

**IMPLEMENTASI MEDIA TEKNOLOGI BERBASIS *QUIZLET*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MURID
PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK
MATERI ASMAUL HUSNA DI KELAS V MIS
MODEL PANYABUNGAN TP.2025/2026**



SKRIPSI

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

Oleh:

Rahmat Mulyadi

NIM. 22010037

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
2026**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmat Mulyadi
NIM : 22010037
Tempat/Tgl. Lahir : Aek Galoga, 09 Oktober 2002
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Desa Pidoli Lombang, Kecamatan
Panyabungan, Kabupaten Mandailing
Natal, Provinsi Sumatera Utara,
Indonesia 22915

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "Implementasi Media Teknologi Berbasis *Quizlet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Asmaul Husna Di Kelas V MIS Model Panyabungan TP.2025/2026" adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

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

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, Agustus 2026

Yang membuat pernyataan



METERAI
TEMPAT
DAOK 144102735

Rahmat Mulyadi

NIM. 22010037

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Rahmat Mulyadi Nim. 22010037 dengan judul **"Implementasi Media Teknologi Berbasis *Quizlet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Asmaul Husna Di Kelas V MIS Model Panyabungan"** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah layak dan memenuhi syarat untuk sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Panyabungan, Agustus 2026

Pembimbing I


Ak Jusri Pohan M.Pd.I
NIP. 198601162019081001

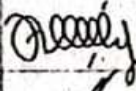
Pembimbing II


Dr. Rohman M.Pd
NIP. 199306272019031011

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini Berjudul "Implementasi Media Teknologi Berbasis *Quizlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Asmaul Husna di Kelas V MIS Model Panyabungan TP 2025/2026" a n Rahmat Mulyadi NIM 22010037, telah diuji dalam Ujian Munaqasyah Program Studi Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Mandailing Natal yang dilaksanakan tanggal 21 Agustus 2026

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya

NO	Nama NIP Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Fuji Pratami, M Pd NIP 199212202019082001	Ketua Sidang/ Penguji I		08-09/2026
2	Marlian Arif Nasution, M. Pem. I NIP 199105112020121014	Sekretaris Sidang/ Penguji II		07/09/2026
3	Ali Jusri Pohan, M Pd I NIP 198601162019081001	Penguji III		16/09/2026
4	Dr. Rohman, M Pd NIP 199306272019031011	Penguji IV		08/09/2026



2026,

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak serta kurang optimalnya pemanfaatan media teknologi dalam proses pembelajaran di kelas V-B MIS Model Panyabungan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid pada materi Asmaul Husna melalui implementasi media teknologi berbasis *Quizlet*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 murid kelas V-B, terdiri atas 10 murid laki-laki dan 14 murid perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar murid serta analisis aktivitas guru dan murid. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid secara bertahap. Pada pra-siklus, nilai rata-rata murid sebesar 59,38 dengan persentase ketuntasan 29,17% atau 7 murid yang tuntas dan 17 murid yang tidak tuntas. Pada siklus I pertemuan pertama nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 65,42 dengan nilai ketuntasan 41,66% atau 10 murid yang tuntas dan 14 murid yang belum tuntas. Pada siklus I pertemuan kedua meningkat menjadi 68,96 dengan ketuntasan 62,50% atau 15 murid yang tuntas dan 9 murid yang tidak tuntas. Selanjutnya, pada siklus II pertemuan pertama nilai rata-rata mencapai 74,38 dengan persentase 70,83% atau 17 murid yang tuntas dan 7 murid yang tidak tuntas. Pada siklus II pertemuan kedua nilai rata-rata mencapai 80,63 dengan persentase ketuntasan 87,50% atau 21 murid yang tuntas dan 3 murid yang tidak tuntas. Peningkatan tersebut meningkat dengan nilai rata-rata dari 59,38 pada pra siklus menjadi 80,63 pada siklus II, atau meningkat sebesar 20,01 poin dengan persentase ketuntasan meningkat dari 29,17% menjadi 87,50%, atau meningkat sebesar 58,33%, disertai dengan meningkatnya aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran teknologi berbasis *Quizlet* diikuti dengan peningkatan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna di kelas V-B MIS Model Panyabungan.

Kata Kunci: Media Teknologi, *Quizlet*, Hasil Belajar, Akidah Akhlak, Asmaul Husna.

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students in the Aqidah Akhlak subject, as well as the less-than-optimal use of technological media in the learning process in Class V-B at MIS Model Panyabungan. This study aimed to improve students' learning outcomes on the topic of Asmaul Husna through the implementation of technology-based media using Quizlet. This research employed a Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles consisting of the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 24 students of Class V-B, consisting of 10 male students and 14 female students. Data collection techniques included tests, observation, and documentation. The data were analyzed using students' average scores and learning mastery percentages, as well as analyses of teacher and student activities. The results showed a gradual improvement in students' learning outcomes. In the pre-cycle, the students' average score was 59.38, with a learning mastery percentage of 29.17%, consisting of 7 students who achieved mastery and 17 students who did not. In the first meeting of Cycle I, the average score increased to 65.42, with a mastery percentage of 41.66%, consisting of 10 students who achieved mastery and 14 students who had not. In the second meeting of Cycle I, the average score increased to 68.96, with a mastery percentage of 62.50%, consisting of 15 students who achieved mastery and 9 students who did not. Furthermore, in the first meeting of Cycle II, the average score reached 74.38, with a mastery percentage of 70.83%, consisting of 17 students who achieved mastery and 7 students who did not. In the second meeting of Cycle II, the average score reached 80.63, with a learning mastery percentage of 87.50%, consisting of 21 students who achieved mastery and 3 students who did not. The improvement was reflected in the increase in the average score from 59.38 in the pre-cycle to 80.63 in Cycle II, representing an increase of 20.01 points. The percentage of learning mastery also increased from 29.17% to 87.50%, representing an increase of 58.33 percentage points, accompanied by increased teacher and student activity during the learning process. Thus, the implementation of Quizlet-based technological media was accompanied by an improvement in students' learning outcomes in the Aqidah Akhlak subject, particularly on the topic of Asmaul Husna, among students of Class V-B at MIS Model Panyabungan.

Keywords: Technology Media, Quizlet, Learning Outcomes, Akidah Akhlak, Asmaul Husna.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan taufik dan hidayah-Nya serta sholawat dan salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'atnya di yaumul akhir kelak. Karena pada akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Media Teknologi Berbasis *Quizlet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Asmaul Husna di Kelas V MIS Model Panyabungan Tp.2025/2026”. Penelitian skripsi ini diajukan untuk melengkapi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan STAIN Mandailing Natal. Penelitian skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan serta dorongan semangat dari berbagai pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Bapak **Dr. Mara Samin Lubis, M. Ed** selaku ketua STAIN Mandailing Natal.
2. Bapak **Dr. Muhammad Ikbali, M.Pd.I** selaku wakil ketua I STAIN Mandailing Natal.
3. Ibu **Dr. Irma Suryani Siregar, M.A** selaku wakil ketua II STAIN Mandailing Natal.
4. Bapak **Dr. Faisal Musa, S.Ag., M.Pd** selaku wakil ketua III STAIN Mandailing Natal.
5. Bapak **Ali Jusri Pohan, M.Pd. I** selaku ketua program Studi Pendidikan Agama Islam sekaligus selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga serta memberikan arahan dan solusi untuk masalah penelitian ini.
6. Bapak **Dr. Rohman M.Pd** selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga serta memberikan arahan dan solusi untuk masalah penelitian ini.

7. Seluruh dosen program studi Pendidikan Agama Islam yang telah membimbing, memberi arahan dan motivasi kepada peneliti.
8. Ibu **Maryam S.Pd.I** selaku kepala MIS Model Panyabungan.
9. Ibu **Nurlela Sari** selaku guru Akidah Akhlak di MIS Model Panyabungan.
10. Terkhusus kepada **orang tua**, saudara dan teman-teman peneliti yang selalu mendo'akan dan memberikan kasih sayang dan semangat kepada peneliti.

Panyabungan, Agustus 2026



Rahmat Mulyadi
22010037

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian.....	6
C. Pembatasan Fokus Penelitian	6
D. Rumusan Masalah Penelitian	7
E. Tujuan dan Kegunaan Hasil Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI DAN PENGAJUAN KONSEPTUAL

INTERVENSI TINDAKAN

A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian.....	9
B. Hasil Penelitian yang Relevan	21
C. Hipotesis Tindakan.....	23

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
B. Metode Penelitian dan Rancangan Siklus Penelitian	24
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Peran dan Posisi Penelitian dalam Penelitian.....	26

E. Tahapan Intervensi Tindakan	27
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan.....	28
G. Data dan Sumber Data	28
H. Instrumen Pengumpulan Data	28
I. Teknik Pengumpulan Data	29
J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan	30
K. Analisis Data dan Interpretasi Data.....	30
L. Pengembangan Perencanaan Tindakan	31
BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	33
B. Analisis Data	67
C. Pembahasan	71
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persentase Nilai Murid	5
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Sumber Data	28
Tabel 4.1 Data Guru	34
Tabel 4.2 Prasarana	35
Tabel 4.3 Data Murid	36
Tabel 4.4 Hasil Belajar Murid Pre Tes	37
Tabel 4.5 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan Ke-1	40
Tabel 4.6 Lembar Observasi Murid Siklus I Pertemuan Ke-1	42
Tabel 4.7 Hasil Belajar Murid Siklus I Pertemuan Ke-1	44
Tabel 4.8 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan Ke-2.....	47
Tabel 4.9 Lembar Observasi Murid Siklus I Pertemuan Ke-2	49
Tabel 4.10 Hasil Belajar Murid Siklus I Pertemuan Ke-2	50
Tabel 4.11 Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan Ke-1.....	54
Tabel 4.12 Lembar Observasi Murid Siklus II Pertemuan Ke-1.....	56
Tabel 4.13 Hasil Belajar Murid Siklus II Pertemuan Ke-I.....	58
Tabel 4.14 Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan Ke-2	60
Tabel 4.15 Lembar Observasi Murid Siklus II Pertemuan Ke-2.....	62
Tabel 4.16 Hasil Belajar Murid Siklus II Pertemuan Ke-II	64
Tabel 4.17 Tahap Hasil Penelitian	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas	26
Gambar 4.1 Hasil Belajar Murid Siklus I.....	52
Gambar 4.2 Hasil Belajar Murid Siklus II	65
Gambar 4.3 Rekapitulasi Hasil Belajar Murid.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	79
Lampiran 2 Lembar Soal Pre Tes.....	87
Lampiran 3 Lembar Observasi Guru	90
Lampiran 4 Lembar Observasi Murid.....	92
Lampiran 5 Lembar Wawan Cara	94
Lampiran 6 Daftar Nilai	95
Lampiran 7 Dokumentasi.....	110



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan murid mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dari aspek spiritual, intelektual, moral, maupun sosial, sehingga mampu membentuk kepribadian yang beriman, berilmu, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembinaan nilai, sikap, dan karakter yang menjadi bekal individu dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas serta kemampuan murid dalam menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual, tentunya harus melalui Pendidikan Agama Islam yang berperan sebagai landasan pembentukan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia, sehingga murid mampu mengamalkan nilai-nilai Islam secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari (N. Sari, 2025).

Pendidikan agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter, akhlak, dan moral generasi muda. Dalam konteks pendidikan nasional, pembelajaran agama Islam tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan kepribadian yang berlandaskan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. Pendidikan yang berorientasi pada akhlak mulia menjadi fondasi utama bagi terciptanya generasi yang berintegritas dan berakhlak karimah (Judrah & Arjum, 2024).

Organisasi seperti UNESCO menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemerataan akses pendidikan secara global (Salsabila et al., 2024). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan agama Islam menjadi langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendidikan abad ke-21 menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi. Melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran, murid dapat belajar lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Teknologi memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien, salah satunya merupakan

media yang digunakan dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran (Rakhma et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang dilalui pendidik dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada murid. Hadirnya media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran, media pembelajaran menjadi penting dan berdampak positif untuk meningkatkan hasil belajar murid, salah satunya yaitu media *Quizlet*. *Quizlet* merupakan platform pembelajaran online yang dikembangkan oleh Andrew Sutherland, seorang murid sekolah menengah atas dari California (Aribowo, 2015). *Quizlet* sebagai aplikasi yang menggabungkan unsur belajar dan bermain memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan prestasi serta motivasi belajar murid (Saleh et al., 2023).

Kurangnya pemahaman guru dalam memanfaatkan media teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu kendala dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional seringkali membuat proses pembelajaran kurang menarik sehingga murid menjadi kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut menyebabkan partisipasi murid dalam proses pembelajaran menjadi rendah dan berdampak pada rendahnya hasil belajar murid. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman murid terhadap materi yang diajarkan (Ali et al., 2025).

Quizlet adalah *platform* pembelajaran daring yang menyediakan media yang dapat digunakan berbagai fitur seperti tinjauan kelas (*flashcard*, *pelajari*, *tes*, *evaluasi*) serta permainan belajar (*live kuis*, *blast*, *mencocokkan*, *blok*). Fitur yang paling sering digunakan adalah *flashcard*, yang berisi set kartu yang bisa diputar secara acak atau berurutan. Fitur pelajaran (*learn*) memungkinkan murid menjawab kuis sambil belajar jawaban yang benar. Fitur *tes* mencakup tes benar-salah, pilihan ganda, menjodohkan, dan tulisan. Fitur *evaluasi* berisi soal yang harus dikerjakan oleh murid. Fitur *live kuis* (*Quizlet Live*) menyediakan kuis secara langsung untuk individu atau kelompok, sementara fitur *blast* untuk kelompok 2-4

murid. Ada juga fitur menjodohkan yang menyelaraskan kata dengan deskripsinya, serta fitur *blok* berupa permainan *blok* (Aulia et al., 2026).

Penggunaan *Quizlet* ini telah dibuktikan di beberapa hasil penelitian di antaranya: *pertama* hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Destrinelli dkk. bahwa dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, penelitian ini menerapkan strategi pembelajaran berbasis media digital interaktif untuk mengatasi kesenjangan penggunaan teknologi dalam pembelajaran literasi dasar. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek menemukan informasi dari 69% menjadi 88%, memahami isi bacaan dari 65% menjadi 85%, dan evaluasi bacaan dari 62% menjadi 77%. Rata-rata nilai literasi meningkat dari 67% (pretest) menjadi 83% (post-test), sementara partisipasi aktif murid mencapai 85%. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Quizlet* efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan murid secara simultan. Interpretasi hasil menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis visual dan audio mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sesuai gaya belajar murid, serta mendukung pembelajaran abad ke-21 (Destrinelli, 2025).

Kedua hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Yati Oktari dan Okmasari Terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizlet* terhadap hasil belajar murid, dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan bantuan *software SPSS V29* menunjukkan nilai signifikansi (*2 tailed*) posttest sebesar 0.002 dan menunjukkan ada perbedaan yang signifikansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena nilai signifikansi $0.002 < 0.05$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima. Berdasarkan uji koefisien determinasi, media pembelajaran *Quizlet* berpengaruh terhadap hasil belajar murid pada materi B3 (Bahan Berbahaya dan Beracun) sebesar 17.3%. Artinya terjadi peningkatan terhadap hasil belajar murid sebesar 17.3% di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Quizlet* (Oktari & Okmarisa, 2024).

Ketiga hasil penelitian yang dilakukan oleh Efendi dkk tujuan penelitiannya untuk mengetahui hasil belajar murid menggunakan media *Quizlet*, mengetahui hasil belajar murid menggunakan media *powerpoint*, serta untuk menganalisis perbedaan hasil belajar murid pada kegiatan pembelajaran menggunakan media

Quizlet dengan media *powerpoint* pada materi pokok atmosfer yang menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai hasil belajar antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media *Quizlet* pada kelas eksperimen. Hasil belajar ketuntasan murid pada saat pre-rest hanya 5 murid yang mencapai KKM. dalam data rerata nilai pre-test diperoleh 52.78 dan post-test sebanyak 33 murid mencapai KKM dengan persentase 91.67% dan sebanyak 3 murid yang masih belum mencapai KKM dengan persentase 08.33% dan rerata post-test 76.81 (Efendi et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MIS Model Panyabungan, masih terdapat beberapa guru yang belum memaksimalkan penggunaan media teknologi dalam proses pembelajaran. Akibatnya, selama pembelajaran berlangsung murid cenderung kurang aktif, mudah merasa bosan, dan kurang fokus mengikuti materi yang disampaikan, sehingga berdampak pada menurunnya hasil belajar murid. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru Akidah Akhlak, Ibu Nurlela Sari, yang menyatakan bahwa kurangnya pemanfaatan media teknologi dalam proses pembelajaran menimbulkan dampak negatif bagi murid, seperti mengantuk di dalam kelas, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta rendahnya partisipasi murid dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi tersebut mengakibatkan hasil belajar murid khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak, menjadi rendah.

Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan murid lebih banyak menerima materi secara pasif dibandingkan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Padahal, murid sekolah dasar pada umumnya lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis permainan edukatif. Kurangnya variasi media pembelajaran juga membuat murid kesulitan memahami dan mengingat materi Akidah Akhlak yang bersifat konseptual dan membutuhkan penguatan melalui latihan yang menarik.

Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan saat ini menuntut guru untuk mampu memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah

aplikasi *Quizlet* yang menyediakan fitur kuis interaktif, kartu belajar (*flashcard*), permainan edukatif, dan latihan soal yang dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam belajar. Penggunaan media berbasis *Quizlet* dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan tidak monoton, sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman murid terhadap materi pembelajaran.

Penelitian ini juga layak dilakukan karena belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi media teknologi berbasis *Quizlet* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat madrasah ibtidaiyah, khususnya di kelas V MIS Model Panyabungan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, serta menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Tabel 1.1 Persentase Nilai Murid

No	Tahun pelajaran 2026/2027	Kelas	KKM	kategori	Jumlah Murid	Persentase	Total
1	Genap	Va	70	Belum tuntas	13	52%	100%
				Tuntas	12	48%	
2	Genap	Vb	70	Belum tuntas	14	58,33%	100%
				Tuntas	10	41,66%	

Berdasarkan persentase nilai murid pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar murid masih dibawah Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yaitu 70, penelitian ini akan dilakukan pada kelas VB di MIS Model Panyabungan. Implementasi media teknologi berbasis *Quizlet* yang akan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar murid mencapai nilai ketuntasan.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas yang mengacu pada implementasi media teknologi berbasis *Quizlet* dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas V MIS Model Panyabungan.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Adapun identifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan media teknologi berbasis *Quizlet*.
2. Kurangnya keaktifan murid dalam menjawab pertanyaan pada proses pembelajaran Akidah Akhlak.
3. Rendahnya hasil belajar murid dalam memahami pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

C. Batasan Fokus Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada implementasi media teknologi berbasis *Quizlet* dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna di kelas V MIS Model Panyabungan. Implementasi yang dimaksud mencakup penggunaan fitur utama *Quizlet* seperti *flashcards*, *learn mode*, *match game*, dan *test* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini tidak membahas seluruh aspek teknologi pembelajaran digital, melainkan hanya berfokus pada penggunaan aplikasi *Quizlet* sebagai media utama dalam penyampaian materi.

Batasan penelitian juga terletak pada aspek hasil belajar yang diukur. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif murid yang diukur melalui tes pretest dan posttest setelah penerapan *Quizlet*. Ranah afektif dan psikomotor tidak dianalisis secara mendalam, melainkan hanya diamati secara umum selama proses pembelajaran berlangsung. Materi yang diteliti terbatas pada kompetensi dasar Akidah Akhlak kelas V MIS Model Panyabungan yang diajarkan selama periode penelitian.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Apakah hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna dapat meningkat melalui media teknologi berbasis *Quizlet* di kelas V MIS Model Panyabungan?

E. Tujuan dan Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna melalui mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet* di kelas V MIS Model Panyabungan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan media teknologi berbasis *Quizlet* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar murid. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat teori tentang pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi murid

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak, meningkatkan motivasi dan keaktifan murid dalam mengikuti pembelajaran, serta membantu murid memahami materi dengan lebih mudah melalui penggunaan media *Quizlet* yang interaktif dan menarik.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi Akidah

Akhlak. Selain itu, penelitian ini dapat membantu guru meningkatkan kreativitas dan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui pemanfaatan teknologi pendidikan. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mendukung penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti dalam menerapkan media teknologi berbasis *Quizlet* dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan peneliti dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara sistematis dan ilmiah.