung. Implikasi pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan agama Islam di SMA Negeri 1 Momunu sangat bagus, dikarenakan hasil yang dilaksanakan selama kuis menunjukkan adanya peningkatan dalam pembelajaran peserta didik dengan berbagai faktor yang mendukung walaupun menghambat selama proses pembelajaran.

Kesimpulan dari penelitian ini yakni pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sangat bermanfaat dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik di dalam kelas dikarenakan pembelajaran yang variatif yang bisa membuat peserta didik merasa pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga pembelajaran bisa dilaksanakan dengan lebih baik lagi.

Diharapkan dari skripsi ini bagi seorang guru agar terus mengembangkan dan mencari tau berbagai fitur yang ada didalam aplikasi *Quizizz* sehingga bisa untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran dikelas nantinya. Dan bagi pihak akademisi, diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa menjadi salah satu sumber dalam penelitian yang serupa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman modern seperti saat ini teknologi semakin dimanfaatkan secara pesat. Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya pengguna teknologi dari kalangan atas sampai kalangan bawah. Penggunaan teknologi ini, diharapkan dapat memudahkan manusia dalam menyelesaikan tugas. Salah satunya perkembangan teknologi informasi yang dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat termasuk dalam bidang pendidikan. Terkait dengan manfaat tersebut, penggunaan internet dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran jarak jauh oleh peserta didik dalam melihat jadwal, mengirimkan berkas tugas, melihat nilai, konsultasi, dan bahkan melakukan diskusi sehingga peserta didik dapat melakukan kapanpun dan dimanapun tanpa harus bertatap muka dengan pendidik.

Diantara banyaknya teknologi yang berkembang pesat di zaman ini, salah satu teknologi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yakni *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah *web tools* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran), bersifat online dan *fun* (menyenangkan), *real time* bisa kita dapatkan hasilnya serta bisa sebagai alternatif pembelajaran, ataupun PR (Pekerjaan Rumah) untuk peserta didik, dan dapat di pantau analisis per butir soalnya. *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran gratis yang menyenangkan untuk memudahkan pendidik dalam memberikan kuis kepada para peserta didik. *Quizizz*

adalah platform digital untuk latihan maupun ujian soal yang dapat digunakan oleh pendidik kepada peserta didik.¹

Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis multiplayer, dan *quizizz* dapat diakses melalui website serta digunakan oleh peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama di kelas, ataupun digunakan untuk penugasan di rumah. Hasil dari penugasan ini dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh pendidik. Dalam aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. *Quizizz* sangat cocok untuk membangun pembelajaran interaktif, karena peserta didik dapat mengerjakan kuis bersama teman pada waktu bersamaan, sehingga dapat melihat ranking yang diperoleh dalam menjawab kuis.²

Media pembelajaran adalah alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.³ Dengan menggunakan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, dan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja.

¹Yosela Alvi Kusuma, *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Press, 2020), 3.

²Ibid., 5.

³Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Jogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2018), 4.

Dalam prosesnya ini pendidik harus selalu hadir untuk menyampaikan materi pelajaran dengan bantuan media agar dapat menyadari berbagai manfaat dari penggunaan media seperti membawa kesegaran dan varian baru bagi pengalaman belajar peserta didik. Diharapkan juga penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan merangsang keinginan dan minat para peserta didik, peserta didik menjadi tidak bosan, memberikan dampak psikologis bagi peserta didik, dan bahkan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. Tetapi penggunaan media belajar yang bervariasi juga bukan hanya diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, namun dengan adanya media belajar yang beragam juga diharapkan para peserta didik tidak tertekan dan tidak merasa bosan sampai selesai proses pembelajaran. Banyak pakar pendidikan sadar media belajar adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang sangat efektif untuk kegiatan belajar mengajar baik di dalam maupun luar kelas utamanya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ketika proses pembelajaran menyenangkan, nyaman, efektif, menarik maka bisa dikatakan pembelajaran tersebut berjalan secara efektif. Oleh karena itu pendidik dituntut agar bisa memanfaatkan inovasi untuk pembelajaran bahkan dalam penggunaan media belajar.⁴

Permasalahan yang biasa dihadapi oleh pendidik adalah ketika membawakan materi hanya banyak di penjelasan dan membayangkan-bayangkan saja dengan metode dan media belajar yang terkesan itu-itu saja. Metode pendidikan yang konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab langsung, cenderung kurang

⁴Usman Basyirudin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Cutat Pers, 2019), 94.

menarik bagi peserta didik. Mereka mudah merasa bosan dan kehilangan minat untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu, interaksi antara pendidik dan peserta didik juga seringkali terbatas karena keterbatasan waktu dan jumlah peserta didik dalam satu kelas.

Pada proses pembelajaran PAI di SMAN 1 Momunu sudah mulai menerapkan kuis di sela-sela pembelajaran yang memakai banyak media, salah satunya ialah media online yakni aplikasi *quizizz*. Hasil observasi yang dilaksanakan oleh penulis pemanfaatan aplikasi *quizizz* bisa dikatakan belum maksimal karna hanya memanfaatkan media web saja tanpa mengembangkan pemanfaatan *quizizz* lebih lanjut.

Penulis memilih menggunakan aplikasi *Quizizz* dikarenakan *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran. Aplikasi *quizizz* adalah salah satu alternatif yang menarik untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan menggunakan aplikasi ini, pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Aplikasi *quizizz* memiliki fitur-fitur menarik seperti pertanyaan-pertanyaan berbasis pilihan ganda atau benar/salah dengan waktu penyelesaian tertentu. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan secara individu melalui perangkat mereka masing-masing tanpa tekanan dari teman sekelasnya. Setelah menjawab semua pertanyaan, skor akan ditampilkan secara real-time sehingga memberikan motivasi tambahan bagi peserta didik untuk meningkatkan prestasinya yang akan meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini

juga menyediakan laporan hasil ujian setiap individu sehingga memudahkan pendidik dalam melakukan evaluasi kemampuan belajar peserta didik secara objektif. Pendidik bisa melihat tingkat pemahaman materi oleh setiap peserta didik serta mengidentifikasi area-area di mana mereka masih kesulitan.⁵

Pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Mereka juga dapat mengukur kemampuan mereka secara mandiri dan melihat perkembangan diri sendiri dari waktu ke waktu. Dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Momunu Kabupaten Buol”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada dua permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Momunu?
2. Bagaimana implikasi pemanfaatan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Momunu?

⁵Pipit Putpitasaki, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Bahasa* 1, no 2 (2020): 227.

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk Mengetahui Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Momunu Kabupaten Buol
- b. Untuk mengetahui implikasi dalam pemanfaatan aplikasi quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Momunu

2. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Momunu.
- b. Manfaat praktis, penelitian ini dapat bermanfaat untuk Meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Momunu.

D. Penegasan Istilah

1. Aplikasi Quizizz

Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. *quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, dan music menghibur dalam proses pembelajaran. *quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka

belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik.⁶

E. Garis-Garis Besar Isi

Untuk mempermudah pembahasan dalam penelitian ini maka penulis akan menguraikan garis-garis besar isi proposal yang terdiri dari 5 bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yaitu menguraikan dan menjelaskan tentang latar belakang masalah yang memuat tentang: permasalahan yang akan dibahas dan dipecahkan dalam proposal penelitian ini selanjutnya diikuti dengan rumusan masalah tujuan dan manfaat penelitian, penegasan istilah dan garis-garis besar isi skripsi yang menguraikan sistematika dalam susunan bab.

Bab II Kajian Pustaka, Pada bab ini penulis mengemukakan tentang kajian pustaka yang akan dijadikan sebagai kerangka acuan teoritis dalam uraian proposal ini dengan pembahasan yang diawali dengan penelitian terdahulu kajian teori serta kerangka pemikiran yang berkaitan dengan judul.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang digunakan untuk menyusun skripsi ini yang meliputi rancangan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran penulis, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

⁶Rahmania Rahmah, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa". *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 4, no. 3 (2020): 61.

BAB IV Hasil Penelitian, pada bab ini penulis mengemukakan apa saja hasil yang didapatkan pada saat penelitian ini berlangsung di SMA Negeri 1 Momunu.

BAB V Penutup, berisikan kesimpulan dan implikasi penelitian untuk pendidik, peserta didik dan penulis selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa penulis yang memberikan berbagai temuan hasil penelitian yang dapat dijadikan referensi, acuan, dan referensi perbandingan terkait dengan penelitian yang saat ini dilakukan Penulis. Pada sub bab ini Penulis melakukan pengkajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang membahas topik yang sama atau hampir sama dengan yang sedang diteliti. Hal ini dimaksudkan untuk menjelaskan posisi penelitian dalam hubungannya penelitian yang telah ada. Dengan begitu akan mudah untuk menentukan fokus yang akan dikaji yang belum disentuh oleh penulis-penulis terdahulu. Berikut terdapat tiga penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang penulis lakukan.

1. Jurnal oleh Abdurrohman, Habullah dan Juhji (2020) yang berjudul “Intensitas Penggunaan Media Android Hubungannya Dengan Minat Belajar Peserta Didik”. Dalam penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan media android sudah menjadi kebutuhan pokok di segala lapisan lini masyarakat, termasuk juga para peserta didik. Pemanfaatan media android mempengaruhi minat belajar peserta didik. Hasil studi menunjukkan adanya hubungan positif yang lemah antara intensitas penggunaan media android dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam. Dengan demikian, minat belajar peserta didik sebagian besar dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel penelitian ini.

2. Skripsi oleh Atika Qutrotun Nada Rohmatin (2020) yang berjudul “Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VII Di MTs Nurul Huda Sedati Siduarjo”. Dalam penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa pengaruh game kuis berbasis android (aplikasi quizizz) pada mata pelajaran Fiqh kelas VII di MTs Nurul Huda Sedati Siduarjo adalah “signifikan” dan dengan klasifikasi nilai R_{xy} sebesar 0,756 yang berada diantara 0,700 – 0,900 yang berarti memiliki pengaruh yang kuat atau tinggi.
3. Skripsi oleh Intan Julia Viani (2021) yang berjudul “Hubungan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dengan Minat Belajar Pada Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Masa Pandemi Covid 19” dalam penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa pemanfaatan aplikasi quizizz dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Kharisma Bangsa kelas IX selama masa pandemi covid-19 dapat disimpulkan terdapat adanya hubungan antara variabel X (pemanfaatan aplikasi quizizz) dan variabel Y (minat belajar peserta didik) dengan perolehan nilai rhitung atau r_{xy} sebesar 0,435 yang berarti sedang.

Berikut ini beberapa persamaan dan perbedaan ketiga penelitian terdahulu yang akan penulis bandingkan:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama penulis, Judul Skripsi/Jurnal, Universitas dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Abdurrohman, Habullah dan Juhji “ Intensitas Penggunaan Media Android Hubungannya Dengan Minat Belajar Peserta Didik ”, Jurnal, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2020	a. Sama-sama menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran b. Sama sama menggunakan pelajaran PAI di SMA	a. Penelitian yang dilaksanakan di SMAN 3 Kota Serang b. Menggunakan media yang bersifat umum
2	Atika Qutrotun Nada Rohmatin “ Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Fiqh kelas VII di MTs Nurul Huda Sedati Siduarjo ”, Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020	a. Sama-sama menggunakan aplikasi quizizz	a. Penelitian dilakukan di MTs Nurul Huda b. Mata pelajaran yang dipakai yakni fiqh

3	Intan Julia Viani, “ Hubungan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dengan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Kharisma Bangsa Selama Masa Pandemi COVID 19 ”, Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021	a. Sama-sama menggunakan aplikasi quizizz	a. Penelitian dilaksanakan di SMP kharisma bangsa b. Menggunakan metode kuantitatif
---	--	---	--

B. Aplikasi Quizizz

1. Pengertian Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan sebuah aplikasi untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Quizizz merupakan alternatif pilihan terbaik yang digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi mobile seperti android dan app store serta dapat digunakan sebagai situs web melalui browser di komputer. Quizizz adalah aplikasi berupa kuis interaktif yang dianggap mampu menarik minat peserta didik karena menggantikan cara lama kuis yang hanya melibatkan kertas dan pulpen tetapi berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh seseorang pada Quizizz untuk dikerjakan oleh orang lain dengan cara memasukan kode join. Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon seluler peserta didik ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu fitur yang tersedia dalam Quizizz

juga dapat memberikan kemudahan bagi pendidik dalam pemberian tugas dan proses penilaian yang dapat diunduh dalam format excel.¹

Game *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang menghadirkan aktivitas multiplayer ke dalam kelas sehingga menarik dan interaktif, menurut pendapat Purba dikutip oleh Agung Setiawan. Dengan menggunakan aplikasi game *Quizizz*, peserta didik dapat berlatih menggunakan perangkat elektronik di dalam kelas. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, game *Quizizz* memiliki karakter permainan seperti avatar, theme, meme dan musik menghibur selama proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga meningkatkan hasil belajar. Peserta didik mengambil kuis pada waktu yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Pendidik dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Game *Quizizz* dapat membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Quizizz merupakan salah satu Game Based Learning (GBL) dalam pendidikan. *Quizizz* dapat digunakan oleh pendidik dalam memberikan pretest pada awal pembelajaran dan posttest pada akhir pembelajaran agar menjadi kegiatan yang menghibur dan membuat sebagian peserta didik berpartisipasi aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi C. K dikutip oleh Agung Setiawan, bahwa pembelajaran berbasis game memiliki potensi yang besar dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang ketrampilan

¹Setyo Edi Pranoto, "Penggunaan Game Based Learning *Quizizz* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo", *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi* 4, no. 1 (2020), 25.

visual dan verbal.²Aplikasi quizizz dengan smartphone adalah aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran di kelas. Pembelajaran ini sangat disarankan karena proses yang digunakan adalah menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan smartphone.³

2. Fitur-Fitur Dalam Aplikasi Quizizz

Quizizz memiliki fitur-fitur menarik yang bisa digunakan oleh pendidik untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya pendidik dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu pendidik dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Fitur Report dalam Quizizz juga memberi data statistik tentang kinerja peserta didik serta dapat melacak berapa banyak peserta didik yang menjawab pertanyaan yang dibuat. Data statistik ini dapat didownload dalam bentuk Spreadsheet Excel. Fitur “Pekerjaan Rumah” memungkinkan pendidik dapat memberikan tugas evaluasi dengan batasan waktu maksimal 2 minggu. Fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik yaitu tersedianya fitur “Kelas” yang dapat digunakan membuat grup kelas untuk mengerjakan kuis interaktif melalui kode join kelas tersebut.⁴

²Agung Setiawan, *Implementasi Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang*, (Semarang: Seminar Nasional Edusaintek, 2019), 169.

³Ibid., 172.

⁴Ibid., 175.

3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

a. Kelebihan Aplikasi Quizizz

- 1) Quizizz adalah aplikasi pembelajaran gratis yang menyenangkan untuk memudahkan pendidik dalam memberikan kuis kepada para peserta didik.
- 2) Bring Your Own Device (BYOD): artinya tiap peserta didik dapat menggunakan perangkatnya sendiri. Quizizz dapat dimainkan oleh peserta didik menggunakan segala jenis perangkat dengan browser, termasuk PC, laptop, tablet, dan smartphone bahkan kertas sekalipun.
- 3) Kita bisa membuat kuis sendiri, jadi setiap orang bisa membuat soal sendiri sesuai dengan keinginannya.
- 4) Quizizz tidak ingin membuat anda repot membuat kuis. Anda bisa mengumpulkan pertanyaan dari kuis apapun dengan mudah(mengedit kuis publik) dan menambahkan gambar dari internet secara otomatis. Menyimpan proses yang belum selesai dan banyak fitur lainnya.
- 5) Laporan: *quizizz* memberi guru mengenai hasil yang dicapai peserta didik untuk setiap kuis yang dilaksanakan, dan hasil laporan peserta didik bisa di unduh data dalam bentuk file excel dan bisa dikelola kedalam bentuk file word sesuai keinginan guru.
- 6) Pertanyaan muncul di layar masing-masing peserta didik, sehingga peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan setiap peserta didik masing-masing dan para peserta didik dapat meninjau jawaban mereka di akhir.

- 7) Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
 - 8) Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
 - 9) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang dipilih.
 - 10) Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik yang lainnya ketika kuis tersebut dibuat dalam bentuk *homework* atau PR sehingga daftar soalnya diacak setiap peserta didik dan soal yang muncul akan berbeda.
- b. Kelemahan Aplikasi Quizizz
- 1) Peserta didik dapat membuka tab baru
 - 2) Susah dalam mengontrol ketika peserta didik membuka tab baru
 - 3) Peserta didik bisa mengalami turun tingkat walaupun soalnya sudah dikerjakan semua. Hal ini dikarenakan lama cepatnya pekerjaan berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapatkannya
 - 4) Quizizz ini sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa terjadi *disconnect* (internetnya terputus atau tidak menyambung). Hal ini bisa menghambat pekerjaan peserta didik dalam mengisi soal quiz

4. Cara Membuat Kuis Baru

Aplikasi quizizz memberikan pilihan kepada para penggunanya dalam menjalankan aplikasi dengan memakai kuis/soal yang sudah di siapkan dalam aplikasi atau bisa dengan membuat kuis/soal baru. Adapun cara untuk membuat soal baru yakni :

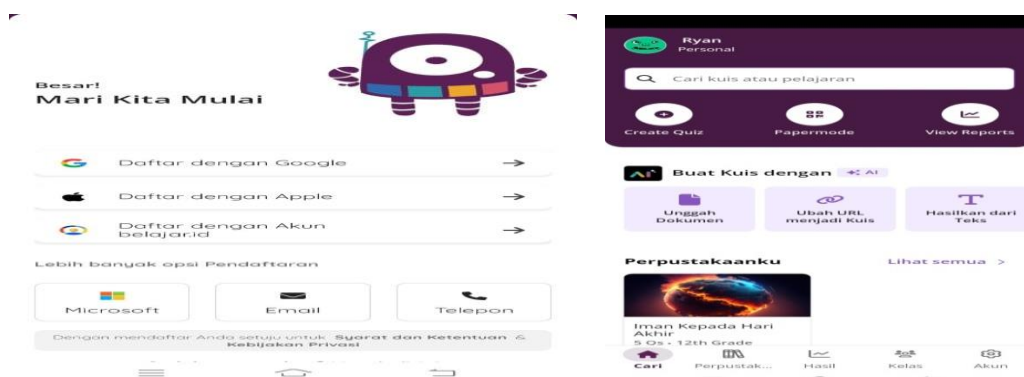
- a. *Download* aplikasi *quizizz* pada *playstore/appstore* pada *handphone* yang akan digunakan.

Gambar 2.1 Aplikasi quizizz pada playstore/appstore



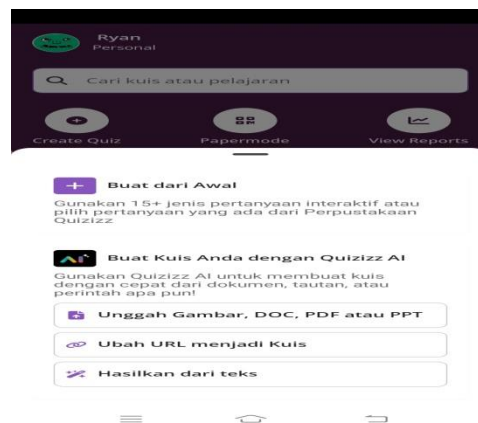
- b. Buka aplikasi *quizizz* kemudian akan diarahkan pada bagian pendaftaran akun, kita bisa mendaftar dengan menggunakan akun *email,apple,microsoft* atau menggunakan nomor handphone. Setelah memilih akan mendaftar dengan menggunakan opsi yang telah dipilih, ikuti alur penfatarannya sampai selesai dan masuk ke bagian utama dari aplikasi *quizizz*.

Gambar 2.2 Pendaftaran akun quizizz dan menu utama quizizz



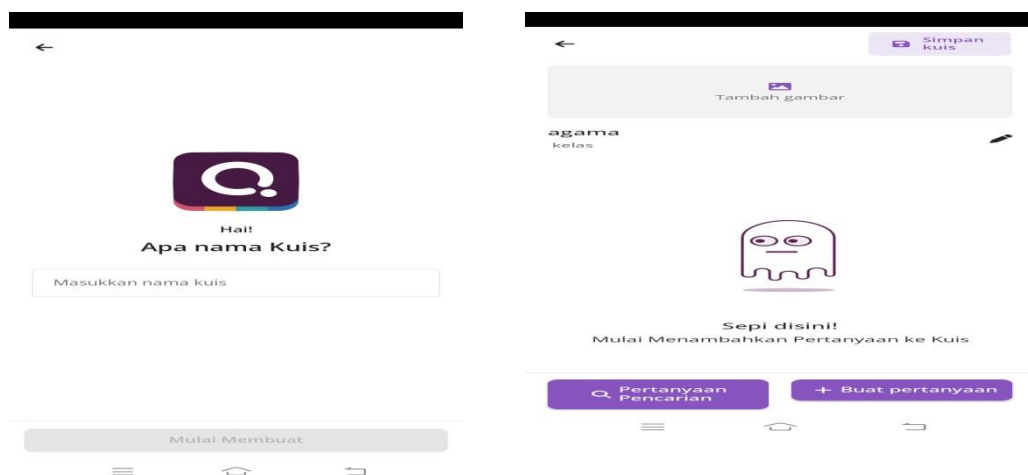
- c. Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik “*create new quiz*” pada bagian kiri atas, kemudian akan diarahkan membuat kuis dengan beberapa opsi seperti mengunggah file yang sudah ada sebelumnya, menggunakan AI atau membuat manual.

Gambar 2.3 membuat kuis baru



- d. Pilih salah satu opsi yang ada sebelumnya, maka akan diarahkan untuk membuat nama kuis, kemudian pilih mulai membuat. Setelah masuk tekan opsi buat pertanyaan dan pilih pilihan ganda.

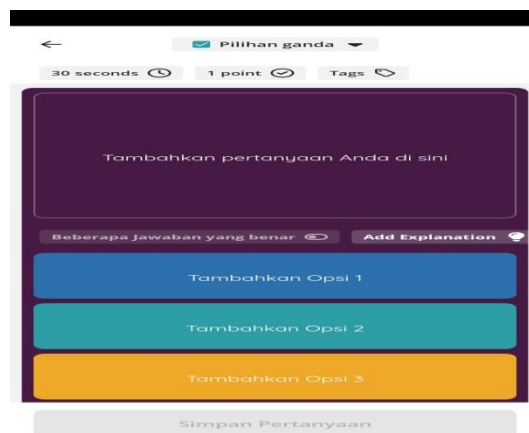
Gambar 2.4 membuat kuis baru



- e. Masukkan pertanyaan pada kolom “tambahkan pertanyaan” lalu masukkan opsi jawaban (untuk menggunakan pilihan ganda) pada

kolom “tambahkan opsi 1, tambahkan opsi 2 dan seterusnya”. Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, lalu klik “Simpan pertanyaan”. Jika sudah menulis semua kuis, klik “ *Finish Quiz*”. Lakukan ini sampai semua kuis/soal yang telah disiapkan selesai dimasukkan ke dalam aplikasi *quizizz*.

Gambar 2.5 menuliskan pertanyaan dan opsi jawaban



5. Cara Memainkan Aplikasi Quizizz Mode Kertas

Kuis dalam Aplikasi *quizizz* ini dapat dimainkan dengan beberapa cara, diantaranya kuis langsung menggunakan Handphone dan ada juga kuis yang mana peserta didik bisa melaksankannya secara offline dengan memakai mode kertas, berikut cara memainkan aplikasi *Quizizz* mode kertas :

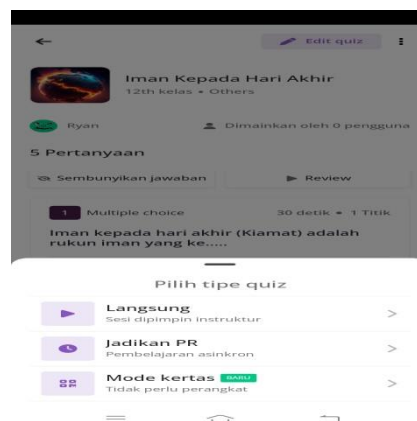
- a. Guru mengakses aplikasi *Quizizz* menggunakan laptop dan masuk menggunakan akun yang sudah di siapkan sebelumnya.
- b. Pada bagian aplikasi *Quizizz* guru menekan opsi “perpustakaanku” untuk mengakses kuis yang sudah di siapkan sebelumnya.

Gambar 2.6 menu perpustakaan



- c. Guru menekan mulai kuis pada kuis yang sudah di siapkan, setelah ditekan mulai kuis maka akan muncul beberapa opsi untuk kuis dan salah satunya ialah kuis mode kertas.

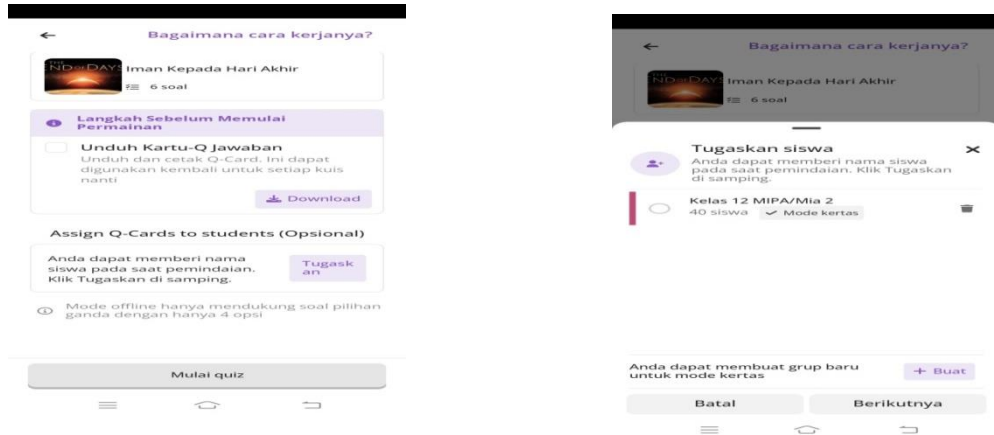
Gambar 2.7 opsi pelaksanaan kuis



- d. Sebelum melaksanakan kuis, guru diminta untuk memilih akan memulai kuis pada kelas yang telah ia masukkan daftar absensinya agar mendapat *Barcode* untuk di cetak.
- Jika guru belum memasukan absensi kelas yang akan di lakukan kuis maka setelah guru menekan mulai kuis pada bagian kuis mode kertas, guru diminta untuk menekan opsi

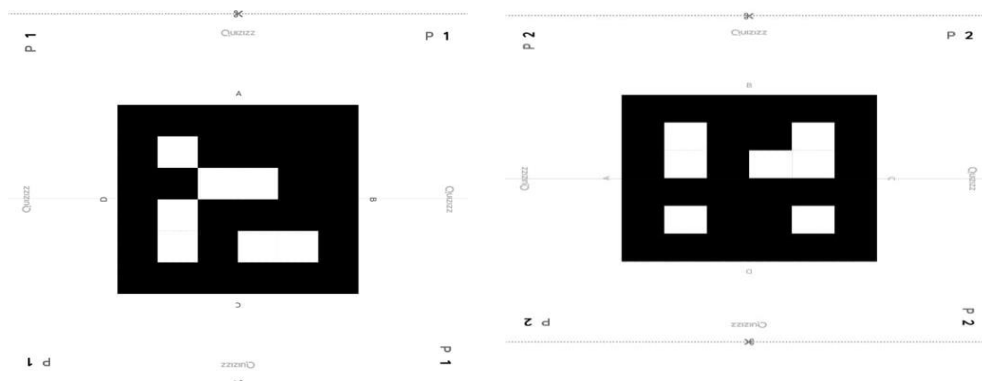
“tugaskan” kemudian memilih “buat” dan masukkan nama-nama peserta didik yang ada pada kelas tersebut.

Gambar 2.8 download dan cetak kode QR untuk kertas jawaban peserta didik



- Setelah semua nama peserta didik telah dimasukkan maka guru diminta untuk *download* file tersebut kemudian guru mencetak barcode yang ada pada file yang telah di *download*.

Gambar 2.9 Kertas jawaban yang akan dibagikan



- Jika *barcode* telah di cetak sebelumnya maka pada saat awal guru membuka aplikasi Quizizz, guru bisa meminta ketua kelas untuk membagikan barcode yang telah di siapkan.

- setelah dibagikan maka guru mempraktikkan cara menjawab memakai kertas *barcode* yang telah dibagikan.
- e. Setelah menekan kelas yang akan dilaksanakan kuis, guru akan diarahkan untuk membuka aplikasi *Quizizz* pada *handphone* dan ketika telah terbuka akan langsung muncul “mulai kuis” pada tampilan layar *handphone* yang akan secara otomatis memulai kuis.
 - f. Ketika telah muncul kuis, maka guru memberikan waktu 5-15 detik untuk menyimak pertanyaan beserta opsi jawaban yang telah ada, kemudian guru memerintahkan peserta didik menjawab sesuai dengan jawaban yang menurut mereka benar.
 - g. Guru akan melakukan pemindaian dengan *Handphone* dari depan kelas. Jika ada jawaban yang tidak bisa dipindai dari depan kelas, maka guru akan mendekat kepada peserta didik tersebut untuk memindai jawabannya sampai bisa dipindai.
 - h. langkah ini terus dilakukan sampai semua kuis selesai dijawab oleh semua peserta didik.
 - i. Setelah selesai melaksanakan kuis maka guru akan diarahkan mengakhiri kuis dan melihat hasil dari para peserta didik yang telah selesai.

Langkah ini tentu saja harus dilaksanakan dengan bantuan layar proyektor agar semua peserta didik bisa melihat pertanyaan. Jika pada saat itu tidak ada proyektor yang tersedia, maka guru bisa mencetak pertanyaan yang ada

untuk dibagikan kepada peserta didik, agar peserta didik dapat dengan mudah menyimak pertanyaan pada kuis yang ada.

C. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*

1. *Pengertian Pembelajaran*

Pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pendidikan” adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Istilah pembelajaran lebih tepat digunakan karena menggambarkan upaya untuk membangkitkan prakarsa belajar seseorang. Disamping itu, ungkapan pembelajaran memiliki makna yang lebih dalam untuk mengungkapkan hakikat desain pembelajaran dalam upaya membelajarkan peserta didik. Menurut Sutiah pembelajaran adalah upaya membelajarkan peserta didik melalui kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil yang diinginkan berdasarkan kondisi pembelajaran yang ada.⁵

Dari konsep pembelajaran tersebut dapat dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang direncanakan (disengaja) oleh peserta didik agar peserta didik belajar untuk mencapai hasil yang diinginkan. Karena itu kegiatan pembelajaran kerap kali dikatakan sebagai upaya pendidik membelajarkan peserta didik, dalam arti membuat peserta didik mau belajar, dapat belajar, tertarik untuk belajar, dan senang atau betah belajar. Dengan demikian dalam pembelajaran terdapat tiga variabel utama yang saling berpengaruh dalam

⁵Sutiah, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: Universitas Islam Negeri Malang, 2019), 8.

proses pembelajaran, yaitu (1) kondisi pembelajaran, (2) metode pembelajaran, dan (3) hasil pembelajaran.

2. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya mendidik agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya, agar menjadi way of life (pandangan dan sikap hidup) seseorang.⁶ Pendidikan agama Islam sendiri adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila disingkat, pendidikan agama Islam adalah bimbingan terhadap seseorang agar ia menjadi Muslim semaksimal mungkin.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pendidikan, dan/atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan adalah suatu upaya membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus menerus mempelajari agama Islam, baik untuk kepentingan mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan.⁷

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik mulai dari tingkat dasar sampai perpendidikan tinggi yang syarat dengan muatan nilai. Dalam konteks NKRI yang notabene

⁶Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2020), 7.

⁷Ibid., 9.

mayoritas masyarakatnya memeluk agama Islam, seharusnya PAI mendasari pendidikan-pendidikan lain, serta menjadi core/inti dan primadona bagi masyarakat, orang tua dan peserta didik. Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan Agama Islam melalui bimbingan, pengarahannya atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghargai Agama lain dalam hubungan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional.⁸

3. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran PAI di SMA

a. Faktor pendukung

1. **Minat dan Motivasi Peserta didik:** Minat dan motivasi peserta didik yang tinggi terhadap mata pelajaran PAI akan mendorong mereka untuk belajar dengan lebih aktif dan tekun. Hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti keteladanan guru, metode pembelajaran yang menarik, dan keterkaitan materi PAI dengan kehidupan sehari-hari.⁹
2. **Kurikulum dan Pembelajaran yang Efektif:** Kurikulum PAI yang dirancang dengan baik dan sesuai dengan perkembangan zaman, serta

⁸Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 2.

⁹Muslih, M. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kota Semarang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam WALI SONGO*, 1(1), 1-16.

metode pembelajaran yang variatif dan menarik, dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar PAI.¹⁰

3. **Guru yang Berkualitas:** Guru PAI yang memiliki kualifikasi yang baik, menguasai materi dengan baik, dan memiliki metode mengajar yang efektif, akan mampu menciptakan pembelajaran PAI yang berkualitas dan mendorong peserta didik untuk belajar dengan lebih baik.

b. Faktor Penghambat

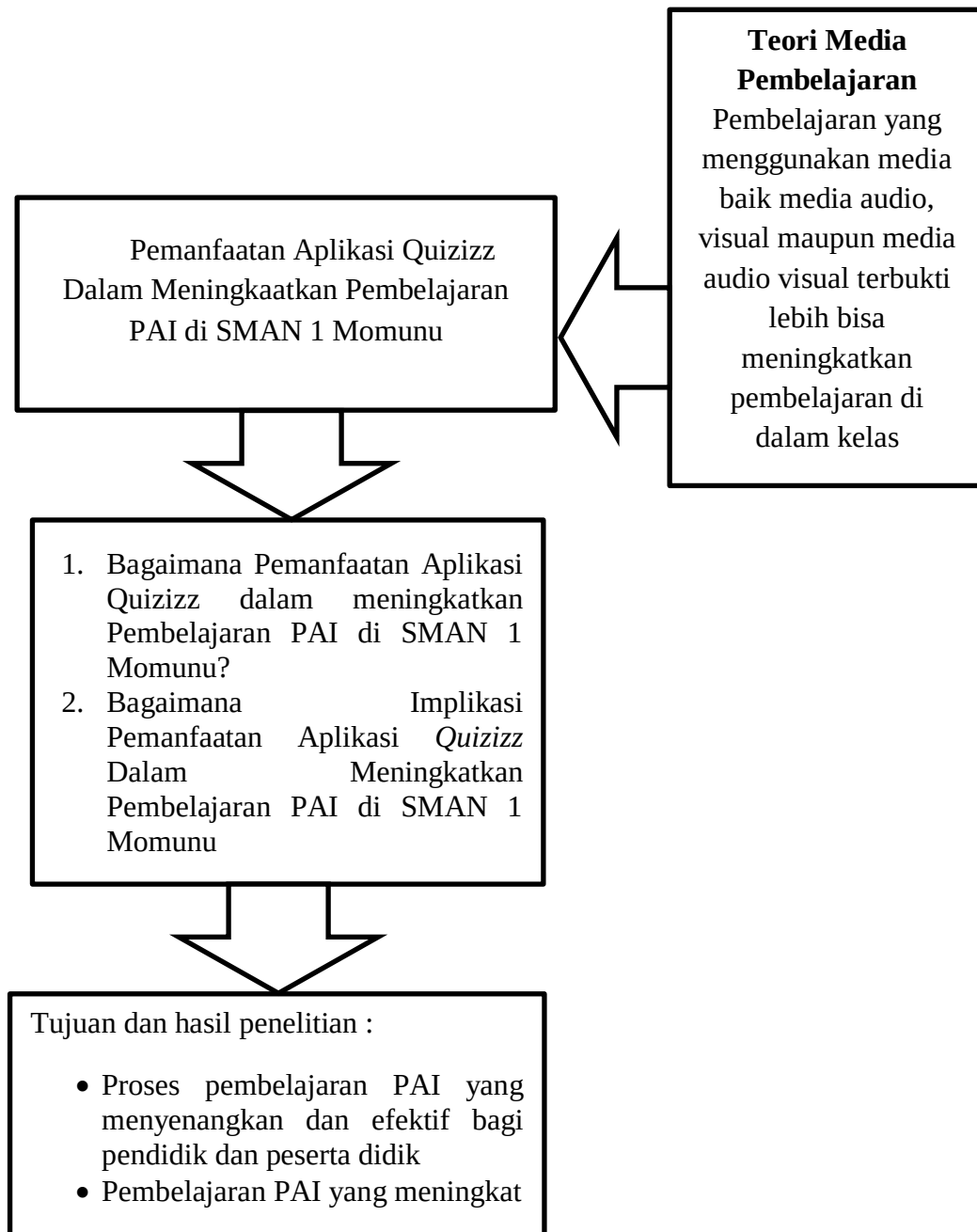
1. **Kurangnya Minat dan Motivasi Peserta didik:** Kurangnya minat dan motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran PAI dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang membosankan, tidak adanya keterkaitan materi PAI dengan kehidupan sehari-hari, dan pengaruh negatif dari lingkungan sekitar.
2. **Kurangnya Sarana dan Prasarana:** Kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, seperti buku teks, media pembelajaran, dan teknologi informasi, dapat menghambat guru dalam menyampaikan materi PAI dengan lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.¹¹
3. **Kurangnya Dukungan Orang Tua dan Keluarga:** Kurangnya dukungan orang tua dan keluarga terhadap pembelajaran PAI di

¹⁰Nuraeni, A. (2017). Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMP Negeri 1 Ciampea Kabupaten Bogor. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 1(1), 1-16.

¹¹Sari, R. D., & Rachmawati, L. (2019). Pengaruh Sarana dan Prasarana Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Dinamika*, 5(2), 315-328.

rumah dapat membuat peserta didik sulit untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.¹²

D. Kerangka Pemikiran



¹²Khairunnisa, I. (2020). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Islam WALI SONGO, 5(1), 1-14.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian kualitatif lapangan (field research) yaitu suatu penelitian yang bertujuan mempelajari secara intensive tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi individu, kelompok, lembaga dan masyarakat. Penelitian kualitatif adalah penelitian terhadap suatu proses, peristiwa, atau perkembangan di mana bahan atau data yang dikumpulkan adalah berupa keterangan-keterangan kualitatif. Misalnya keterangan tentang adat dan budaya, keterangan tentang proses pengakaran, keterangan tentang riwayat hidup dan sebagainya. Sedangkan model penelitian ini adalah kualitatif.¹

Dalam pembahasan ini, penulis menggunakan dua jenis data: yaitu data primer dan sekunder. Data primer adalah Data yang didapat dari sumber yang pertama baik dari individu atau kelompok melalui wawancara (interview) yang biasa dilakukan oleh penelitian. Data primer merupakan hal yang sangat pokok dalam pembahasan sebuah permasalahan dan sebuah penelitian.

Penelitian kualitatif dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan.²

Menurut pendapat Donal Ari “metode adalah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan data dan analisis yang diperlukan guna pemecahan bagi

¹Sugiyono, *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif R&D*, (Cet. XXv; Bandung: Alfabeta, 2018), 9.

²Basrowi dan Suwandi, *Penulisan Kualitatif*, (Cet: II; Jakarta: Rineka Cipta, 2019), 2.

persoalan yang dihadapi”. Oleh karena itu, dalam pembahasan suatu masalah, khususnya dalam penelitian tertentu mengacu pada objek atau sasaran yang akan diteliti sehingga dalam pembahasan masalah tidak terjadi kesimpangan dalam penelitian.³

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilaksanakan ini yakni di SMAN 1 Momunu. Alasan sekolah ini dipilih karena sekolah ini mengadakan kuis sesuai dengan apa yang akan diteliti yakni menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan memakai mode kertas.

C. Kehadiran penulis

Pada penelitian kualitatif, manfaat kehadiran penulis dalam penelitian ini merupakan sebuah keharusan. Peran penulis dilokasi sekolah sebagai partisipan penuh dengan cara peran serta atau penulis langsung mengamati dan mencari informasi melalui informan atau narasumber, dalam penelitian jenis ini penulis merupakan perencana, pelaksana, pengumpul data, analisis, penafsir data, dan pada akhirnya juga menjadi pelapor hasil datanya.

D. Data dan Sumber Data

Data dan sumber data merupakan faktor penentu keberhasilan suatu penelitian. Tidak dapat dipisahkan suatu penelitian bersifat ilmiah, bila tidak ada data dan sumber data yang dapat dipercaya. Dalam sebuah penelitian data dibedakan atas dua macam yaitu data primer dan data sekunder.

³Arief Rahman, *Metode Penulisan Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), 3.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung dari lapangan dari sumber asli orang yang melakukan penelitian, data primer juga di sebut data asli dan data baru data yang diperoleh secara langsung dari masyarakat, baik yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan alat lainnya. Data primer bersifat polos, apa adanya, dan masih mentah memerlukan analisis lebih lanjut.⁴

Pada penelitian penulis mengumpulkan informasi dari orang-orang tertentu yang terlibat dalam pokok permasalahan yang diangkat. Pada penelitian ini yang menjadi objek untuk diwawancarai oleh penulis adalah bapak/ ibu guru serta peserta didik kelas XII jurusan Matematika dan Ilmu Alam (MIA 1) di SMA Negeri 1 Momunu.

2. Data Sekunder

Menurut Narimawati yang di terjemahkan oleh Marya Caroline Cindy Iskandar data sekunder adalah data yang sudah tersedia sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkan data. Data sekunder diperoleh melalui keputusan berupa buku hasil penelitian, jurnal, artikel, dan bentuk-bentuk lain yang berhubungan dan relevan dengan kebutuhan.⁵

Dalam penelitian ini data sekunder yang dimaksud adalah data yang diperoleh melalui dokumentasi, dan catatan yang berkaitan dengan objek penelitian, disamping itu yang menjadi pelengkap dan lainnya yang menunjuk kondisi sekolah SMA Negeri 1 Momunu seperti sarana dan prasarana sekolah,

⁴Pupuh fathurahman, *Metode Penulisan Pendidikan*, (Bandung:CV.Pustaka setia, 2020), 146.

⁵Marya Caroline Cindy Iskandar, “Analisis Penilaian Penerapan Manajemen Kompensasi Pada Karyawan Universitas Bunda Mulia” *Jurnal Bunda Mulia* 8, no.2 (2019): 10.

keadaan sekola, keadaan pendidik serta keadaan peserta didik dan data-data lainnya yang berhubungan terhadap objek penelitian.

Adapun sumber data yang utama dalam penelitian ini adalah berupa metode pembelajaran yang digunakan pendidik yang diamati oleh penulis pada proses pembelajaran formal di dalam kelas

E. Teknik Pengumpulan Data

Penggunaan teknik pengumpulan data secara tepat yang relevan dengan jenis data yang akan digali adalah langkah penting dalam suatu kegiatan penelitian. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dalam penelitian ini penulis akan menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik observasi adalah suatu metode pengumpulan data dimana penulis mengadakan pengamatan secara langsung. Memungkinkan penulis untuk mengamati sendiri, mencatat perilaku kejadian sebagai mana yang terjadi sebagai keadaan seseorang, memungkinkan penulis untuk mencatat peristiwa penting maupun mengetahui yang langsung diperoleh dari data. Menurut S, Nasution, dalam judul bukunya “Metode *Research* Penelitian Ilmiah” bahwa observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia yang terjadi dalam kenyataan.⁶ Sedangkan Menurut Sugiyono, observasi sebagai tehnik

⁶S. Nasution, Metode Research Penulisan Ilmiah II Yayasan Penerbit, (Fakultas Psikolog: UGM 2018), 136.

pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan tehnik yang lain yaitu wawancara dan kuesioner.⁷

Dalam observasi ini penulis menggunakan jenis observasi partisipan, yaitu penulis mengamati keadaan objek dan ikut serta secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun data yang ingin diperoleh dalam tehnik observasi ini adalah:

- a. Bagaimana Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran PAI di SMAN 1 Momunu?
- b. Bagaimana Implikasi dalam Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran PAI di SMAN 1 Momunu?

2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan. Dalam konteks ini, Sugiono menjelaskan bahwa “Dalam teknik ini pemilihan informan, penulish memilih untuk mewawancari seseorang yang menjadi kunci penelitian dan sekolah yang terkait.”⁸ Sedangkan Menurut Kriyantono “ Wawancara adalah percakapan antara periset yaitu seseorang yang berharap mendapatkan informasi dan informan yaitu seseorang yang di amsumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu objek.”⁹ Wawancara dilakukan secara lisan pertemuan tatap muka

⁷Ibid, 137.

⁸Sugiono, *Metode Penulisan pendidikan*, (Bandung: Alfabet, 2019), 310.

⁹Ibid, 311.

secara individual untuk mengetahui Bagaimana pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Momunu yang dilakukan oleh bapak Ismail Adam, S.Pd serta peserta didik SMA Negeri 1 Momunu

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan menelaah dokumen penting yang menunjukkan data sejumlah peserta didik. Dokumentasi dapat disebut juga dengan data sekunder yang diperoleh dalam sebuah penelitian. Dokumentasi adalah setiap bahan tertulis ataupun film, gambar dan foto-foto yang dipersiapkan dalam sebuah penulis. Selanjutnya penulis menggunakan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data melalui bahan-bahan tertulis yang menjadi objek penelitian, baik berupa prosedur, peraturan gambar-gambar, laporan hasil pekerjaan, serta berupa foto ataupun dokumentasi elektronik (rekaman).¹⁰ Menurut Sugiyono mengatakan bahwa “Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.”¹¹

Dokumentasi bertujuan untuk memudahkan penulis dalam menyelesaikan laporan, memperkuat laporan hasil penelitian dan data-data penulis dalam mengumpulkan dokumentasi berupa foto, buku-buku yang relevan maupun laporan kegiatan selama proses penelitian. Hal-hal yang akan didokumentasikan

¹⁰Andi Prastowo, Media Penulisan Perspektif dalam Perseptif Rancangan Penulisan (Cet 3: Yogyakarta: Ar-Ruzz, Media, 2016), 212.

¹¹Ibid, 214.

dalam laporan ini adalah foto kegiatan pembelajaran, foto wawancara, foto pelaksanaan kuis dan lain-lain.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian *decomposition* sehingga susunan atau tatanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya.¹²

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu :

1. Reduksi Data

Reduksi data, yaitu penulis merangkum beberapa data yang ada di lapangan kemudian mengambil beberapa data yang dianggap mewakili untuk dimasukkan dalam pembahasan ini.

Rancangan analisis adalah berbagai alat analisis data penelitian agar rumusan masalah penelitian dapat terpecahkan, hipotesis penelitian dapat dibuktikan atau diuji, dan akhirnya tujuan dapat tercapai. Menurut Sangadji, reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan.¹³

¹²Djam'an Satori, *Metodologi Penulisan Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 200.

¹³Sangadji, *Metodologi Penulisan*, (Cet. II; Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), 347.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun secara sistematis, sehingga memberikan alur penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan serta relevan dan tegas. Bentuk penyajian data kualitatif berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang terpadu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali.¹⁴

3. Verifikasi Data

Verifikasi data, yaitu adanya suatu pengambilan kesimpulan yang dilakukan oleh penulis terhadap data tersebut. Menurut Rijali Ahmad adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penulis kembali ke lapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.¹⁵

Kesimpulan itu juga diverifikasi selama penelitian berlangsung, dengan cara: memikirkan ulang selama penelitian, mereview ulang catatan lapangan, dan tukar pikiran antar teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan

¹⁴Rijali Ahmad, “*Analisis Data Kualitatif*”, Jurnal Alhadharah UIN Antasari, 17, no. 33 (2018): 33.

¹⁵Ibid, 34.

intersubjektif, upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.¹⁶

G. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data diterapkan di penelitian ini agar data yang diperoleh terjamin validitas dan kredibilitasnya. Dalam pengecekan keabsahan data ini, Penulis melakukannya dengan menggunakan metode triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.

Adapun triangulasi yang dipakai dalam penelitian ini yaitu menggunakan triangulasi sumber dan metode, tujuannya yaitu untuk mengecek keabsahan data yang telah didapatkan, untuk mendapatkan data yang valid, untuk membandingkan informasi yang didapatkan dan untuk lebih meningkatkan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah didapatkan melalui waktu dan alat yang berbeda.

Cara kerja triangulasi dalam penelitian ini memberikan gambaran seperti contoh membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara, membandingkan apa yang dikatakan didepan umum dengan yang diucapkan dalam wawancara, membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang ada. Dengan kata lain peneliti akan menanyakan langsung kepada kepala sekolah dengan wawancara, kemudian mencari sumber yang berbeda dari guru maupun peserta didik.

¹⁶Ibid, 35.

Pengecekan keabsahan data di lakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang shahih. Pengecekan keabsahan data penelitian ini di lakukan dengan cara mengoreksi data satu persatu melalui diskusi dengan Pimpinan, anggota atau pengikutnya, agar dapat diketahui kesalahan-kesalahan yang ada, lalu kemudian akan disempurnakan lebih lanjut.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Momunu

1. Sejarah Singkat

Secara historis, SMA Negeri 1 Momunu didirikan pada tahun 2011 sesuai dengan SK Bupati Buol Nomor 420/71.69/DISDIKPORA/2012 dengan nama SMA Negeri 1 Momunu dengan nomor statistik sekolah ini ialah 30.118.05.04.022 sedangkan NPSN sekolah ini ialah 69772327. Pada awal tahun 2015 SMA Negeri 1 Momunu diakreditasi oleh BAN-S/M dengan nilai akhir B(Baik) Nomor 64/BAP-S/M/LL/XI/2015.¹

Dari sudut pandang geografis, SMA Negeri 1 Momunu terletak cukup jauh dari ibu kota kabupaten dengan waktu tempuh 15-20 menit menggunakan kendaraan pribadi dengan jarak 13 km. Di wilayah kecamatan Momunu sendiri SMA Negeri 1 Momunu terletak di pinggiran ibu kota kecamatan dengan jarak 1 km ke arah selatan dan waktu tempuh 3-5 menit menggunakan kendaraan pribadi.

Ditinjau dari sudut demografi, mata pencaharian orang tua peserta didik cukup berbeda. Sekitar 30 persen berprofesi sebagai PNS, pedagang dan wiraswasta, sedangkan 70 persen sisanya yang merupakan jumlah mayoritas yang bermata pencaharian sebagai petani tradisional dan peternak. Namun demikian, sebagian besar orang tua peserta didik rata-rata memiliki tingkat kepedulian yang cukup untuk bahu-membahu dalam meningkatkan standar mutu sekolah agar lebih maju, al hasil dengan adanya dukungan dan kerja sama berbagai elemen sekolah serta keseriusan kepala sekolah selaku pemimpin maka secara bertahap SMA

¹ Dokumen sekolah "*Sejarah SMA Negeri 1 Momunu*", Ruang Tata Usaha, 27 Juli 2024

Negeri 1 Momunu beranjak maju dan berkembang sebagai sekolah nomor satu yang difavoritkan di wilayah Kecamatan Momunu.²

2. Identitas SMA Negeri Momunu

Identitas SMA Negeri 1 Momunu merujuk pada informasi-informasi yang secara unik menjelaskan dan membedakan sekolah tersebut dari sekolah lain.

Identitas ini meliputi berbagai aspek sebagai berikut:

1. Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Momunu
2. Alamat Sekolah : Jln. Kali Momunu
3. Desa : Lamadong II
4. Kecamatan : Momunu
5. Kabupaten : Buol
6. Provinsi : Sulawesi Tengah
7. NSS : 301180504020
8. NPSN : 69772327
9. Tahun Pendirian : 2011
10. Tahun Beroperasi : 2012
11. Akreditasi sekolah : B (Baik)
12. Kepemilikan Tanah : Milik Pemerintah
13. Status Bangunan : Hak Guna Pakai.³

3. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Momunu

Visi dan misi SMA Negeri 1 Momunu merupakan komitmen sekolah untuk mewujudkan generasi muda yang unggul dalam prestasi, berkarakter mulia, dan peduli terhadap lingkungan. Visi dan misi ini menjadi pedoman bagi seluruh pemangku kepentingan sekolah untuk bekerja sama dan berkontribusi dalam

² Dokumen Sekolah “*Sejarah SMA Negeri 1 Momunu*”, Ruang Tata Usaha, 27 Juli 2024.

³ Dokumen Sekolah “*Sejarah SMA Negeri 1 Momunu*”, Ruang Tata Usaha, 24 Juli 2024

mencapai tujuan bersama. SMA Negeri 1 Momunu memiliki Visi dan Misi Sebagai Berikut:

1) Visi

“Terwujudnya Peserta Didik Yang Berkompeten Berkarakter Peduli Lingkungan Berwawasan Nasional dan Global Berlandaskan IMTAQ”.

2) Misi

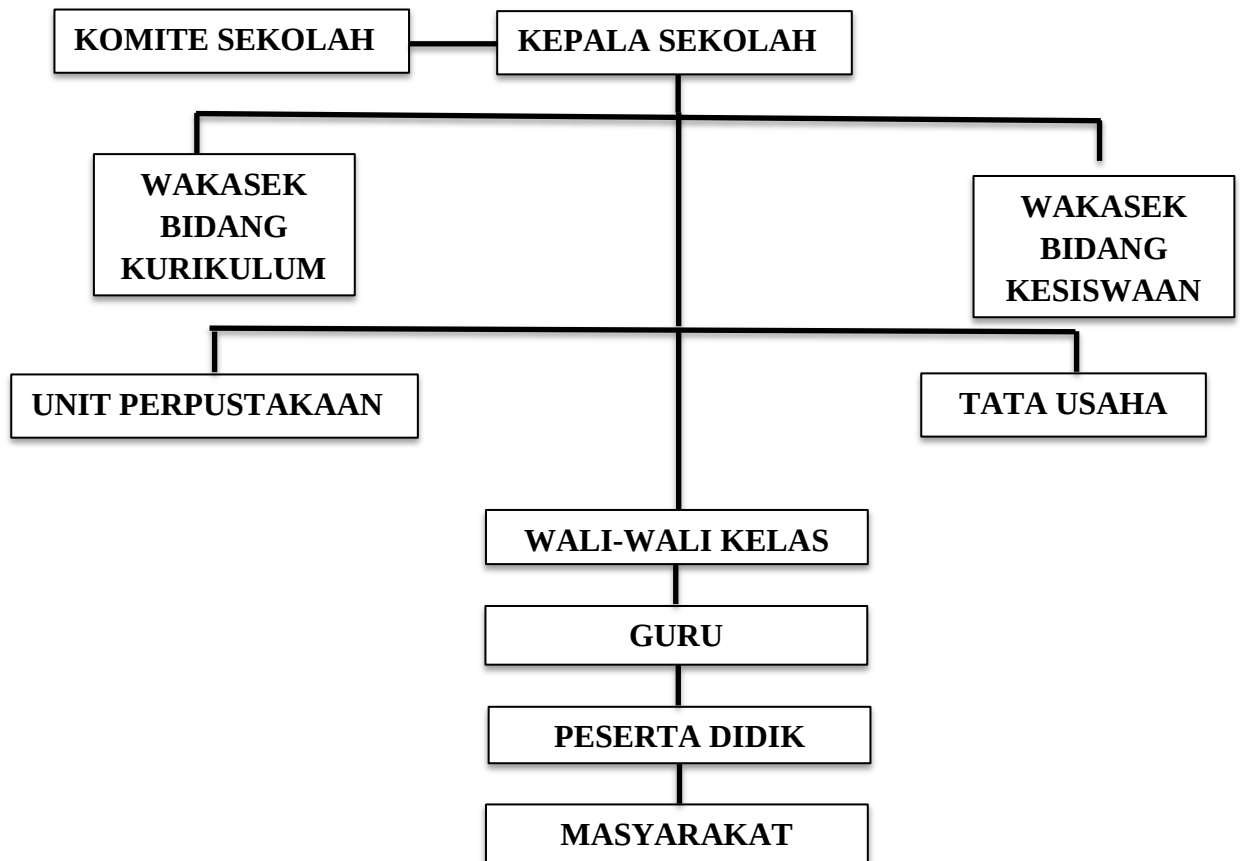
- a) Membentuk peserta didik yang beriman, bertanggungjawab, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b) Mewujudkan lulusan yang berkompeten dalam bidang akademik dan non akademik.
- c) Mengembangkan karakter peserta didik untuk cinta tanah air.
- d) Meningkatkan budaya literasi.
- e) Mengikuti pendidikan dan pelatihan yang relevan dengan mata pelajaran yang diampuh untuk dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan wawasan guru agar lebih profesional.
- f) Mewujudkan pendidikan yang mengedepankan pembentukan profil pelajar pancasila baik untuk guru maupun peserta didik.⁴

4. Struktur Organisasi SMAN 1 Momunu

SMAN 1 Momunu telah merancang struktur organisasinya agar dapat meningkatkan tata kelola lembaga, sehingga setiap posisi memiliki tanggung jawab yang jelas dan dapat dipercaya. Kepemimpinan yang lebih muda akan memungkinkan untuk melakukan pemantauan dan pengendalian dengan lebih efektif. Hal yang sama berlaku untuk staf yang dapat lebih fokus dalam

⁴Dokumen Sekolah. “Visi dan Misi SMA Negeri 1 Momunu Ruang Tata Usaha, 24 Juli 2024.

menjalankan tugas-tugasnya.⁵ Untuk melihat data lengkap struktur organisasi SMAN 1 Momunu dapat dilihat pada bagan di bawah ini :



Sumber Data: Ruang Tata Usaha SMA Negeri 1 Momunu Tanggal 24 Juli 2024

5. Keadaan Guru SMA Negeri 1 Momunu

Ketika peserta didik berada dirumahnya masing-masing ada orang tua/orang dewasa yang bisa mengawasi dan mendidik dirinya, sedangkan ketika berada di sekolah maka para guru adalah orang tua/orang dewasa yang memberikan bimbingan serta bantuan untuk perkembangan peserta didik. Hal ini dilakukan secara sadar menggunakan metode dan media yang sesuai dengan kebutuhan para peserta didik yang diajarnya.

⁵ Dokumen Sekolah. "Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Momunu", Ruang Tata Usaha, 26 Juli 2024.

Guru merupakan seorang pendidik profesional dengan tugas utama guru mendidik, mengajar, melatih serta membimbing kearah yang lebih baik dalam pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu mencerminkan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Guru SMA Negeri 1 Momunu yang terdiri dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru kelas dan guru bidang studi. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

1. Guru/pegawai laki-laki yang berstatus PNS berjumlah 5 orang dan perempuan berjumlah 9 orang maka jumlah guru/pegawai yang berstatus PNS berjumlah 14 orang.
2. Guru / pegawai laki-laki yang berstatus P3K berjumlah 8 orang dan perempuan berjumlah 8 orang, maka jumlah guru/pegawai yang berstatus P3K berjumlah 16 orang
3. Guru/pegawai laki-laki yang berstatus honor berjumlah 4 orang dan perempuan berjumlah 3 orang maka jumlah guru honor berjumlah 7 orang.⁶

⁶ Dokumen Sekolah. “Jumlah Pendidik SMA Negeri 1 Momunu” Ruang Tata Usaha, 24 Juli 2024.

Tabel 4.1**Daftar Nama Tenaga Pendidik di SMA Negeri 1 Momunu T.A 2024/2025**

No.	Nama	Bidang / Status
1.	Nurhayati M.D Taim, S.Sos	Kepala Sekolah
2.	Kartini B. Samah, S.Pd	Wakasek Bidang Kurikulum
3.	Sudirman, S.Pd	Wakasek Bidang Kesiswaan
4.	Widarta, S.Pd	Guru Biologi
5.	Asni D. Ali, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
6.	Irma, S.Pd., M.Pd	Guru Kimia
7.	Sutari Iladat, S.Pd	Guru Ekonomi
8.	Rohani, S.Pd	Guru PPKN
9.	Salma S. Rahimu, S.Pd	Guru PAI
10.	Nurbaeti, S.Kom	Guru TIK
11.	Muhammad Juarsa, S.Pd	Guru Fisika
12.	Ardianto, S.Pd	Guru Sejarah
13.	Bahrin, S.Pd	Guru Biologi
14.	Ujang Rohman, S.Pd	Guru Bimbingan Konseling
15.	Yuliana Z. Daipore, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
16.	Ismail Adam, S.Pd	Guru PAI
17.	Sri Rahmawati, S.Pd	Guru Matematika Peminatan
18.	Sitti Hardianti, S.Pd	Guru Matematika
19.	Febria Kurniawati, S.pd	Guru Kimia Peminatan
20.	Rusli B. Lahiya, S.Pd	Guru Penjas
21.	Muh Ramlan, S.Pd	Guru PPKN
22.	Sumiati Timumun, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
23.	Nismawati A. Haruna, S.Pd	Guru Fisika
24.	Sriyanti A. Zainal, S.Pd	Guru Matematika
25.	Suherman H. Umura, S.Pd	Guru Penjas
26.	Ramli, S.Pd	Guru PPKN
27.	Irfandi, S.Pd	Guru Penjas
28.	Amirullah, A. Timumun, S.Pd	Guru Ekonomi
29.	Agustina B. Mohammad	Guru Sosiologi

Sumber Data: Ruang Tata Usaha SMA Negeri 1 Momunu Tanggal 24 Juli 2024.

Berdasarkan data SMA Negeri 1 Momunu memiliki tenaga kependidikan berjumlah 8 orang yang terdiri dari Kepala Tata Usaha yang jabatannya sebagai PNS (Pegawai Negeri Sipil), selain itu ada staf Tata usaha yang berjumlah 4 orang berstatus honor, 2 orang *Security* sekolah berstatus honor dan 1 orang *Cleaning Servis* berstatus honor.

Tabel 4.2
Keadaan Tenaga Kependidikan di SMA Negeri 1 Momunu T.A 2024/2025

No.	Nama Tenaga Kependidikan	Bidang
1.	Arianti R.Umar, S.Sos	Kepala TU / Kepegawaian
2.	Samsu K. Bay	Staf TU
3.	Rahmawati S. Boul, S.Sos	Staf TU
4.	Rahmawati A. Maadana, S.Sos	Staf TU
5.	Elvira B. Udit, S.M	Staf TU
6.	Kariman S. Manan	Security Sekolah
7.	Sultan R.H Maahkota	Security Sekolah
8.	Sobar Saefullah	Cleaning Service

Sumber Data: Ruang Tata Usaha SMA Negeri 1 Momunu Tanggal 24 Juli 2024.

6. Keadaan Peserta didik di SMA Negeri 1 Momunu

Peserta didik merupakan aktor dalam setiap proses pembelajaran. Maksudnya, segala sesuatu yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran harus selalu memperhatikan aspek-aspek diri peserta didik, baik kemampuan, potensi, minat, motivasi, maupun sifat-sifat peserta didik itu sendiri. Diharapkan hasil belajar yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan untuk tujuan pendidikan.

Jumlah peserta didik di SMA Negeri 1 Momunu tahun pelajaran 2024/2025 sebanyak 452 orang yang terdiri dari :

- a. Kelas X (10)
 1. Laki-laki berjumlah 72 orang.
 2. Perempuan Berjumlah 83 orang.
 3. Jumlah keseluruhan kelas X berjumlah 155 orang.
- b. Kelas XI (11)
 1. Laki-laki berjumlah 70 orang.
 2. Perempuan berjumlah 83 orang.
 3. Jumlah keseluruhan kelas XI (11) berjumlah 153 orang.
- c. Kelas XII(12)
 1. Laki-laki berjumlah 51 orang.
 2. Perempuan berjumlah 91 orang.
 3. Jumlah keseluruhan kelas XII (12) berjumlah 144 orang.⁷

Jadi jumlah secara keseluruhan dari kelas X, XI dan XII yaitu 452 orang.

Tabel 4.3
Daftar Jumlah Siswa SMA Negeri 1 Momunu T.A 2024/2025

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Pria	Wanita	
1	Kelas X	72 Orang	83 Orang	155 Peserta didik
2	Kelas XI	70 Orang	83 Orang	153 Peserta didik
3	Kelas XII	51 Orang	91 Orang	144 Peserta didik
JUMLAH KESELURUHAN				452 Peserta didik

Sumber Data: Ruang Tata Usaha SMA Negeri 1 Momunu Tanggal 24 Juli 2024.

⁷Dokumen. “Keadaan Peserta didik SMA Negeri 1 Momunu”, Ruang Tata Usaha, Tanggal 24 Juli 2024.

7. Kurikulum SMA Negeri 1 Momunu

Peran kurikulum dalam pendidikan formal sangatlah strategis. Bahkan kurikulum memiliki kedudukan yang sangat sentral dalam keseluruhan proses pendidikan. Melalui kurikulum, akan memudahkan dalam melaksanakan dan mengimplementasikan proses belajar mengajar berdasarkan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, kurikulum menjadi tanggung jawab semua pihak yang terkait dengan proses belajar mengajar.

Sejak beroperasinya SMA Negeri 1 Momunu pada tahun 2012 telah digunakan beberapa kurikulum diantaranya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada awal pengoperasian sekolah, kemudian pada tahun 2015 menggunakan Kurikulum 2013 (K13) dan mulai pada tahun 2023 sudah menggunakan Kurikulum Merdeka pada kelas X(10) dan berkelanjutan sampai sekarang sehingga kelas X(10) dan kelas XI(11) Menggunakan Kurikulum Merdeka sedangkan kelas XII(12) masih menggunakan Kurikulum 2013 (K13).

8. Keadaan Sarana Prasarana

SMA Negeri 1 Momunu memiliki bangunan fisik yang terbilang cukup bagus jika dilihat dari bangunan kantor dan ruangan guru yang dapat dilihat dari gerbang sekolah hingga setiap ruang yang berada di dalamnya. Sekolah memberikan sarana dan prasarana yang dapat digunakan oleh warga sekolah untuk menunjang kegiatan pengelolaan kependidikan dan proses belajar mengajar.

Beberapa fasilitas yang ada di SMA Negeri 1 Momunu meliputi ruangan kantor, ruang guru, laboratorium, perpustakaan, ruangan kelas, ruang TU dan

beberapa fasilitas lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik. Sarana Prasarana yang ada di sekolah diantaranya :

TABEL 4.4
Sarana dan Prasarana di SMAN 1 Momunu T.A 2024/2025

No	Nama Sarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang kelas	15 Ruangan	Baik
2	Perpustakaan dan Fasilitasnya	1 Ruangan	Rusak Sedang
3	Ruang Kantor	1 Ruangan	Baik
4	Ruang Guru	1 Ruangan	Baik
5	Ruang Tata Usaha	1 Ruangan	Baik
6	Laboratorium Kimia dan Fasilitasnya	1 Ruangan	Rusak Ringan
7	Laboratorium Biologi dan Fasilitasnya	1 Ruangan	Rusak Ringan
8	Laboratorium Komputer dan Fasilitasnya	1 Ruangan	Baik
9	Toilet Siswa	4 Ruangan	Rusak Ringan
10	Toilet Guru	4 Ruangan	Baik
11	Lapangan Volly, Futsal dan Atletik	1 Lapangan	Baik
12	Sekretariat Organisasi (OSIS, Pramuka, Sispala, PMR, PIK-R, Literasi dan Rohani Islam)	7 Ruangan	Rusak Ringan
13	Wifi	10 Buah	Baik

Sumber Data: Ruang Tata Usaha SMA Negeri 1 Momunu Tanggal 24 Juli 2024.

B. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Momunu

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai salah satu media pembelajaran dikelas adalah pembelajaran yang diselengi dengan kuis pada pembelajaran baik di awal, pertengahan maupun di akhir pembelajaran. Dalam pembelajaran ini sama seperti pembelajaran biasanya yang memakai metode pembelajaran yang ingin digunakan oleh guru seperti metode ceramah juga metode lainnya dan juga menggunakan media belajar yang bisa meningkatkan pembelajaran peserta didik. Berikut adalah langkah-langkah pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Momunu:

1. Pembukaan pembelajaran

Pada saat observasi guru menjelaskan materi apa yang akan diajarkan sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya, kemudian guru menyampaikan indikator yang harus dicapai selama pembelajaran berlangsung. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, guru mulai memotivasi dan menstimulasi peserta didik dengan memulai kuis memakai aplikasi *Quizizz* mode kertas untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik yang berjumlah 30 orang mengenai pembahasan “Iman kepada hari akhir” seperti yang tertera di RPP yang terlampir yang kemudian akan diajarkan sebagaimana penjelasan Bapak Ismail Adam sebagai berikut:

Langkah awal yang bapak laksanakan ialah pemilihan materi yang cocok menggunakan kuis agar bisa mengetahui bagaimana pengetahuan awal peserta didik untuk materi yang akan diajar nantinya dan juga tidak lupa

mengingatkan kepada peserta didik bahwa akan ada kuis lagi di akhir pembelajaran.⁸

Menurut pandangan penulis, stimulasi kepada peserta didik dalam bentuk kuis sebelum pembelajaran dimulai dan mengingatkan kepada peserta didik akan ada kuis di akhir pembelajaran berdampak baik untuk peserta didik agar pembelajaran lebih meningkat.

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru telah menyiapkan segala perlengkapan yang dibutuhkan agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lancar dan baik. Perlengkapan pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru seperti, RPP, media dan metode pembelajaran yang dilaksanakan selama pembelajaran, tidak lupa juga menyiapkan kuis pada aplikasi *Quizizz* yang akan digunakan pada awal dan akhir pembelajaran.

2. Pelaksanaan Kuis Awal Pembelajaran

Pada tahap ini guru dibantu oleh penulis untuk melaksanakan kuis, mulai dari penyusunan kuis sampai dengan pelaksanaan kuis. Pada aplikasi *Quizizz*, ada satu pilihan mode yang membuat peserta didik tidak harus mengakses kuis lewat *Handphone* mereka. Kuis dengan menggunakan mode kertas dilakukan dengan membagikan *Barcode* yang telah di print sesuai dengan jumlah peserta didik yang ada dalam absen kelas kemudian menjawab dengan kertas tersebut. Penggunaan mode kertas dikatakan lebih mudah dan sangat membantu selama proses pembelajaran, sebagaimana yang dikemukakan oleh Bapak Ismail Adam sebagai berikut :

⁸Ismail adam, Guru PAI Kelas XII, “*Wawancara*” Ruang Guru. Tanggal 24 Juli 2024

Aplikasi Quizizz ini adalah satu aplikasi online yang biasanya di akses dengan menggunakan Handphone, tetapi tidak semua peserta didik memiliki Handphone dan yang punya belum tentu ada kuota data, maka dari itu bapak mencari tau fitur-fitur yang ada dan salah satunya ialah fitur kuis mode kertas. Sehingga mode ini jadi salah satu fitur yang bapak sering gunakan karena bisa memudahkan peserta didik.⁹

Hal ini relevan dengan apa yang dikatakan oleh salah satu peserta didik yakni Amelia T. Pagisi kelas XII MIA 2 sebagai berikut :

Belajar seperti ini sudah beberapa kali dilaksanakan dalam pelajaran agama, jadi selama proses kuis tidak ada hambatan dikarenakan kuis mode kertas mudah dipahami karena sudah beberapa kali kami kuis seperti ini dan pada saat proses kuis cukup menyenangkan.¹⁰

Setelah kertas *Barcode* (kode palang) dibagikan kepada peserta didik sesuai arahan dari guru, penulis kembali mengingatkan bagaimana cara menjawab pertanyaan memakai kertas yang sudah dibagikan tersebut ini dikarenakan adalah pertemuan pertama setelah peserta didik kembali masuk sekolah dari libur kenaikan kelas. Setelah dijelaskan kembali cara menjawab memakai kertas yang sudah dibagikan kuis langsung dimulai, peserta didik memperhatikan pertanyaan yang ada dengan waktu untuk menyimak 5-15 detik kemudian menjawab dengan cara mengangkat *Barcode* sesuai jawaban yang dianggap benar. Penulis bertugas untuk melakukan pemindaian dengan memakai *Handphone* dari depan kelas, ketika ada jawaban yang belum/tidak bisa dipindai maka penulis mendekat kepada peserta didik yang bersangkutan untuk melakukan pemindaian sampai semua

⁹Ismail adam, Guru PAI Kelas XII, “*Wawancara*” Ruang Guru. Tanggal 24 Juli 2024

¹⁰Amelia T. Pagisi, Peserta didik Kelas XII MIA 2, “*Wawancara*” Ruang kelas. Tanggal 19 Juli 2024

jawaban peserta didik selesai di pindai. Kegiatan itu terus berulang sampai semua kuis yang ada berhasil dijawab oleh peserta didik.

Setelah kuis selesai dilakukan, guru kembali mengambil alih untuk melihat hasil kuis yang sudah terlaksana. Hasil kuis yang telah dilaksanakan akan di evaluasi oleh guru sampai sejauh mana pemahaman awal peserta didik mengenai materi yang akan di ajarkan dan tidak lupa memberikan apresiasi kepada para peserta didik yang telah melaksanakan kuis mode kertas.

3. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran dimulai dengan guru bertanya kepada peserta didik apa yang mereka ketahui tentang hari akhir, setelah mendengar jawaban para peserta didik yang sudah dikemukakan sebelumnya guru mulai menjelaskan apa yang dimaksud hari akhir. Setelah menjelaskan pengertian iman kepada hari akhir guru mulai menggunakan media ajar berupa laptop, in-focus dan speaker untuk menjelaskan materi iman kepada hari akhir dan juga ilustrasi keadaan hari akhir kepada para peserta didik di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran ini sesuai apa yang dikatakan oleh kepala sekolah SMA Negeri 1 Momunu Ibu Nurhayati Md. Taim, S. Sos berikut ini :

Sejak saya terangkat menjadi pimpinan sekolah ini sejak tanggal 29 september 2023, saya juga telah mengikuti pendidikan guru penggerak ada beberapa ilmu yang saya dapatkan telah di implementasikan kepada rekan guru yang ada di SMA Negeri 1 Momunu, sehingga sebagian besar guru sudah mahir menggunakan media ajar terutama yang sudah memakai teknologi elektronik sehingga proses pembelajaran di dalam kelas tidak

hanya terpaku memakai buku saja tetapi bisa divariasikan dengan penggunaan PPT maupun video pembelajaran.¹¹

Pembelajaran menggunakan video ini terus berlangsung yang dimana selama proses pembelajaran, guru juga sring melakukan interaksi seperti tanya jawab mengenai materi yang mereka sedang laksanakan.

4. Pelaksanaan Kuis Akhir Pembelajaran

Seperti yang telah dijelaskan pada awal pembelajaran, kuis akan dilaksanakan dua kali yakni pada awal pembelajaran dan akhir pembelajaran. Ini dilakukan dengan tujuan agar para peserta didik bisa dengan fokus menyimak pelajaran karena akan ada kuis yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran, seperti yang dikatakan oleh bapak Ismail Adam sebagai berikut :

Ini sengaja dikatakan kepada peserta didik bahwa akan dilaksanakan kuis di awal dengan akhir, tujuannya agar para peserta didik bisa fokus selama pembelajaran sehingga pada saat kuis di akhir pembelajaran peserta didik dapat menjawab pertanyaan menggunakan materi yang telah di pelajari sebelumnya.¹²

Kuis kembali dilaksanakan seperti pada awal pembelajaran, dengan bekal para peserta didik yakni materi yang telah diajarkan. Penulis kembali mengingatkan kepada peserta didik secara singkat cara menjawab kuis dengan mode kertas. Setelah diberitahukan kembali cara menjawab kuis, maka kuis langsung dimulai dengan langkah-langkah seperti kuis pada awal pembelajaran akan tetapi dengan kuis yang menggunakan pertanyaan berbeda yang telah di siapkan guru dan penulis sebelumnya. Setiap pertanyaan diberikan waktu kepada

¹¹Nurhayati Md. Taim, S. Sos, Kepala SMA Negeri 1 Momunu, “*Wawancara*” Ruang GKepala Sekolah. Tanggal 27 Juli 2024

¹²Ismail adam, Guru PAI Kelas XII, “*Wawancara*” Ruang Guru. Tanggal 24 Juli 2024

peserta didik 5-15 detik untuk menyimak dan memperhatikan kemudian diarahkan untuk memilih jawaban yang akan di pindai oleh penulis dari depan kelas. Jawaban yang tidak bisa dipindai dari depan kelas akan langsung di pindai ke hadapan peserta didik yang bersangkutan. Kegiatan ini akan terus berulang sampai para peserta didik telah selesai menjawab semua kuis yang telah disiapkan.

Setelah peserta didik selesai menjawab kuis maka penulis akan mengakhiri kuis dan selanjutnya akan direview oleh guru mata pelajaran mengenai hasil dari para peserta didik yang telah selesai melaksanakan kuis. Hasil kuis awal dan kuis diakhir pembelajaran ketika di review oleh guru ternyata terdapat peningkatan hasil pembelajaran, ini bisa dilihat dari jawaban kuis para peserta didik yang mana hasil di akhir pembelajaran lebih meningkat daripada pada awal pembelajaran. Hasil yang didapat oleh peserta didik sesuai dengan dugaan seperti yang bapak Ismail Adam katakan berikut :

Kalau masalah peningkatan belajar peserta didik bapak sudah duga bahwa ini akan meningkat terutama hasil, karena mereka sudah ketahui dari kuis ini akan ada namanya penilaian sumatif awal pembelajaran dan diakhir pembelajaran juga akan dilaksanakan kuis seperti ini juga, sehingga ada peningkatan peserta didik untuk memperhatikan selama proses pembelajaran hingga dapat mudah menjawab pertanyaan di kuis akhir.¹³

Apa yang dikatakan oleh bapak Imail Adam diatas mengenai peningkatan pembelajaran peserta didik menurut penulis ini sesuai, karena dari hasil yang penulis lihat ketika kuis telah selesai jawaban peserta didik ini meningkat lebih baik jika dilihat dengan hasil kuis mereka di awal pembelajaran, ini juga didukung oleh pernyataan peserta didik atas nama Rusli Arsad Suleman dibawah ini :

¹³Ismail adam, Guru PAI Kelas XII, “*Wawancara*” Ruang Guru. Tanggal 24 Juli 2024

Kalau kita pakai kuis seperti ini dan di awal pembelajaran dikatakan kalau akan ada kuis lagi dengan cara yang sama di akhir pelajaran, maka kami pasti akan fokus jadi bisa dilihat hasil kuis kami yang lebih meningkat daripada di awal pelajaran.¹⁴

Dapat penulis pahami bahwa untuk mengetahui dan meningkatkan pembelajaran peserta didik itu ada banyak cara yang mana tidak lepas dari bagaimana peran guru yang selalu berusaha meningkatkan pembelajaran di dalam kelas. Salah satu cara meningkatkan pembelajaran di dalam kelas ialah dengan menggunakan kuis yang cocok untuk para peserta didik dan contohnya ialah kuis dengan aplikasi *Quizizz* karena banyak fitur didalamnya yang bisa mempermudah guru dan peserta didik. Salah satu contoh fiturnya yakni kuis menggunakan mode kertas, sehingga peserta didik tidak perlu menggunakan *handphone* bahkan tidak perlu lagi untuk dibawa kesekolahan untuk menghindari penggunaan yang tidak diperlukan selama proses pembelajaran. Sehingga, bagaimana pemanfaatan aplikasi *quizizz* dinilai sudah sangat baik dikarenakan dapat memanfaatkan segala fitur yang ada untuk bisa meningkatkan pembelajaran peserta didik.

C. Implikasi Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Momunu

SMA Negeri 1 Momunu adalah salah satu sekolah yang sudah menggunakan kuis dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran PAI. Kuis ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas berlangsung. Berikut implikasi dari

¹⁴Rusli Arsad Suleman, Peserta didik Kelas XII MIA 2, “*Wawancara*” Ruang Kelas. Tanggal 19 Juli 2024

pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Momunu.

Dalam penggunaan media pembelajaran, guru di SMA Negeri 1 Momunu telah diberikan kemudahan untuk menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang ada untuk memudahkan guru beserta peserta didik selama pembelajaran di dalam kelas seperti yang dikatakan oleh ibu Nurhayati Md. Taim, S.Sos berikut ini :

Kami telah melakukan upaya agar para guru bisa meningkatkan pembelajaran peserta didik melalui berbagai macam cara baik mereka ambil dari referensi buku-buku pelajaran yang ada, dari internet maupun para guru mengikuti kegiatan peningkatan melalui pelatihan kompetensi guru secara langsung atau online.¹⁵

Dengan berbagai keleluasaan yang telah diberikan kepada para guru, mereka bisa mencari, mengembangkan atau bahkan menggunakan media yang telah ada di sekolah. Salah satu media yang dikembangkan oleh guru PAI adalah kuis dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Pemakaian aplikasi *quizizz* pada saat pembelajaran PAI berlangsung dikelas dinilai cukup berdampak bagus ini dikarenakan dengan adanya kuis interaktif seperti itu peserta didik bisa menjawab pertanyaan tanpa harus malu bersuara, hanya dengan mengangkat kertas mereka sudah bisa menjawab kuis yang telah di sediakan oleh guru, seperti yang dikatakan oleh bapak Imail Adam berikut ini :

Kuis seperti ini sanga baik dilaksanakan selama pembelajaran, ini dikarenakan ada beberapa peserta didik yang kadang masih malu untuk bersuara selama pembelajaran tetapi dengan menggunakan kuis seperti ini

¹⁵Nurhayati Md. Taim, S. Sos, Kepala SMA Negeri 1 Momunu, “*Wawancara*” Ruang Kepala Sekolah. Tanggal 27 Juli 2024

peserta didik yang malu tadi bisa mengungkapkan jawaban hanya dengan menggunakan kertas tanpa harus bersuara.¹⁶

Selama proses kuis berlangsung peserta didik begitu aktif dan antusias karena penggunaan kuis terutama kuis yang menggunakan aplikasi *quizizz* itu sangat jarang mereka dapatkan yang mana ini sangat berbeda dengan kuis biasa yang mengharuskan peserta didik mencatat pertanyaan dan juga jawabannya pada buku mereka masing-masing. ini seperti yang dikatakan oleh Rusli Arsad T. Suleman berikut ini :

Kuis ini sangat bagus dan kami begitu menyukainya, ini karna kuis ini bisa dikatakan berbeda dari kuis lainnya yang cuman pakai buku dan kami diminta mencatat pertanyaan serta jawaban untuk kemudian dikumpulkan.¹⁷

Pelaksanaan kuis dengan menggunakan aplikasi *quizizz* untuk pembelajaran di SMAN 1 Momunu pada saat penelitian ini dilaksanakan hanya terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibawakan oleh bapak Ismail Adam S.Pd, sehingga para peserta didik menyenangi pelaksanaan kuis yang hanya beberapa kali dalam sebulan bahkan satu semester pembelajaran.

Dalam melaksanakan kuis pada aplikasi *quizizz* juga ada beberapa faktor yang mendukung dan juga faktor penghambat diantaranya yakni :

1. Faktor pendukung

Aplikasi *quizizz* sangat memudahkan guru yang ingin melaksanakan kuis dengan berbagai fitur yang ada untuk mendukung kuis yang akan dilaksanakan, contohnya adalah untuk guru yang tidak ingin repot membuat kuis baru maka bisa

¹⁶Ismail adam, Guru PAI Kelas XII, “*Wawancara*” Ruang Guru. Tanggal 24 Juli 2024

¹⁷Rusli Arsad Suleman, Peserta didik Kelas XII MIA 2, “*Wawancara*” Ruang Kelas. Tanggal 19 Juli 2024

dengan menggunakan kuis yang telah ada pada aplikasinya dan guru hanya perlu memilih sesuai materi yang akan dilaksanakan kuisnya. Kuis ini juga membantu para guru yang ingin membuat kuis baru tapi kekurangan referensi dengan cara memilih opsi buat “pertanyaan baru” dan kemudian pilih “buat oleh AI”. Selain guru yang dimudahkan, peserta didik juga dimudahkan karena peserta didik hanya perlu menggunakan *handphone* untuk mengikuti secara online dan bahkan juga bisa menggunakan kertas seperti apa yang penulis dapatkan selama penelitian. Fitur seperti ini memudahkan guru dalam pelaksanaan kuis di aplikasi *quizizz* seperti yang dikatakan berikut ini :

Kalau bapak pribadi sudah pasti merasa dimudahkan dengan aplikasi *quizizz* karna kadang bapak kalau mau mencari sumber untuk pembuatan kuis tidak tergantung lagi dengan buku materi yang bapak sediakan akan tetapi bisa dengan mencari dan mengedit kuis langsung lewat dari aplikasinya.¹⁸

2. Faktor Penghambat

Dengan berbagai kemudahan yang bisa didapatkan melalui aplikasi *quizizz* masih ada juga beberapa faktor yang bisa menghambat dalam melaksanakan kuis didalam kelas. Kuis yang dilaksanakan dalam kelas bisa saja menggunakan mode kertas untuk para peserta didik akan tetapi untuk guru yang akan melaksanakan kuis tersebut masih harus mengakses kuis secara online sehingga selama proses kuis, penggunaan paket internet tidak bisa dihindari walaupun akses *Wifi* sudah bisa dirasakan di semua ruang kelas, tetapi kadang juga harus menggunakan paket internet pribadi dikarenakan banyak guru yang menggunakan akses internet yang sama. Selain itu salah satu faktor utama yang bisa menghambat proses kuis dengan aplikasi *quizizz* adalah ketika listrik padam, ini dikarenakan kadang kala

¹⁸ Ismail adam, Guru PAI Kelas XII, “Wawancara” Ruang Guru. Tanggal 24 Juli 2024

ketika listrik padam maka akan berdampak pada jaringan internet sehingga proses kuis akan terganggu seperti yang bapak Ismail Adam katakan berikut ini :

Kuis ini walau para peserta didik menggunakan kertas sehingga peserta didik tidak perlu memakai *handphone* untuk mengakses, akan tetapi kami guru masih harus menggunakan jaringan internet yang mana ketika terjadi pemadaman listrik maka kadang pula akses jaringan internet tidak akan stabil sehingga proses kuis akan terhambat.¹⁹

Penulis mengakui bahwa melalui kuis dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz*, peningkatan pembelajaran akan terjadi yang mana terbukti dengan hasil kuis yang ada pada sesi kuis diakhir pembelajaran lebih meningkat dibanding sesi kuis di awal pembelajaran. Melalui kuis menggunakan mode kertas seperti ini juga bisa membuat peserta didik tidak perlu membawa *handphone* kesekolah sehingga bisa menghindari penggunaan yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan guru selama pembelajaran berlangsung.

¹⁹Ismail adam, Guru PAI Kelas XII, “*Wawancara*” Ruang Guru. Tanggal 24 Juli 2024

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan penelitian dengan mengumpulkan data yang telah diperoleh untuk kemudian diolah, dari hasil penelitian Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Momunu kesimpulan dari penelitian ini adalah :

1. Pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Momunu dinilai sangat baik yang dibuktikan dengan :
 - a. Dimanfaatkannya berbagai fitur yang ada didalam aplikasi *quizizz*, sehingga kuis yang dilaksanakan tidak terkesan seperti kuis online lainnya yang mengharuskan peserta didik menggunakan *handphone*.
 - b. Penggunaan fitur dalam aplikasi *quizizz* yakni kuis mode kertas yang membantu guru untuk melaksanakan kuis tanpa harus semua peserta didik menggunakan *handphone* akan tetapi guru saja yang menggunakannya kemudian para peserta didik akan diberikan kertas berisi kode palang untuk menjawab kuis yang akan dilaksanakan.
2. Implikasi pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan agama Islam di SMA Negeri 1 Momunu sangat bagus, dikarenakan hasil yang dilaksanakan selama kuis mengatakan bahwa ada peningkatan dalam pembelajaran peserta didik dengan berbagai faktor yang mendukung walaupun menghambat selama proses pembelajaran.

B. Saran

1. Bagi guru diharapkan dengan adanya aplikasi *quizizz* ini semoga bisa digali lebih dalam lagi mengenai fitur yang ada pada aplikasinya agar tidak hanya bergantung dengan kuis konvensional saja atau hanya bertahan dengan kuis mode kertas tetapi bisa dikembangkan dengan melihat serta mempertimbangkan berbagai macam fitur yang ada telah tersedia pada aplikasi tersebut.
2. Bagi peserta didik diharapkan selama pembelajaran bisa lebih aktif lagi dalam mencermati pembelajaran yang disajikan dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Almaytiya Putri Rofiqoh, *“Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI”*. Skripsi: Jurusan Pendidikan Agama Islam Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo, 2021.
- Alvi Kusuma, Yosela. *“Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring Online Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus”*. Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2020.
- Alvi Kusuma, Yosela. *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring*, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Press, 2020.
- Basrowi dan Suwandi, *Penelitian Kualitatif*, Cet: II; Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- Edi Pranoto, Setyo. *“Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo”*, *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi* 4, no. 2020, 25.
- Farida, Musthafa *“Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif”*, *Journal of Educational Chemistry* 2, no. 2, 2020, 40.
- Fathurahman, Pupuh. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV.Pustaka Setia, 2020.
- Hidayah, *“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Pertama”*, *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya* 5, no. 2 2019: 126.
- Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Mukhlis Imam. *“Pelatihan Inovasi Pembelajaran Quizizz dan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Dimasa Pandem Bagi Guru Madrasah*

- Ibdtaiyah Kabupaten Malang*”. *Jurnal Altifani, Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, no.6 2022.
- Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2020.
- Mujahid Abdul. “*Belajar Asyik Pendidikan Agama Islam Dengan Quizizz Pada Masa Pandemi Covid 19 dan Era New Normal Di SMP Negeri 11 Tanjung Jabur Timur. Jurnal Pendidikan Guru*, Vol.3, No.2 2022.
- Mukharomah Nafi’. “*Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Dari di MI Al Muqorrobiyah. Jurnal Waniambey:Journal Of Islamic Education*”. Vol.2, No.1 2021.
- Oktaria Auline, Siti Khodijah, Sujiyo Miranto. *Model Larning System (LMS) Pada Pembelajaran PAI DI SMP Islam Al-Azhar 2 Jakarta. De_journal(Dharmas Education Journal)*, no 2 2023
- Putpitasari, Pipit. “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik*”, *Jurnal Pendidikan Bahasa 1*, no 2 (2018): 227.
- Rahmah, Rahmania. “*Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Pembelajaran Peserta didik*”. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan 4*, no. 3 2020: 61.
- Satori, Djam’an. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Rahmania Savira, Irma soraya, Asep Saepul Hamdani. “*Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*”. *Jurnal IAIN Gorontalo*, no.2 2021.
- Setiawan, Agung. *Implementasi Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang*, Semarang: Seminar Nasional Edusaintek, 2019.
- Sutiah, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Malang: Universitas Islam Negeri Malang, 2019.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA

Panduan Wawancara Untuk Kepala Sekolah

1. Bagaimana deskripsi umum SMA Negeri 1 Momunu?
2. Bagaimana upaya ibu selaku kepala sekolah, sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara efektif oleh guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Momunu?
3. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik?

Panduan Wawancara Untuk Guru PAI

1. Bagaimana pendapat bapak tentang aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik?
2. Bagaimana Implikasi (hasil/akibat) dari pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan Pembelajaran?
3. bagaimana peningkatan pembelajaran peserta didik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz*?
4. Bagaimana cara bapak memanfaatkan aplikasi *Quizizz* dengan berbagai fitur yang ada di dalamnya?
5. apakah dengan dimanfaatkannya aplikasi *Quizizz* pembelajaran peserta didik lebih meningkat?
6. Bagaimana proses dalam memanfaatkan aplikasi *quizizz* untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam?

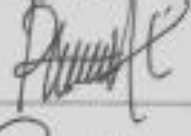
Panduan Wawancara Untuk Peserta Didik

1. Apakah adik-adik menyukai pembelajaran yang diselipkan kuis dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*?
2. apakah ada kesulitan selama kuis menggunakan aplikasi *Quizizz*?
3. bagaimana menurut adik-adik apakah pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan pembelajaran selama dikelas?

PEDOMAN OBSERVASI

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ada	Tidak
1	Kondisi lingkungan sekolah : Apakah visi misi dan fasilitas sekolah mendukung untuk kegiatan kuis berbasis aplikasi?	✓	
2	Apakah guru dapat memanfaatkan aplikasi quizizz secara baik?	✓	
3	Apakah hasil pembelajaran peserta didik lebih meningkat dengan dilaksanakannya kuis?	✓	
4	Apakah dengan digunakannya kuis pada aplikasi quizizz, peserta didik bisa lebih bisa memperhatikan pembelajaran dengan benar?	✓	

DAFTAR INFORMAN

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Nurhayati Md. Taim, S.Sos	Kepala Sekolah	
2	Ismail Adam, S.Pd	Guru Pai	
3	Rusli Arsad Suleman	Peserta Didik XII MIA 2	
4	Amelia T. Pagisi	Peserta Didik XII MIA 2	

SURAT PENGAJUAN JUDUL



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Kampus 2 Pombewe Sigi
email: humas@iainpalu.ac.id- website: www.iainpalu.ac.id

PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama	: Ryan Ardiansyah J. Pontoh	Nim	: 201010081
TTL	: Palu, 08 Maret 2003	Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (S1)	Semester	: VI
Alamat	: Jln Biromaru	HP	: 082290114735

Judul : *B - Mui*
12

- Judul I
Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Momunu
- Judul II
Penggunaan metode Diskusi dalam peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Momunu
- Judul III
Tindakan plagiasi terhadap tugas mata kuliah pada mahasiswa PAI angkatan 2022 UIN datokarama palu

Palu,
Mahasiswa

Ryan Ardiansyah J. Pontoh
NIM. 201010081

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan:

Secepatnya buat (copy paste) di bawah

Pembimbing I: *Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd*

Pembimbing II: *Suharnis, S.Ag, M.Ag*

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang
Akademik dan
Pengembangan Kelembagaan,

Arifuddin M. Arif, S.Ag., M.Ag.
NIP.197511072007011016

Ketua Jurusan,

Siakir Lahud, S.Ag., M.Pd
NIP. 196903131997031003

SURAT KEPUTUSAN (SK) PEMBIMBING

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
NOMOR : 255/ TAHUN 2023

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang :
- bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa;
 - bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
 - bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.
- Mengingat :
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden No 61 Tahun 2021, Tentang Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
 - Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 454/Un.24/KP.07.6/12/2021 masa jabatan 2021-2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

KESATU : Menetapkan saudara :

- Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd
- Suharnis, S.Ag., M.Ag

sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :

Nama : Ryan Ardiansyah J. Pontoh
NIM : 201010081
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN Q MOMUNU

KEDUA : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;

KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2023

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya

KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



SURAT UNDANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Paiolo Desa Pombewe Kecamatan Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 22/ /Un.24/F.I/PP.00.9/05/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Undangan Menghadiri
Ujian Proposal Skripsi.

Sigi, Mei 2024

Kepada Yth.

1. Dr. Ahmad Syahid, M.Pd. (Pembimbing I)
 2. Dr. H. Suharnis, S.Ag., M.Ag. (Pembimbing 2)
 3. Drs. Muhammad Nur Korompot, M.Pd. (Penguji)
- Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu
Di-

Palu

Assalamu'alaikum War. Wab.

Dalam rangka kegiatan Ujian Proposal Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Datokarama Palu yang akan di presentasikan oleh :

Nama : Ryan Ardiansyah J. Pontoh
NIM : 201010081
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
No. Handphone : 082290114735
Judul Proposal Skripsi : PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1 MOMUNU

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri Ujian Proposal Skripsi tersebut yang Insya Allah akan dilaksanakan pada :

Hari/tanggal : Jum'at, 17 Mei 2024
Waktu : 09:00 s/d Selesai
Tempat : Ruang Ujian Proposal Gedung Rektorat Lt. 1/A

Wassalam,

a.n. Dekan
Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam.

Jumari H. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720505 200112 1 009

Catatan : Undangan ini di foto copy 6 rangkap, dengan rincian:

- a. 1 rangkap untuk dosen pembimbing I (dengan proposal Skripsi);
- b. 1 rangkap untuk dosen pembimbing II (dengan proposal Skripsi);
- c. 1 rangkap untuk dosen penguji (dengan proposal skripsi)
- d. 1 rangkap untuk Ketua Jurusan;
- e. 1 rangkap untuk Subbag Umum Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
- f. 1 rangkap Subbag Umum AKMAH Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI



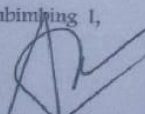
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
 جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
 Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Nama : Ryan Ardiansyah J. Pontoh
 NIM : 201010081
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Judul Proposal Skripsi : PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZZ DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1 MOMUNU
 Tgl / Waktu Seminar : Jum'at, 17 Mei 2024/09:00 s/d Selesai

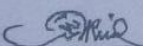
NO.	NAMA	NIM	SEM / PRODI.	TTD	KET.
1.	LISIANI M. TAIL	201040001	VIII / PAI	<i>[Signature]</i>	
2.	Faradiah.	201040017	VIII / PAI	<i>[Signature]</i>	
3.	Novariana J. Lajindjeng	211010230	6 / PAI	<i>[Signature]</i>	
4.	Rafi kahar	205120162	VIII / FEBI	<i>[Signature]</i>	
5.	Nur Safiah	201010073	VIII / PAI	<i>[Signature]</i>	
6.	Moh. Safa'ab	201010102	VIII / PAI	<i>[Signature]</i>	
7.	Dewi Sukmiasih	201040028	VIII / PSMI	<i>[Signature]</i>	
8.	Nur rafi	201070032	VIII / PSMI	<i>[Signature]</i>	
9.	Niftahul Jannah	205120060	VIII / EST	<i>[Signature]</i>	
10.	Winda Lestari	201010100	VIII / PAI	<i>[Signature]</i>	
11.	Nur Agusti	201010092	VIII / PAI	<i>[Signature]</i>	
12.	Syahrul I djalila	201010113	VIII / PAI	<i>[Signature]</i>	

Pembimbing I,



Dr. Ahmad Syahid, M.Pd.
NIP.196812171994031003

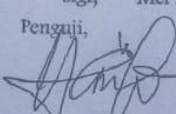
Pembimbing II,



Dr. H. Suharnis, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19700101 200501 1 009

Sigi, Mei 2024

Penguji,



Drs. Muhammad Nur Korompot, M.
NIP. 19670110 199203 1 003

Mengetahui

a.n. Dekan

Ketua Jurusan PAI,

Jumri H. Tahang Basire, S.Ag., M.A.
NIP. 19720505 200112 1 009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.undatokarama.ac.id, email : humas@undatokarama.ac.id

**BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Jum'at, 17 Mei 2024 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

Nama : Ryan Ardiansyah J. Pontoh
NIM : 201010081
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal Skripsi : PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZZ DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1 MOMUNU
Pembimbing : I. Dr. Ahmad Syahid, M.Pd.
II. Dr. H. Suharnis, S.Ag., M.Ag.
Penguji : Drs. Muhammad Nur Korompot, M.Pd.
SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	90	
2.	BAHASA & TEKNIK PENULISAN		
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	90	

Sigi, Mei 2024

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Jumri H. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720305 200112 1 009

Penguji

Drs. Muhammad Nur Korompot, M.Pd
NIP. 19670110 199203 1 003

Catatan
Nilai Menggunakan Angka

- 85-100 = A
- 80-84 = A-
- 75-79 = B+
- 70-74 = B
- 65-69 = B-

- 60-64 = C+
- 55-59 = C
- 50-54 = D
- 0-49 = E (mengulang)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.undatokarama.ac.id, email : humas@undatokarama.ac.id

**BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Jum'at, 17 Mei 2024 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

Nama : Ryan Ardiansyah J. Pontoh
NIM : 201010081
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal Skripsi : PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1 MOMUNU
Pembimbing : I. Dr. Ahmad Syahid, M.Pd.
II. Dr. H. Suharnis, S.Ag., M.Ag.
Penguji : Drs. Muhammad Nur Korompot, M.Pd

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI		- tambahkan tabel perbandingan
2.	BAHASA & TEKNIK PENULISAN		Quizizz
3.	METODOLOGI		- koreksi pd proposal
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	85	

Sigi, 17 Mei 2024

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Pembimbing I,

Jumri Hi. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720505 200112 1 009

Dr. Ahmad Syahid, M.Pd.
NIP. 196812171994031003

Catatan

Nilai Menggunakan Angka

- | | |
|---------------|-------------------------|
| 1. 85-100 = A | 6. 60-64 = C+ |
| 2. 80-84 = A- | 7. 55-59 = C |
| 3. 75-79 = B+ | 8. 50-54 = D |
| 4. 70-74 = B | 9. 0-49 = E (mengulang) |
| 5. 65-69 = B- | |



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

**BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Jum'at, 17 Mei 2024 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

Nama : Ryan Ardiansyah J. Pontoh
NIM : 201010081
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal Skripsi : PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZZ DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1 MOMUNU.
Pembimbing : I. Dr. Ahmad Syahid, M.Pd.
II. Dr. H. Suharnis, S.Ag., M.Ag.
Penguji : Drs. Muhammad Nur Korompot, M.Pd.
SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

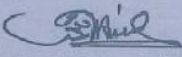
NO.	YANG DINILAI	Nilai	PERBAIKAN
1.	ISI	7	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN		
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH	1	
6.	NILAI RATA-RATA	90.	

Sigi, Mei 2024

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Pembimbing II,

Jumri Hi. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720505 200112 1 009

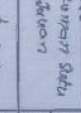
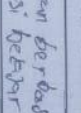

Dr. H. Suharnis, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19700101 200501 1 009

Catatan

Nilai Menggunakan Angka

- | | |
|---------------|-------------------------|
| 1. 85-100 = A | 6. 60-64 = C+ |
| 2. 80-84 = A- | 7. 55-59 = C |
| 3. 75-79 = B+ | 8. 50-54 = D |
| 4. 70-74 = B | 9. 0-49 = E (mengulang) |
| 5. 65-69 = B- | |

KARTU SEMINAR SKRIPSI

KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI			FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN		UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU	
FOTO 3x4			NAMA		: Ryan Ridwan J. Rontan	
			NIM		: 20100061	
			PROGRAM STUDI		: Pendidikan Agama Islam	
NO.	HARI/TANGGAL	NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOSEN PEMBIMBING	TAMBAH TANGGAL DOSEN PEMBIMBING	
1	Senin 13 Maret 2023	Dinda Yusti Putri	efektifitas proses pembelajaran, hasil belajar siswa dan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pembelajaran satu dimensi di desa palu kota sulu kabupaten	1. Dr. Badr, M. H. I 2. Sulastri, S. P. A, M. P. A		
2	Senin 13 Maret 2023	Munir Rohman	Pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa di desa palu kota sulu kabupaten	1. Dr. Ahmad Syahid M. Pd 2. Drs. Muhammad Nur Kurniati, M. Pd		
3	Kamis 16 Maret 2023	M. Yusri	efektifitas pembelajaran saintifik learning terhadap kemampuan belajar kreatif dalam pembelajaran matematika	1. P. P. P. Kurniati, M. Pd 2. Yulia, M. Pd		
4	Sabtu 10/04/2023	Rizka Syahfitri	keefektifan belajar kritis matematis pada pembelajaran problem based learning berbasis iclan di desa palu kota sulu kabupaten	1. Agung Wicaksono, M. Pd. 2. Yulia, M. Pd.		
5	0	Wulan Syahfitri	Analisis hasil belajar kritis matematis pada pembelajaran problem based learning berbasis iclan di desa palu kota sulu kabupaten	1. Agnir Wicaksono, M. Pd. 2. Rafiq Radoke, M. Pd.		
6	0	Mega Ayu Ardy	Pengaruh gaya kognitif dan efektifitas terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika	1. Agung Wicaksono, M. Pd. 2. Yulia, M. Pd.		
7	Selasa/11-03-2023	Sepkha	Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika pada soal open ended di desa palu kota sulu kabupaten	1. Nur Supriatni, S. Pd. M. Si 2. Agung Wicaksono, M. Pd.		
8	0	Ika Wulandari	Pengaruh kemampuan pemecahan masalah matematika pada soal open ended di desa palu kota sulu kabupaten	1. Nur Supriatni, S. Pd. M. Si 2. Agung Wicaksono, M. Pd.		
9	Senin 17/04/2023	Muhammad Lihom	Pengaruh kemampuan pemecahan masalah matematika pada soal open ended di desa palu kota sulu kabupaten	1. Nur Supriatni, S. Pd. M. Si 2. Agung Wicaksono, M. Pd.		
10	0	Silma	Pengaruh kemampuan pemecahan masalah matematika pada soal open ended di desa palu kota sulu kabupaten	1. Nur Supriatni, S. Pd. M. Si 2. Agung Wicaksono, M. Pd.		

Catatan : Kartu ini merupakan persyaratan untuk mendaftar seminar menempuh ujian skripsi

SURAT IZIN MENELITI

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
جامعة دارالوكراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kecamatan Sigi Biromaru Telp. 0451-490798 Fax. 0451-490185
Website : www.uindatokaramapalu.ac.id email : humas@uindatokarama.ac.id

Nomor : 3094 /Un. 24/F.I/PP.00.9/07/2024
Lampiran :
Hal : Izin Penelitian Untuk Menyusun Skripsi
Sigi, 03 Juli 2024

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Momunu
di
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu :

Nama : Ryan Ardiansyah J. Pontoh
NIM : 201010081
Tempat Tanggal Lahir : Buol, 08 Maret 2003
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Tinggede
Judul Skripsi : PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZ DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1 MOMUNU
No. HP : 082290114735

Dosen Pembimbing :
1. Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd
2. Dr. H. Suharnis, M.Pd.I

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah yang Bapak/Ibu Pimpin.

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
Dekan,

Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197312312005011070



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI TENGAH
DINAS PENDIDIKAN PROVINSI SULAWESI TENGAH
CABANG DINAS DIKEMEN WILAYAH VI
KABUPATEN TOLI – TOLI DAN BUOL
SMA NEGERI 1 MOMUNU

Alamat : Jl. Kali Momunu, Lamadong 2 Kec. Momunu Kab. Buol
Terakreditasi B email : smanegeri1momunu@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.03/142.15/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 1 Momunu Kecamatan Momunu Kabupaten Buol Propinsi Sulawesi Tengah.

Nama : **NURHAYATI M.D TAIM, S.Sos**
NIP : 19780618 201101 2 007
Pangkat/Gol : Penata Tingkat 1, III/d
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SMA NEGERI 1 MOMUNU

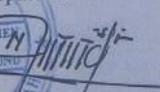
Menerangkan bahwa :

Nama : Ryan Ardiansyah J. Pontoh
NIM : 201010081
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Benar Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Momunu Tanggal 05 Juli 2024 untuk menyusun Skripsi dengan judul : ” PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZZ DALAM MENINGKATAKN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA SMA NEGERI 1 MOMUNU”

Surat keterangan ini dibuat berdasarkan surat rekomendasi dari UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU, Nomor : 3094/Un.24/F.I/PP.00.9/07/2024

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lamadong, 27 Juli 2024
Kepala Sekolah

NURHAYATI M.D TAIM, S.Sos
NIP. 19780618 201101 2 007



BUKU BIMBINGAN

Buku Konsultasi Pembimbingan Skripsi

JURNAL KONSULTASI
PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI

Nama : RYAN ARDIANSYAH J. PONTOH

NIM : 201010081

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Kemanakniban di Kota Siquizir dalam Masyarakat Berkeadilan
PAI di SMA N 1 KONTOMATI

Pembimbing I : Dr. Ahmad Syahid, M.Pd

Pembimbing II : Dr. H. Suharnis, M.Ag.

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
	<u>Rabu 21 Feb 2024</u>		<u>dengan Penelitian Persepsi Trajan Teori juga diperjelas</u>	<u>[Signature]</u>
		<u>III</u>	<u>Metodologi Penelitian dengan Bagan Alir dan Diagram Alir</u>	

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
	<u>Kamis 1 Feb 2024</u>	<u>I</u>	<u>Kapitulasi diperbaiki di bagian bab 1 di bab 2 dan bab 3</u>	<u>[Signature]</u>
	<u>Senin 5 Feb 2024</u>	<u>II</u>	<u>Penelitian Persepsi di bagian akhir Bab 4 dan Bab 5</u>	<u>[Signature]</u>

[illegible]

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
	Kamis, 7-11-24	I	1. Daftar Kumpulan diperbaiki	
		II	2. Daftar Isi diperbaiki	
		III	3. Tabel Perhitungan berdasarkan keseluruhan Perhitungan	
	Kamis, 12-11-24	IV	4. Bab III dan keseluruhan Perhitungan	
		V	5. Bombed Perhitungan	
		VI	6. Bab IV dan Perhitungan Selesai diperbaiki kembali	
		VII	7. Daftar Kumpulan diperbaiki	
		VIII	8. Daftar Isi diperbaiki	
		IX	9. Daftar Perhitungan berdasarkan keseluruhan Perhitungan	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Negeri 1 Momunu
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
 Kelas/Semester : XII / Ganjil
 Materi Pokok : Beriman kepada hari akhir
 Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit (2 x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Meyakini terjadinya hari akhir
- Berperilaku jujur, bertanggung jawab, dan adil sesuai dengan keimanan kepada hari akhir
- Menjelaskan makna beriman kepada hari akhir.
- Mengidentifikasi tanda-tanda hari akhir.
- Mengidentifikasi dalil-dali yang berkaitan dengan hari akhir.
- Menjelaskan dalil-dali yang berkaitan dengan hari akhir.
- Mengidentifikasi hikmah dan manfaat beriman kepada hari akhir
- Menjelaskan hikmah dan manfaat beriman kepada hari akhir.
- Menganalisis makna beriman kepada hari akhir.
- Menganalisis tanda-tanda hari akhir.
- Mengaitkan sikap kaitan antara beriman kepada hari akhir dengan perilaku jujur, tanggung jawab, dan berbuat adil.
- Menganalisis hikmah dan manfaat beriman kepada hari akhir.
- Menyimpulkan keterkaitan antara beriman kepada hari akhir dengan perilaku jujur, tanggung jawab, dan berbuat adil.
- Menyajikan paparan tentang makna, tanda-tanda, hikmah dan manfaat beriman kepada hari akhir,
- Menyajikan paparan keterkaitan antara beriman kepada hari akhir dengan perilaku jujur, tanggung jawab, dan berbuat adil.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi <i>Beriman kepada hari akhir.</i>
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,
Melakukan kuis pembuka sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan quizizz mode kertas

Kegiatan Awal (60 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Beriman kepada hari akhir</i> dengan cara melihat, mengamati, membaca melalui tayangan yang di tampilkan.
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar khususnya pada materi <i>Beriman kepada hari akhir</i> .
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Beriman kepada hari akhir</i> .
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Beriman kepada hari akhir</i> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
• Guru melaksanakan kuis penutup dengan menggunakan Quizizz Mode kertas • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. • Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran. • Guru Memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan kepada kelompok yang kinerjanya Baik. • Menugaskan peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari. • Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya. • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

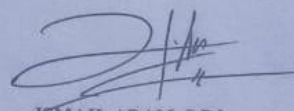
- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Penilaian Sikap | : Observasi dalam proses pembelajaran |
| 2. Penilaian Pengetahuan | : Tes lisan dan tes tulis bentuk uraian |
| 3. Penilaian Keterampilan | : Praktek |

Mengetahui
Kepala SMA Negeri 1 Momunu



NURHAYATI MD. TAIM, S.Sos
Nip. 196211041998022002

Momunu, 10 Juli 2024
Guru Mata Pelajaran



ISMAIL ADAM, S.Pd
NIP. 19940605202321011

DOKUMENTASI



SMA Negeri 1 Momunu Tampak Dari Depan

Pengantaran Surat Izin Meneliti, Tanggal 12 Juli 2024



Wawancara Kepala Sekolah, Tanggal 27 Juli 2024



Wawancara Guru PAI SMA Negeri 1 Momunu, Tanggal 24 Juli 2024



Wawancara Peserta Didik, Tanggal 19 Juli 2024



Peserta didik Mengerjakan Kuis Menggunakan Quizizz Mode Kertas



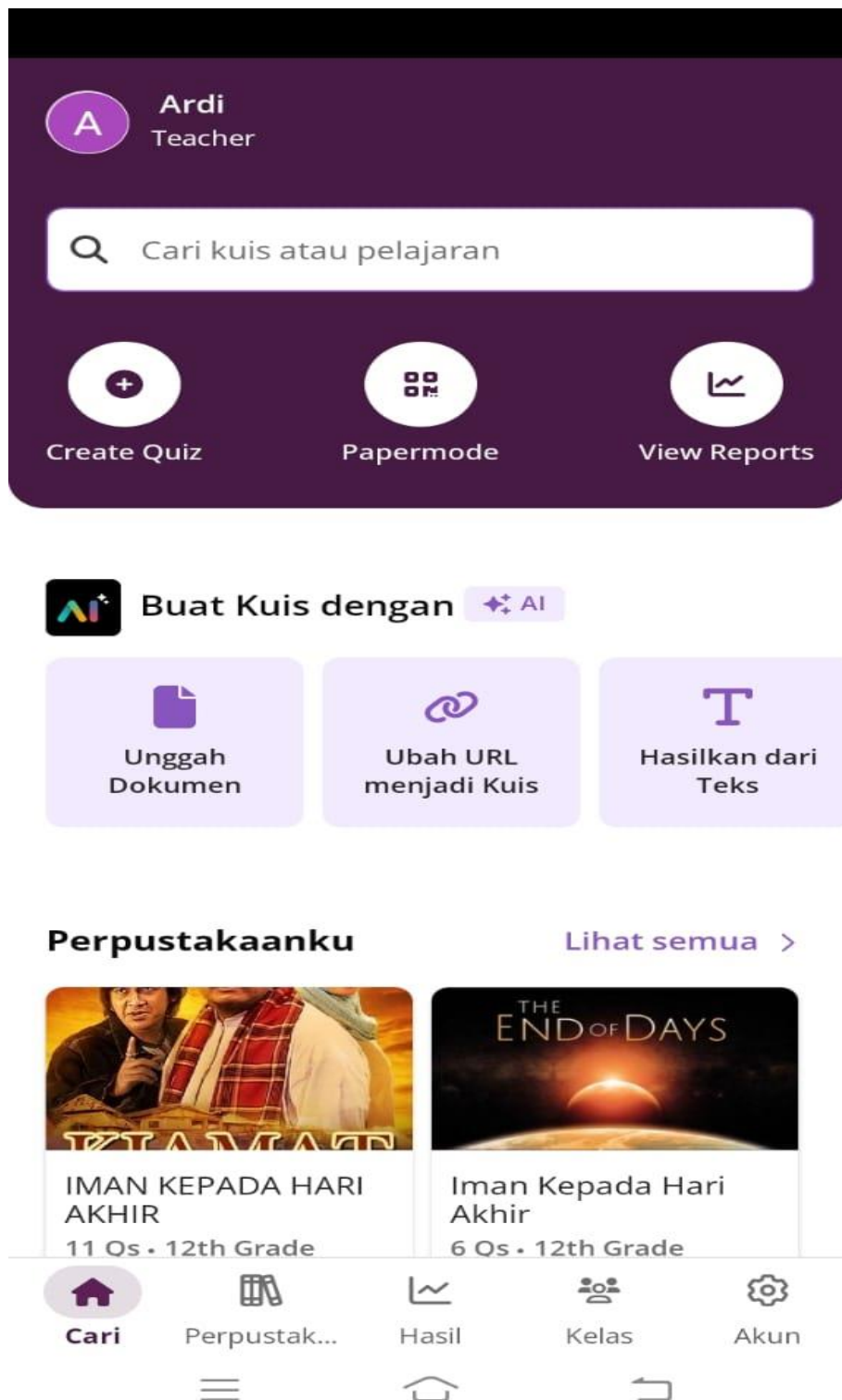
Guru Sedang Melaksanakan Kuis Menggunakan Aplikasi Quizizz



Peneliti Membantu Guru Melaksanakan kuis



TAMPILAN APLIKASI QUIZIZZ



KUIS PEMBUKA PEMBELAJARAN

1. Iman kepada Hari Akhir merupakan rukun Iman yang ke
 - a. 6
 - b. 4
 - c. 5
 - d. 3
2. Kiamat sughra sebenarnya telah sering terjadi dalam kehidupan disekitar kita. Kiamat disekitar kita terjadi dalam bentuk sebagai berikut, kecuali
 - a. kematian seseorang
 - b. Terbitnya matahari dari barat
 - c. bencana tanah longsor
 - d. banjir besar melanda kampung
3. Pada hari pengadilan diakhirat manusia akan melihat catatan amal selama kehidupannya didunia yang telah dibuat oleh malaikat ...
 - a. rakib dan atid
 - b. munkar dan nankir
 - c. jibril dan mikail
 - d. ridwan dan malik
4. Perhatikan hal hal berikut !

- 1) Yaumul Barzah
- 2) Kiamat Sughra
- 3) Yaumul Ba'ats
- 4) Kiamat Kubra

Hal hal tersebut yang menunjukkan macam macam kiamat terdapat pada nomor.....

- a. 1 dan 3
 - b. 2 dan 4
 - c. 3 dan 4
 - d. 1 dan 2
5. Beriman kepada hari kiamat seharusnya dapat mendorong seorang muslim untuk...
 - a. bertaubat ketika usia tua
 - b. menghisab/ evaluasi diri
 - c. senang dan bergembira
 - d. bersedih selalu
6. Orang yang dibangkitkan dari alam kubur akan diarahkan menuju suatu tempat yaitu
 - a. padang mahsyar
 - b. padang akhirat
 - c. surga
 - d. neraka

KUIS PENUTUP PEMBELAJARAN

1. Hari dikumpulkannya manusia dilapangan yang luas disebut ...
 - a. Yaumuddin
 - b. yaumul fashli
 - c. yaumul qiyamah
 - d. yaumul mahsyar
2. Mempercayai, meyakini bahwa kiamat pasti akan datang, manusia akan di bangkitkan dari kubur dan di minta pertanggung jawaban adalah pengertian dari....
 - a. Nama lain hari kiamat
 - b. Pengertian hari kiamat
 - c. Tanda-tanda hari kiamat
 - d. Iman kepada hari kiamat
3. "Pada hari kiamat manusia bagaikan laron yang beterbangan. Gunung-gunung bagaikan bulu-bulu yang berhamburan". Penjelasan tentang hari kiamat tersebut dapat ditemukan dalam Al-Qur'an surat
 - a. Q.S Al Qari'ah ayat 4-5
 - b. Q.S Al Madinah ayat 3-5
 - c. Q.S Al Baqarah ayat 1-7
 - d. Q.S Al Imran ayat 185-186

4.



Salah satu tanda akan terjadinya kiamat adalah munculnya hewan melata yang bisa berbicara, yang disebut

- a. Dajjal
 - b. Ya'uj Ma'uj
 - c. Dukhan
 - d. Dabbah
5. Pada hari kiamat nanti akan turun seorang nabi yang akan membunuh Dajjal yaitu....
 - a. Nabi Muhammad Saw
 - b. Nabi Adam as.
 - c. Nabi Ibrahim as.
 - d. Nabi Isa as.



6. Akan datang suatu masa, Al Qur'an akan diangkat kembali ke langit sehingga tidak akan tersisa satu ayat pun di muka bumi. Al Qur'an akan hilang dari ingatan manusia dan lembaran-lembaran mushaf Al Qur'an pun akan kosong. Peristiwa ini akan terjadi ketika ajaran Islam memudar ritual ibadah seperti shalat, puasa, haji, dan sedekah tidak lagi dikenal orang, itulah saat hari kiamat, maka dari itu yang harus dilakukan setiap muslim saat ini adalah
- rajin membaca Al-Qur'an dan mengamalkannya
 - memperbanyak salinan Al-Qur'an
 - memajang Al-Qur'an di setiap sudut rumah
 - menafsirkan Al-Qur'an

7. Terjadinya kematian yang menimpa sebagian umat manusia merupakan pengertian dari ...
- kiamat kubro
 - kiamat sughro
 - kiamat tafkhim
 - kiamat tarqiq



8. Hari penghitungan amal manusia disebut yaumul.....
- Ba'ts
 - Hisab
 - Mizan
 - Jaza'
9. Sebelum terjadinya hari kiamat, seorang manusia akan memasuki pembatas antar alam dunia dan akhirat yang disebut alam....
- Barzakh
 - Langit ke 7
 - Neraka
 - Surga
10. Apa yang terjadi pada hari kiamat menurut ajaran islam....
- dihancurkannya alam dunia
 - dihancurkannya hubungan percintaan
 - setiap orang mendapatkan hadiah
 - semua manusia akan hidup abadi
11. apa yang dimaksud dengan hisab di hari akhir
- Proses perhitungan dan tanggung jawab
 - Proses perhitungan dan pelaporan negara
 - Ritual pembagian warisan dari orang kaya
 - Ritual pembersihan diri sebelum masuk surga

TABEL HASIL QUIZIZZ XII MIA 2
KUIS PENGHUJUNG PEMBELAJARAN 24 Juli 2024

Peringkat	Nama	Jumlah Pertanyaan Terjawab	Jumlah Jawaban Benar	Jumlah Jawaban Salah	Poin
1	Rusli Arsad suleman	11	11	0	100
2	Jupri M. Taslim	11	11	0	100
3	Sriwani KS. Itam	11	10	1	91
4	Henri Sudirman	11	10	1	91
5	Moh. Sahrn R. Mahmud	11	10	1	91
6	Moh. Wirza Kisman	11	9	2	82
7	Rahmawati	11	9	2	82
8	Sumiati	11	9	2	82
9	Sarnina T. Lasang	11	9	2	82
10	Windi Aulia R. ABD. Rahim	11	9	2	82
11	Rahmawati	11	9	2	82
12	Sawiyah Samsudin	11	8	3	73
13	Nurapni K.	11	8	3	73
14	Nurfitriani Aminula	11	8	3	73
15	Sakina Sri Utami	11	8	3	73
16	Amelia T. Pagisi	11	8	3	73
17	Riska Saprudin	11	8	3	73
18	Mirna J	11	8	3	73
19	Ragil Jikrulla	11	8	3	73
20	Suciaptianti H. Raat	11	8	3	73
21	Sri Delfi S.A. Loloda	11	7	4	64
22	Nursela J.D. Ponu	11	7	4	64
23	Denis Setiawan I.N. SAU	11	6	5	55
24	Citra Lestari Nento	-	-	-	-
25	Devita Aurelia	-	-	-	-
26	Lusiana Ali	-	-	-	-
27	Nofa Mariana S.	-	-	-	-
28	Sarina Salam	-	-	-	-
29	Selpiana	-	-	-	-

TABEL HASIL QUIZIZZ XII MIA 2**KUIS PEMBUKA PEMBELAJARAN 19 Juli 2024**

Peringkat	Nama	Jumlah Pertanyaan Terjawab	Jumlah Jawaban Benar	Jumlah Jawaban Salah	Poin
1	Amelia T. Pagisi	6	6	0	100
2	Rusli Arsad Suleman	6	6	0	100
3	Rahmawati	6	6	0	100
4	Jupri M. Taslim	6	6	0	100
5	Nurfitriani Aminula	6	5	1	83
6	Sumiati	6	5	1	83
7	Sri Delfi S.A. Loloda	6	5	1	83
8	Moh. Sahrin R. Mahmud	6	5	1	83
9	Suciaprianti H. Raat	6	5	1	83
10	Sarnina T. Lasang	6	5	1	83
11	Sakina Sri Utami	6	4	2	67
12	Riska Saprudin	6	4	2	67
13	Selpiana	6	4	2	67
14	Nursela J.D. Ponu	6	4	2	67
15	Mirna J	6	3	3	50
16	Sawiyah Samsudin	6	3	3	50
17	Moh Wirza Kisman	6	2	4	33
18	Nurapni K	6	2	4	33
19	Henri Sudirman	6	2	4	33
20	Sriwani KS. Itam	6	2	4	33
21	Citra Lestari Nento	-	-	-	-
22	Devita Aurelia	-	-	-	-
23	Lusiana Ali	-	-	-	-
24	Nofa Mariana S.	-	-	-	-
25	Ragil Jikrulla	-	-	-	-
26	Sarina Salam	-	-	-	-
27	Sri Wahyuni J. Halim	-	-	-	-
28	Windi Aulia R. ABD. Rahim	-	-	-	-
29	Denis Setiawan I.N. SAU	-	-	-	-

CONTOH KODE PALANG QUIZZZ MODE KERTAS

P 1

QUIZZZ

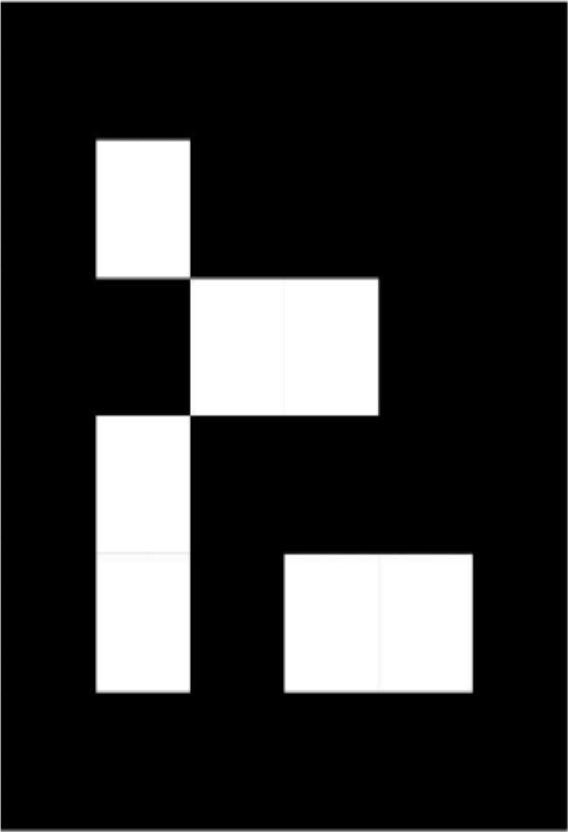
P 1

A

B

C

D



P 1

QUIZZZ

P 1

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Penulis

Nama : Ryan Ardiansyah J. Pontoh
NIM : 20.1.01.0081
Tempat Tanggal Lahir : Palu / 08 Maret 2003
Agama : Islam
Alamat : Desa Tinggede
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Angkatan/Kelas : 2020/3

B. Identitas Orang Tua

1. Nama Ayah : Jamaludin HD. Pontoh
Agama : Islam
Pekerjaan Ayah : Petani
Alamat : Desa lamadong II, Kec. Momunu, Kab. Buol
2. Nama Ibu : Syamsiar M. Masariki
Agama : Islam
Pekerjaan : PNS
Alamat : Desa lamadong II, Kec. Momunu, Kab. Buol

C. Riwayat Pendidikan

1. Lulusan SDN 6 Momunu
2. Lulusan SMPN 1 Momunu
3. Lulusan SMAN 1 Momunu
4. Melanjutkan Studi Pada Perguruan Tinggi, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu S1, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Tahun 2020-Sekarang