

**PENERAPAN TEKNOLOGI QUIZIZZ DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AL-QUR'AN
HADITS DI MIS MODEL PANYABUNGAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Wildan Rahmawan
NIM. 21010027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wildan Rahmawan
NIM : 21010027
Tempat/Tgl. Lahir : Aek Galoga, 25 Agustus 2003
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Aek Galoga

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Penerapan Teknologi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur’an Hadits di MIS Model Panyabungan”** adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, 28 Juli 2025
Yang membuat pernyataan



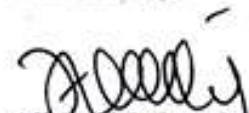
Wildan Rahmawan
NIM. 21010027

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Wildan Rahmawan, NIM. 21010027 dengan judul: **“Penerapan teknologi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur’an Hadits di MIS Model Panyabungan”** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pembimbing I



Ali Yusril Pohan, M.Pd. I
NIP. 198601162019081001

Panyabungan, 20 Juli 2025
Pembimbing II

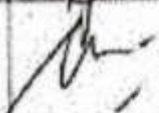
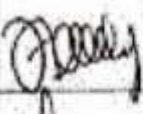


Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M. P.d
NIP. 198609192019082001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul "Penerapan Teknologi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hudits di MIS Model Panyabungan" a.n. Wildan Rahmawan, NIM. 210110027, Program Studi Pendidikan Agama Islam telah dimunqasyahkan dalam sidang munqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada tanggal 30 Juli 2025.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sepenuhnya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Rohman, M.Pd NIP. 199306272019031011	Ketua/Merangkap Penguji I		12/08/25
2	Drs. Mukhlis, M.Si NIP. 196309081992021001	Sekretaris/Merangkap Penguji II		11/08/25
3	Ali Jusri Pohan, M.Pd.I NIP. 198601162019081000	Penguji III		02/09/2025
4	Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd NIP. 198609192019082001	Penguji IV		21/8 2025

Mandailing Natal, 12 Agustus 2025

Mengetahui,

Ketua STAIN Mandailing Natal:



Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag

NIP. 197703132003121002

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan tulus mengucapkan kata syukur atas rahmat Allah SWT, Penulis persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang telah memberi dukungan baik moral maupun spritual kepada penulis selama ini. Mereka adalah:

1. Orang tua tercinta, ayahanda Tukiman dan Ibunda Nur Hayati yang tidak pernah lelah memberikan doa serta dukungannya demi keberhasilan putra tercintanya. Allahummaghfirli waliwalidayya warhamhuma kama rabbayani shogiro.
2. Kakak saya Iklima Sari, Nikmatul Aliah dan Tika Wahyuni yang senantiasa memberikan doanya untukku. Semoga kakak-kakak ku semuanya mencapai cita-cita yang diimpikan.
3. Keluarga besarku yang senantiasa memberikan doanya untukku.
4. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmunya selama penulis kuliah di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (STAIN MADINA).
5. Kawan seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam (Halimatus Sa'diah, Riskia, Mahdi Mulia) khususnya PAI-A yang senantiasa memberikan arahan, masukan, kritik, dan saran-saran sehingga dapat mencapai gelar sarjana.
6. Kampus dan Almamaterku STAIN MADINA.
7. Serta semua pihak yang berperan dalam penelitian ini.

MOTTO

تَعَلَّمْ فَلَيْسَ الْمَرْءُ يُؤَلَّدُ عَالِمًا

Belajarlah karena tidak ada seorangpun
Yang dilahirkan dalam keadaan berilmu
(Imam Syafi'i)

Jangan jadikan sekolah hanya untuk mencari nilai,
tetapi bagaimana sekolah itu menjadikanmu bernilai.
(Albert Einstein)

Teruslah belajar, jangan sampai di sia-siakan,
Karena waktu belajar tidak memandang usia,
dan cukuplah kamu sendiri yang merasakan
Arti dari yang namanya pahitnya mencari ilmu
dalam proses belajar
(Wildan Rahmawan)

ABSTRAK

Wildan Rahmawan (NIM: 21010027). Penerapan Teknologi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits di MIS Model Panyabungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan penggunaan teknologi Quizizz dalam meningkatkan Hasil belajar Al-Qur'an Hadits di MIS Model Panyabungan. Penelitian ini dilaksanakan di MIS Model Panyabungan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan desain yang digunakan yaitu sesuai dengan model Kemmis dan MC Taggart berupa siklus plural. Siklus ini mempunyai tahapan-tahapan rancangan dalam setiap putarannya sebagaimana perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan kualitatif dan kuantitatif dengan rumusan statistika. Sampel penelitian siklus pertama berjumlah 27 siswa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik teknologi Quizizz. Sampel siklus ke dua berjumlah 28 siswa. Analisis data proses siklus pertama hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 85.19% atau 25 siswa dan yang tidak tuntas 14,81% atau 2 siswa. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 98,92% atau 28 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Idgham kelas IV.A di MIS Model Panyabungan.

Kata kunci: *Teknologi Quizizz, Materi Idgham dan hasil belajar.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat rahmat, hidayah, dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada beliau junjungan kita nabi Muhammad Saw yang menjadi suri tauladan bagi kita, serta keluarganya, sahabat-sahabatnya dan orang yang senantiasanya menjaga kesucian jiwanya hingga akhir hayat.

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan doa, bantuan, bimbingan, dan motivasi dalam proses penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada.

1. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag selaku ketua sekolah tinggi agama islam negeri mandailing natal (STAIN MADINA), wakil-wakil ketua, bapak dan ibu dosen, serta seluruh staf karyawan yang telah memberikan dukungan selama dalam perkuliahan.
2. Bapak Ali Jusri Pohan, M.Pd. I selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Negeri Mandailing Natal, sekaligus selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi dan juga staf karyawan yang senantiasa membantu penulis dalam mengatasi-mengatasi masalah administrasi selama penulis belajar.
3. Ibu Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaganya ditengah kesibukannya. Terimakasih yang sebanyak-banyaknya telah memberikan nasehat, arahan, motivasi, dan bimbingan yang sungguh tiada harganya. Mudah-mudahan Allah SWT membalas atas segala kebaikan bapak dan ibu pembimbing.
4. Ibu Maryam, S.Pd selaku kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) Model Panyabungan, Ibu Munawarah, S.Pd. I, selaku ibu mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas IV.A, dan Bapak /Ibu guru serta staf tata usaha dan siswa kelas IV.A yang telah membantu penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini dalam bentuk pemberian data ataupun informasi yang diperlukan.
5. Teristimewa untuk kedua orang tuaku ayahanda Tukiman dan ibunda tercinta Nur Hayati yang tak pernah lelah untuk menyemangati, memberikan

pengorbanan tak terhingga yang telah menjadi sumber motivasi yang selalu memberikan doa demi keberhasilan anak-nya. Semoga Allah membalasnya dengan berlimpah kebaikan dan selalu dimudahkan Allah dalam segala urusan serta kesehatan. Keluarga tercinta kakak-kakak ku (Iklima Sari, Nikmatul Aliah, dan Tika Wahyuni).

6. Teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat, masukan, dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi yaitu Halimatus Sa'diah.
7. Teman-teman KKN, PPL dan teman-teman di STAIN Mandailing Natal, terimakasih atas segala bantuan dalam penyelesaian skripsi ini, semangat terus berjuang untuk kesuksesan.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, kiranya tiada kata yang indah selain doa dan berserah diri kepada Allah SWT. Semoga kebaikan kita semua pihak mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Akhirnya saya berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya khususnya dan para pembaca umumnya.

Panyabungan, 2025

Peneliti



Wildan Rahmawan

NIM. 21010027

DAFTAR ISI

LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	10
C. Pembatasan Fokus Penelitian.....	10
D. Perumusan Masalah Penelitian	11
E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Hasil Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORITIK DAN PENGAJUAN KONSEPTUAL	
INTERVENSI TINDAKAN	12
A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti	12
B. Hasil Penelitian yang Relevan	34
C. Hipotesis Tindakan.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Tempat dan Waktu Penelitian	37
B. Metode Penelitian dan Rancangan Siklus Penelitian	37
C. Subjek Penelitian.....	42
D. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	42
E. Tahapan Intervensi Tindakan.....	42
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan.....	42
G. Data dan Sumber Data	42

H. Instrumen Pengumpulan Data	43
I. Teknik Pengumpulan Data	43
J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan	45
K. Analisis Data dan Interpretasi Data.....	45
L. Pengembangan Perencanaan Tindakan	46
BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, DAN PEMBAHASAN	48
A. Deskripsi Data	48
B. Analisis Data	69
C. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran-Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: www.quizizz.com	18
Gambar 2.2: Tulisan log in	19
Gambar 2.3: Masuk akun	19
Gambar 2.4:Memilih keperluan <i>Quizizz</i>	19
Gambar 2.5: Klik tulisan theacher	20
Gambar 2.6: Buat <i>Quizizz</i>	20
Gambar 2.7: Soal yang sudah diketik	20
Gambar 2.8: Memilih mode <i>Quizizz</i>	21
Gambar 2.9: Bentuk soal.....	21
Gambar 3.1: Perencanaan Siklus	38
Gambar 4.1: Hasil tes kemampuan awal siswa pra siklus	55
Gambar 4.2: nilai rata-rata kelas pra siklus dan siklus I	71
Gambar 4.3: Ketuntasan belajar klasikal pra siklus dan siklus I.....	72
Gambar 4.4: Nilai rata-rata kelas pra siklus, siklus I dan siklus II	74
Gambar 4.5: Ketuntasan belajar klasikal pra siklus, siklus I dan Siklus II....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Jadwal Kegiatan	37
Tabel 3.2: Data dan Sumber Data	43
Tabel 3.3: Kisi-Kisi Lembar Observasi	44
Tabel 4.1: Data Pendidik.....	50
Tabel 4.2: Data Peserta Didik	51
Tabel 4.3: Struktur Organisasi MIS Model Panyabungan	52
Tabel 4.4: Sarana dan Prasarana	53
Tabel 4.5: Ekstrakurikuler.....	53
Tabel 4.6: Hasil Tes Kemampuan Awal Siswa Pra Siklus	54
Tabel 4.7: Hasil Rata-Rata dan Ketuntasan Belajar Pra Siklus	69
Tabwl 4.8: Hasil Evaluasi Siklus I.....	70
Tabel 4.9: Hasil Evaluasi Siklus II.....	73
Tabel 4.10: Hasil Post Test Peserta Didik Siklus I dan Siklus II	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mendapatkan pengetahuan melalui proses belajar baik formal maupun nonformal. Dengan adanya pendidikan, diharapkan siswa mampu memahami ilmu pengetahuan dalam setiap bidang yang di peroleh melalui proses belajar. Hal ini termaktup dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Futaqi, 2022: 163).

Menurut Syah dalam Rahmat (2022: 11) mengatakan bahwa pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang mendapatkan ilmu pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.

Dalam Al-Qur'an Allah memerintahkan bahwa hendaknya mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَ لِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya: Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya. (QS. At-Taubah [9]: 122)

Tafsir Ibnu Katsir menyatakan bahwa dalam surat tersebut Allah SWT berfirman betapa pentingnya ilmu pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Karena dengan adanya ilmu pengetahuan, manusia akan mengetahui

mana yang baik dan mana yang buruk, yang benar atau yang salah, yang membawa manfaat dan membawa mudharat.

Secara mendasar bahwasanya agama Islam sangat menjunjung tinggi pendidikan, karena pendidikan itu sangatlah berguna bagi kehidupan terutama dimasa mendatang, pendidikan semakin canggih dan hebat sesuai zamannya. Bahkan pendidikan sama sekali tidak membedakan, baik yang menempuh pendidikan itu laki-laki atau perempuan, sebagai mana hadits nabi:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ
(رَوَاهُ ابْنُ مَاجَه)

Artinya: Dari anas bin malik beliau berkata: Rasulullah Saw bersabda: “Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim, baik laki-laki maupun perempuan.” (HR. Ibnu Majah) (Khasanah, 2021: 300)

Kata muslim dalam hadits di atas bermakna umum yang berarti muslim laki-laki maupun wanita memiliki hukum yang sama dalam hal perintah tentang kewajiban menuntut ilmu. Kewajiban di dalam menuntut ilmu dalam hadits di atas adalah menuntut ilmu agama. Yakni menuntut ilmu agama adalah fardhu ‘ain (wajib) dalam hal aqidah, yakni beribadah hanya kepada Allah, tentang halal, haram, tentang akhlak, dan tentang muamalah. Sedangkan menuntut ilmu dalam sosial kemasyarakatan adalah farhu kifayah, seperti ilmu kedokteran, ilmu perbengkelan, ilmu akuntansi, tata boga, dan ilmu pembangunan cukup beberapa orang saja yang menggeluti bidang tersebut tidak menjadi masalah (Aminah, 2019: 55).

Aminah Al-Faruq (2019) mengemukakan bahwa ada beberapa keutamaan dalam menuntut ilmu yaitu:

1. Keutamaan menuntut ilmu adalah untuk kebaikan hambanya.

Sesuai dengan hadist Rasulullah Saw: “*Man yuridillahu bihi khoiron yufaqquhu fiddiin*”. Artinya: “barang siapa yang Allah inginkan ia akan kebaikan maka Allah akan faqihkan (fahamkan) ia akan agama”. (Hr. Bukhari dan Muslim). Dalam hadist ini menjelaskan bahwa siapa saja hamba-hambanya yang diinginkannya dalam kebaikan maka Allah

akan memudahkan dalam memahami Agama. Maka Allah akan memudahkan ia dalam memahami Al-Qur'an dan akan memudahkan ia dalam memahami sunnah-sunnah Rasulnya.

2. Allah akan memudahkan jalannya menuju surga.

Rasulullah Saw bersabda: *“Man salaka thoriqon yaltamisu fihi ‘ilman sahhalallahu bihi thoriqon ilal jannah.* Artinya: “Barang siapa yang meniti suatu jalan untuk menuntut ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya suatu jalan menuju surga. (Hr. Muslim). Dalam hadist ini berisi penjelasan bahwa Allah akan memudahkan bagi seorang hamba yang menuntut ilmu dalam mendapatkan ilmu yang dipelajarinya. Allah akan memudahkan baginya berakhlak yang baik di tengah-tengah masyarakat yang majemuk. Kemudian Allah akan memudahkan ia dalam mengamalkan dan menyampaikan ilmu tersebut.

3. Ilmu adalah amalan yang tidak terputus pahalanya walaupun sang pemilik ilmu meninggal.

Sebagaimana dalam hadist Rasulullah Saw: “jika manusia meninggal maka terputuslah amalnya, kecuali tiga perkara shodaqoh jariyah, ilmu yang bermanfaat, dan anak yang sholeh yang mendoahkan kedua orang tuanya”. (Hr. Bukhari dan Muslim). Hadist ini menjelaskan bahwa setiap manusia yang meninggal terputus semua amal ibadahnya kecuali tiga yaitu: pertama, seorang hamba yang selalu bersedekah jariyah selama hidupnya. Kedua, seorang hamba yang memiliki ilmu yang bermanfaat bagi ummat. Ketiga, seorang hamba yang menjadi anak yang sholeh bagi kedua orang tuanya dan yang senantiasa tanpa lelah mendoahkan kebaikan untuk kedua orang tuanya.

4. Ilmu menjadi saksi terhadap kebenaran.

Sebagaimana firman Allah QS. Ali Imran ayat 18 sebagai berikut:

شَهِدَ اللَّهُ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ ۖ وَآلَمَّا يُكُفَّرُ ۖ وَأُولُوا الْعِلْمِ فَأَتَمَّ بِأُلْقُسَطِ ۖ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

Artinya: “Allah menyatakan bahwa tidak ada tuhan selain dia, (Allah) yang menegakkan keadilan, (demikian pula) para malaikat dan

orang berilmu. Tidak ada tuhan selain dia yang maha perkasa lagi maha bijaksana”. Ayat berikut bisa ditarik maknanya bahwa seorang yang berilmu menyertai para malaikat dalam mengesakan ketauhidan kepada Allah bahwa tidak ada tuhan yang berhak di sembah kecuali dia.

5. Derajat seorang hamba diangkat disebabkan ilmu.

Dalam firman Allah:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang berilmu pengetahuan diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan”. Ayat ini menjelaskan bahwa Allah menegaskan tentang keutamaan orang-orang yang berilmu pengetahuan dengan diangkatnya derajat mereka sebagai suatu kemuliaan bagi seorang hamba yang berilmu pengetahuan.

6. Boleh iri dengan ahli ilmu.

Rasulullah Saw bersabda: “tidak iri kecuali dalam dua hal yaitu terhadap orang yang Allah beri harta dan ia menggunakannya dalam kebenaran dan Allah beri hikmah lalu ia mengamalkannya”. (Hr. Bukhari). Hadist ini menjelaskan bahwa Allah memberikan keringanan kepada hambanya dengan dibolehkannya iri, yaitu iri dalam dua hal: *pertama*, iri terhadap orang yang Allah beri harta dan ia menggunakannya dalam kebenaran. *Kedua*, iri terhadap orang yang berilmu (hikmah) lalu ia mengamalkannya.

7. Ilmu itu warisan para nabi.

Rasulullah Saw bersabda: “Sesungguhnya para nabi tidak mewariskan dinar atau dirham, yang mereka wariskan adalah al-ilmu. Barang siapa yang mengambil warisan tersebut maka ia telah mendapatkan sesuatu yang besar (Hr. Muslim). Hadist ini menjelaskan tentang keutamaan dari orang yang berilmu yang diberikan reward dalam mengambil warisan para nabi yaitu ilmu yang mendapatkan ganjaran sesuatu yang besar.

Oleh karena itu, ilmu didapat melalui alur pendidikan, dimana pendidikan itu merupakan suatu proses membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam membentuk kepribadian dan kemampuan terhadap

perkembangannya dalam mencapai tahapan menuju kedewasaan secara langsung maupun tidak langsung baik di lingkungan formal dan lingkungan nonformal. Maka, pendidikan menjadi tolak ukur maju dan mundurnya terhadap suatu bangsa. Hal ini tentu tidak terlepas dari fungsi pendidikan dalam membangun sumber daya manusia yang sangat berkualitas, baik berupa spiritual, intelegensi, dan juga skill dalam mencetak generasi penerus bangsa (nur Wahyumiani, 2023: 4).

Pembelajaran merupakan kegiatan yang paling utama dalam proses pendidikan yang berada di sekolah, tujuannya dapat membuat suatu perubahan terhadap pola tingkah laku. Perubahan ini terdapat 3 bagian pokok dalam proses pembelajaran yaitu; kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kegiatan pembelajaran diperlukan terhadap keaktifan belajar, partisipasi, dan komunikasi interaktif baik antara guru maupun siswa.

Asih, dkk, (2021: 42) mengatakan bahwa sekolah merupakan wadah dalam mendapatkan ilmu. Maka dari pada itu, sekolah merupakan suatu tempat untuk mendapatkan banyak ilmu pembelajaran dan pengalaman. untuk membentuk karakter peserta didik dan membimbing di sekolah, ini merupakan peran dan tanggung jawab seorang guru.

Informasi dalam pendidikan di era saat ini, tersedia dengan mudah dalam dunia maya untuk mendapatkan apa saja, sehingga untuk memperoleh informasi menjadikannya mudah tanpa batas, baik berupa ruang maupun waktu. Fenomena ini, membuat suatu kegembiraan yang menunjukkan adanya proses perubahan dunia ke arah lebih baik dan lebih maju. Dalam dunia digital, memberikan penawaran yang cepat untuk menyelesaikan banyaknya persoalan hidup dan begitu juga untuk berbagai kebutuhan di dalam kehidupan manusia. Dengan adanya sistem digital, maka setiap orang mampu meminimalisir ketergantungannya terhadap orang lain (Alfinnas, 2018: 804).

Era digital menjadikan segala sesuatu yang kita ingin bisa di jangkau dengan mudah dan cepat. Teknologi adalah suatu alat di era digital ini yang menjadikan semuanya yang hendak di gapai bisa dengan mudah di dapatkan manusia, terutama pendidik untuk mencari segala sesuatu yang hendak mereka

ingin ketahui. Alasan itu menjadi landasan untuk pendidik dapat mengikuti zaman yang berkembang ini, dan dapat mengaplikasikannya terhadap proses pembelajaran kepada peserta didik. Salah satunya media yang digunakan dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran.

Oleh karena itu, media bisa digunakan dalam menyampaikan suatu materi pendidikan terhadap peserta didik melalui penyampaian dari pendidik. Sementara itu, dalam proses pembelajaran memerlukan strategi penyampaian materi dan pengorganisasian materi yang dikendalikan dari metode pembelajaran.

Adapun salah satu masalah di ruang lingkup pendidikan yang dihadapi adalah masalah lemahnya proses dalam pembelajaran yang diarahkan terhadap kemampuan para peserta didik. Sehingga diharapkan para peserta didik mendapatkan banyak pengetahuan melalui suatu kegiatan yang berhubungan dengan pengajaran dan pembelajaran di ruangan (Ripai dan Sutarna, 2019: 1146). Dalam hal ini, ketika lemah para peserta didik dalam proses pembelajaran di ruangan, maka berdampak terhadap hasil belajar yang diperolehnya. Hasil belajar para peserta didik relatif rendah dan semakin menurun. Hasil belajar merupakan suatu hasil terhadap pemahaman ilmu pengetahuan yang diungkapkan kepada perubahan perilaku seseorang menyangkut terhadap pencapaian para peserta didik dalam proses belajar di sekolah melalui aspek kognitif, psikomotorik dan afektif (Sinar, 2018: 20).

Pembelajaran di dalam kelas, lebih difokuskan terhadap pemahaman peserta didik tentang materi yang disampaikan oleh pendidik. Sementara itu, teori yang di terapkan kepada peserta didik minimnya diterapkan di dunia nyata, sehingga membuat para peserta didik kurang mampu dalam memahami materi yang di sampaikan oleh pendidik. Maka dari pada itu, pendidik di harapkan mampu meningkatkan potensi dan kreativitas para peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Guru dapat menerapkan media dalam pembelajaran agar membantu para peserta didik meraih suatu perspektif yang baru. Maka, dalam suatu proses belajar mengajar yang dapat memudahkan seorang guru dalam menyalurkan

bahan materi pembelajaran kepada para peserta didik dan memudahkan seorang guru untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran yang di rumuskan bisa disebut dengan media pembelajaran (Nurfadhilah, dkk, 2021: 244-245).

Agar pelaksanaan pembelajaran lebih aktif, diharapkan pendidik lebih kreatif terhadap penyampaian materi pembelajaran ataupun dalam membuat evaluasi pembelajaran. Harapannya, para peserta didik tetap mengikuti proses pembelajaran dengan kondusif, dan tidak membosankan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik diharapkan berdampak terhadap kegiatan yang menjadi menyenangkan.

Dengan berkembangnya ilmu teknologi dan informasi, maka proses pembelajaran berbasis digital di era saat ini perlu di terapkan, sehingga membuat tumbuh dan terciptanya pembelajaran inovatif, kreatif, efektif dan efisien. Media pembelajaran yang berbaur dengan permainan merupakan media pembelajaran yang menarik dan memiliki sifat interaktif dimana peserta didik dapat melakukan kolaborasi yang menimbulkan interaksi terhadap guru dan siswa lainnya.

Media pembelajaran berbasis permainan menjadikan media yang menarik mempunyai sifat interaktif, yaitu para siswa dapat melakukan kerjasama sehingga saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Dengan adanya permainan yang diterapkan kepada peserta didik, mereka akan termotivasi karena terlibat dengan adanya tantangan (*challenges*) dan mempunyai rasa ingin mengetahui (*curiosity*). Permainan (*games*) merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya dengan aturan-aturan yang harus dipenuhi dalam permainan tersebut agar tercapainya tujuan tertentu (Rafika, 2021: 112).

Setiap program, kegiatan-kegiatan yang dirancang selalu diakhiri dengan evaluasi. Evaluasi diterapkan untuk melihat kembali apakah program atau kegiatan sesuai dengan perencanaan atau belum. Dengan adanya kegiatan evaluasi tersebut, maka akan diketahui hal-hal yang belum atau yang sudah dicapai tentang kriteria yang telah ditentukan. Berdasarkan evaluasi tersebut

maka diambil sebuah keputusan apakah program tersebut diteruskan atau direvisi atau bisa di ganti semuanya (Sunhaji, dkk, 2022: 56-57).

Hariyanto (2020:5) mengatakan bahwa dalam dunia pendidikan, evaluasi merupakan mekanisme yang sangat penting agar bisa menilai tingkat progresivitas pembelajaran yang dilakukan. Evaluasi ini menjadi bahan yang sangat signifikan agar bisa melakukan langkah-langkah perbaikan dimasa yang akan datang disaat program akan dimulai kembali.

Kehidupan manusia di zaman digital yang semakin maju, teknologi telah merubah hampir setiap aspek kehidupan kita, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satunya dibidang teknologi memiliki peran yang sangat signifikan adalah evaluasi pembelajaran. Penerapan teknologi sebagai media yang kreatif terhadap evaluasi pembelajaran membawa dampak yang sangat positif, bermanfaat dan memberikan pengalaman yang lebih menarik dan juga relevan kepada peserta didik. Selain itu juga, penggunaan teknologi dalam evaluasi memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif antara pendidik dan peserta didik (Kurniah dan Aufa, 2023: 99-100).

Banyak media yang mencakup evaluasi pembelajaran, salah satunya merupakan media digital. Salah satu jenis media digital terhadap evaluasi pembelajaran, adalah melalui *website Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi berbasis *game* yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan karena membuat aktivitas multipermainan di ruang kelas dan membuat latihan-latihan soal di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Dalam *Quizizz* memuat berbagai macam jenis soal seperti pilihan ganda, isian, bahkan pilihan dengan jawaban benar maupun salah (Anggy dan Ade, 2023: 158). *Quizizz* merupakan teknologi yang dikembangkan dan diterapkan di dunia pendidikan yang bentuk permainan edukatif, yang mampu meningkatkan minat belajar untuk memperoleh terhadap hasil belajar yang di harapkan karena di *Quizizz* tersebut sudah di desain untuk menjadi kuis yang interaktif. Selain itu *Quizizz* dapat memberikan bantuan terhadap kinerja guru dalam penilaian.

Penggunaan Quizizz ini bahwa telah dibuktikan di beberapa hasil penelitian diantaranya: *pertama* (Mulyani, 2022) bahwa terdapat hasil yang lebih baik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan teknologi Quizizz di banding dengan tidak menerapkannya. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama dalam mengkaji hasil evaluasi dalam pembelajaran menggunakan Quizizz, dan metodologi penelitian sama-sama menerapkan jenis penelitian tindakan kelas. *kedua* penelitian (Utomo, 2020) menunjukkan bahwa dengan di terapkan media Quizizz memberikan hasil evaluasi menjadi signifikan dari pada tidak menggunakan media Quizizz. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini sama-sama mencari hasil agar evaluasi menjadi lebih ter arah dengan menerapkan media Quizizz, dan metodologi penelitian sama-sama menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. *ketiga*, (Matlan & Maat 2021) mengemukakan bahwa Hasil penelitian media Quizizz memotivasi terhadap pembelajaran Tematik, persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini sama-sama menggunakan Quizizz dalam pembelajaran terutama evaluasi, dan metodologi penelitian berbeda yang sebelumnya penelitian tindakan kelas dan penelitian yang digunakan Matlan & Maat ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

Berdasarkan observasi melalui pengamatan setempat di “MIS Model Panyabungan” bahwa ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya inovasi dalam proses hasil dalam pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari, terutama di era digital saat ini. Inovasi dapat berupa teknologi, metode pembelajaran yang variatif, dan media yang menarik. Sehingga peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan teknologi.

Untuk menciptakan atmosfer dalam pembelajaran lebih hidup, diperlukan adanya evaluasi yang diterapkan guru agar siswa bisa menyenangkan dalam proses belajar, seperti diterapkan kuis ataupun permainan di dalam kelas. Dengan adanya kuis yang di laksanakan di sekolah,

seperti di terapkan di pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada kelas IV-A. Maka siswa mulai memahami point-point materi yang disampaikan sebelumnya.

Dengan fasilitas yang seadanya, maka guru memulai menggunakan media teknologi agar siswa tertarik dan bisa meningkatkan hasil evaluasi dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian terhadap para siswa yaitu menggunakan aplikasi teknologi *Quizizz*. Maka dengan ini, peneliti tertarik melakukan penelitian di MIS Model Panyabungan dengan judul **“Penerapan Teknologi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits di MIS Model Panyabungan”**. Karena didasari terhadap ketertarikan aplikasi *Quizizz* ini sebagai media dalam pembelajaran, terutama Al-Qur'an Hadits yang dapat menimbulkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah yang dijadikan sebagai bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Guru mengalami kesulitan terkait dalam memilih evaluasi pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik.
2. Dibutuhkan inovasi dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran yang sesuai oleh peserta didik dan bisa meningkatkan prestasi belajar khusus di mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan materi dgham.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Dengan adanya identifikasi masalah yang diuraikan pada penelitian ini, maka perlu dilakukan batasan masalah supaya dalam pengkajian yang dilakukan lebih fokus terhadap masalah-masalah yang ingin diselesaikan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini hanya menitik beratkan terhadap penerapan penggunaan teknologi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadits di MIS Model Panyabungan kelas IV-A pada materi idgham.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan teknologi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadits peserta didik di MIS Model Panyabungan?

E. Tujuan dan Kegunaan Hasil Penelitian

1. Tujuan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan teknologi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadits peserta didik di MIS Model Panyabungan.

2. Kegunaan Hasil Penelitian

Ada beberapa kegunaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Guna bagi peneliti:

Menambah pemahaman dan pengetahuan dalam bidang pembelajaran Al-Qur'an Hadits terhadap hasil evaluasi menggunakan teknologi *Quizizz*.

b. Guna bagi pendidik

- 1) Memberi peluang terhadap peserta didik agar semakin berkembang.
- 2) Peserta didik dapat diketahui perkembangan intrapersonal melalui media teknologi *Quizizz*.
- 3) Dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk mengevaluasi terhadap hasil belajar peserta didik.

c. Guna peserta didik

- 1) Peserta didik menjadi percaya diri.
- 2) Peserta didik mampu mengoperasikan teknologi *Quizizz*.
- 3) Peserta didik dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan.