

BAB II

KAJIAN TEORI DAN PENGAJUAN KONSEPTUAL INTERVENSI TINDAKAN

A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat murid dalam proses belajar. Istilah media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti perantara. Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami (Najwa Ammara Jauza & Meyniar Albina, 2025).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi, memperjelas pesan, dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Tanpa media, proses pembelajaran cenderung monoton dan sulit mencapai hasil yang optimal, terutama ketika materi yang disampaikan bersifat abstrak atau kompleks. Media menjadi perantara yang membantu pendidik dalam menjembatani kesenjangan antara konsep dan pemahaman murid. Secara etimologis, kata "media" berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam pendidikan, media dipahami sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan dalam kegiatan pembelajaran (Isop Syafei, 2025).

Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran (Arsyad, 2017).

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan murid sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik yang digunakan pada saat pembelajaran berupa penyaluran pesan agar terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan murid (Syarifuddin & Eka Dewi Utari, 2022).

Dalam KBBI bahwa media adalah alat atau perantara, dalam hal pendidikan maka bisa diartikan dengan alat dan bahan yang dapat digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran (Tafonao, 2018). Oleh karena itu, Media dapat diartikan juga sebagai segala sesuatu yang dipergunakan dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan murid, sehingga dapat mendorong dalam proses pembelajaran (Nurhidayati et al., 2023).

Menurut Septy Nurfadilah media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat murid dalam belajar. Definisi ini menekankan pentingnya fungsi stimulatif media dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana yang dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan. Dengan penggunaan media yang tepat, murid tidak hanya menerima materi secara verbal, tetapi juga dapat memahami konsep pembelajaran melalui tampilan visual, audio, maupun praktik langsung. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif murid dalam kegiatan belajar (Septy Nurfadhilah, 2021).

Sementara itu, Suhirman menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap murid. Artinya, media bukan sekadar alat bantu,

tetapi juga faktor yang memengaruhi kondisi emosional dan kognitif murid (Lalu Suhirman et al., 2025).

Menurut Aulia, media merupakan alat perantara yang membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana di sekolah yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan. Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran harus terus berkembang dan memanfaatkan teknologi terkini agar tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif melalui komunikasi yang optimal (Aulia et al., 2026).

Menurut Supriatna dan Arifuddin, Perkembangan teknologi pada saat ini berdampak signifikan di dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar. Penyesuaian proses pembelajaran dengan perkembangan psikologis murid pada berbagai tahap usia merupakan suatu hal yang sangat penting. Keberhasilan dan efektivitas proses pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik apabila para pendidik mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tingkat usia murid (Usup Supriatna & Opan Arifudin, 2025).

Fungsi media dalam pembelajaran antara lain memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, meningkatkan interaksi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Media juga membantu guru menyampaikan konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna bagi murid (Amir, 2016).

Menurut Andi fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut (Arsyad, 2017):

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar Dalam menyampaikan materi antara guru satu dengan yang lainnya sama, tidak ada kesenjangan pesan yang diajarkan oleh masing masing guru.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- c. Meningkatkan kualitas hasil belajar murid Media pembelajaran dapat membantu murid menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, murid kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman murid akan lebih baik.
- d. Media dapat menumbuhkan sikap positif murid terhadap materi dan proses belajar Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong murid untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan karakteristik dan penggunaannya. Pengelompokan ini membantu guru memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik murid (Rudy Sumiharsono, 2017).

- a. Media pembelajaran audio adalah media yang hanya mengandalkan indera pendengaran, seperti radio, kaset audio, rekaman suara, dan *podcast*. Media ini efektif untuk melatih kemampuan menyimak serta pemahaman verbal murid.
- b. Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan, seperti gambar, grafik, diagram, dan poster. Media visual membantu memperjelas konsep dan memperkuat daya ingat murid melalui representasi gambar.
- c. Media audiovisual merupakan media yang memadukan unsur suara dan gambar, seperti video pembelajaran, film edukatif, dan animasi. Media ini dinilai lebih efektif karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman murid terhadap materi pembelajaran.

- d. Perkembangan teknologi melahirkan media berbasis digital seperti aplikasi pembelajaran, platform *e-learning*, dan perangkat interaktif. Organisasi UNESCO menekankan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan kualitas dan akses pendidikan secara global.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi murid dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semua media pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, berisi informasi dari internet, buku, film, televisi dan sebagainya yang dapat dibagikan kepada orang lain.

2. Teknologi Quizlet

a. Pengertian Quizlet

Quizlet merupakan perangkat pembelajaran daring (*online*) yang dikembangkan oleh seorang murid sekolah menengah atas di California yang bernama Andrew Sutherland. Aplikasi ini kebanyakan digunakan untuk pembelajaran bahasa, akan tetapi fungsinya tidak terbatas untuk mata pelajaran lainnya. *Quizlet* dirancang pada tahun 2005, namun kemudian dirilis ke publik pada bulan Januari 2007 dalam bentuk *website*. Selanjutnya, pada bulan Agustus 2012 *Quizlet* diluncurkan dalam bentuk aplikasi *mobile* untuk IOS (*Iphone Operating System*). Setahun berikutnya disusul aplikasi *Quizlet* untuk Android pada bulan Agustus 2013 (D. E. Sari, 2019).

Aplikasi *Quizlet* merupakan media pembelajaran *online* yang dapat dengan mudah diaplikasikan pada *smartphone*. Keunggulan *Quizlet* adalah dapat mempererat hubungan antara guru dan murid melalui situs web dan perangkat *smartphone* yang sudah menggunakan sistem IOS maupun android. *Quizlet* juga dapat diakses di link <https://quizlet.com> atau melalui *play store*. *Quizlet* dapat digunakan walaupun dalam keadaan *offline* sehingga murid dapat mengakses aplikasi *Quizlet* dengan bebas tanpa terhubung ke internet (Azhari et al., 2023).

Quizlet merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang menyediakan fitur *flashcard*, *kuis*, dan *permainan edukatif*. Platform ini membantu murid memahami konsep dan istilah dengan cara yang lebih menyenangkan dan kompetitif. *Quizlet* dapat digunakan melalui *smartphone* maupun komputer, sehingga fleksibel dalam penggunaannya di berbagai kondisi belajar (Salva Rayina Fahmi, Erwin Rahayu Saputra, 2025).

Fitur *Quizlet* seperti *learn*, *match*, *test*, dan *live* memungkinkan murid untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok. Penggunaan *Quizlet* terbukti meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran serta memperkuat daya ingat terhadap materi. Hal ini sangat relevan untuk diterapkan dalam pelajaran Akidah Akhlak yang banyak memuat konsep keimanan dan nilai moral (Mauludia et al., 2025).

b. Fitur-fitur *Quizlet*

Quizlet menyediakan dua fitur utama yaitu fitur untuk mempelajari materi dan permainan/*games*, diantara fitur-fitur tersebut ialah:

- 1) *Flashcard*, berisikan set kartu yang telah dibuat sebelumnya yang dapat dimainkan secara acak ataupun secara urut dengan mengklik *button* atau dengan putar otomatis.
- 2) Pelajaran (*learn*), fitur ini memberikan pilihan kuis bagi murid untuk menjawab secara benar pertanyaannya sembari murid mempelajari jawaban yang benar saat menjawab jawaban yang salah, maka mereka akan diberitahu jawaban yang benar.
- 3) Tulis (*write*), fitur ini memberikan kuis bagi murid untuk menulis jawaban yang benar-benar berdasarkan kosakata dalam set kartu. Jawaban benar atau salah akan ditampilkan di layar aplikasi. Ciri khas dan fitur yaitu murid dapat mengkalim jawaban yang salah menurut aplikasi. Fitur ini sangat perlu karena bisa saja dalam bahasa tulis ada kesalahan dalam pengetikan sehingga aplikasi pada fitur ini dapat membaca kesalahan.

- 4) Pengeja, fitur ini murid akan mendengarkan kosakata dan menuliskannya secara benar kosakata yang telah didengar tadi. Tidak jauh berbeda dengan fitur tulis, fitur pengeja juga mewajibkan murid untuk menulis atau mengetik jawaban pada layar dan kemudian jawaban benar atau salah akan ditampilkan setelahnya.
- 5) Tes, pada bagian ini murid akan disediakan tes yang akan merangkum seluruh materi isian dalam set kartu yang kedua, bermain dengan *Quizlet* Fitur kedua ini adalah permainan, dimana *Quizlet* memberikan tiga fitur untuk bermain yaitu mencocokkan, *gravitasi* maupun *live*.
- 6) Mencocokkan, permainannya adalah dengan menarik item yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain untuk membuat item tersebut hilang. Permainan ini dilengkapi batasan waktu mengerjakan yang akan membuat murid terfokus untuk menyelesaikan permainan atau kuis.
- 7) *Gravitasi*, permainan ini untuk melindungi planet dari asteroid yang berjatuhan. Asteroid tersebut berisikan ungkapan apa yang dibuat.
- 8) *Live*, fitur ini memungkinkan untuk bermain secara kolaboratif di kelas murid akan melihat dan terlibat langsung dalam permainan yang telah dibuat. Murid dapat bergabung dengan memasukkan kode atau memindai kode QR yang berada di layar melalui *app Quizlet Live*.

Berikut tata cara pengoperasian aplikasi *Quizlet* secara ringkas dan mudah dipahami:

- 1) Membuat akun masuk unduh aplikasi *Quizlet* atau buka melalui browser, lalu daftar atau masuk menggunakan *email*/akun *Google*.
- 2) Klik *Create* masukkan judul isi istilah (*term*) dan definisi sesuai materi pelajaran simpan.
- 3) Memilih mode belajar gunakan fitur yang tersedia seperti *Flashcards*, *Learn*, *Write*, *Test*, atau *Match* sesuai kebutuhan belajar.
- 4) Belajar dan berlatih pelajari materi dengan membaca, menghafal, dan menjawab soal yang disediakan *Quizlet* secara interaktif.

- 5) Evaluasi hasil belajar lihat hasil dan kemajuan belajar untuk mengetahui tingkat pemahaman murid terhadap materi

c. Kelebihan dan Kekurangan *Quizlet*

Quizlet memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya sebagai berikut (Azhari et al., 2023):

1) Kelebihan *Quizlet*

- a) Mudah digunakan dan inovatif sehingga dapat membantu murid.
- b) Membantu meningkatkan kemampuan menghafal, karena *Quizlet* memungkinkan pengguna membuat satu set kartu (*flashcard*).
- c) *Quizlet* mendukung berbagai bahasa, termasuk selain bahasa mayoritas seperti bahasa Inggris, Spanyol, Prancis, Italia, Jerman, Rusia, Jepang, Cina, Korea, dan Latin. *Quizlet* juga mendukung sekitar 145 bahasa di dunia, termasuk bahasa Indonesia, bahasa Sunda, bahasa Melayu, dan bahasa Arab. Simbol matematika dan IPA juga dapat disisipkan pada *flashcard*.
- d) *Quizlet* menyediakan fasilitas audio-visual, sehingga pengguna dapat mendengarkan pengucapan kata-kata yang tersedia sambil memperhatikan gambar saat *flashcard* dimainkan.
- e) Akses laman dilakukan secara daring, sehingga siapa saja dan di mana saja dapat mengaksesnya selama memiliki koneksi internet.
- f) Pengembangan modul pembelajaran mudah dan sederhana, hanya melibatkan dua pengisian yaitu kata serta gambar atau penjelasan.
- g) Adanya batasan waktu dalam permainan yang disediakan dapat mendorong persaingan yang sehat antar murid.
- h) Permainan dan tes penguatan yang beragam serta menarik dibuat secara otomatis tanpa memerlukan pengaturan tambahan.
- i) Aplikasi yang disediakan dapat digunakan secara gratis, pengguna hanya perlu mendaftar akun dengan mudah dan sederhana.

2) Kekurangan *Quizlet*

- a) Memerlukan internet untuk memasuki aplikasi.
- b) Perlu menggunakan teknologi modern.

3. Pembelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Akidah

Akidah berakar dari kata *aqada*-*ya'qidu*-*aqdan* yang berarti tali pengikat sesuatu dengan yang lain, sehingga menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Jika masih dapat dipisahkan berarti belum ada pengikat dan sekaligus berarti belum ada akidahnya. Dalam pembahasan yang masyhur akidah diartikan sebagai iman, kepercayaan atau keyakinan (Shubhie, 2023).

Akidah artinya Simpulan, yakni kepercayaan yang tersimpul dihati. Aqaid adalah *Jama'* dari *aqidah*. *I'tiqad* berarti kepercayaan. Dengan demikian dapatlah disimpulkan bahwa perkataan: *aqaid*, *i'tiqad* adalah kepercayaan (keimanan) yang tersimpul dalam hati (Tinianus et al., 2022). Firman Allah SWT dalam Al-Qur'an:

شَهِدَ اللَّهُ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ ۖ وَآلَمَنَّا بِهِ ۚ وَالْعِلْمُ قَائِمًا بِمَا نُقَسِّطُ ۚ 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". (QS: Al-Imran Ayat 18).

Dalam kajian Islam, akidah berarti tali pengikat batin manusia dengan yang diyakininya sebagai Tuhan yang Esa yang patut disembah dan Pencipta serta Pengatur alam semesta ini. Akidah sebagai sebuah keyakinan kepada hakikat yang nyata yang tidak menerima keraguan dan bantahan. Apabila kepercayaan terhadap hakikat sesuatu itu masih ada unsur keraguan dan kebimbangan, maka tidak disebut akidah. Jadi akidah itu harus kuat dan tidak ada kelemahan yang membuka celah untuk dibantah (Hidayat et al., 2025).

Dalam ajaran Islam, akidah merupakan unsur paling mendasar yang menjadi landasan utama dalam menjalankan seluruh aspek kehidupan beragama. Akidah adalah pondasi yang di atasnya dibangun hukum syariat. Syariat merupakan perwujudan dari akidah. Oleh karena itu, hukum yang kuat adalah hukum yang lahir dari akidah yang kuat. Tidak ada akidah tanpa syariat dan tidak mungkin syariat itu lahir jika tidak ada akidah (Asbar, 2022).

Menurut Abu Bakar Al-Jaziri yang dikutip oleh Shubhie menyatakan bahwa akidah adalah kumpulan dari hukum-hukum kebenaran yang jelas yang dapat diterima oleh akal, pendengaran dan perasaan yang diyakini oleh hati manusia dan dipujinya, dipastikan kebenarannya, ditetapkan keshalehannya dan tidak melihat ada yang menyalahinya dan bahwa itu benar serta berlaku selamanya. Seperti keyakinan manusia akan adanya Sang Pencipta, keyakinan akan ilmu kekuasaan-Nya, keyakinan manusia akan kewajiban ketaatan kepada-Nya dan menyempurnakan akhlak yang dimaksud akidah dalam bahasa Arab (Shubhie, 2023).

Berdasarkan berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa akidah adalah keyakinan yang kokoh dan mengikat kuat dalam batin manusia terhadap Allah sebagai Tuhan Yang Maha Esa, Pencipta, dan Pengatur alam semesta. Akidah bersifat pasti, tidak mengandung keraguan, serta menjadi dasar utama bagi lahirnya syariat dan seluruh perilaku keagamaan. Akidah merupakan fondasi keimanan yang diterima oleh akal, dibenarkan oleh hati, dan diyakini kebenarannya secara terus-menerus.

b. Pengertian Akhlak

Kata akhlak secara etimologi berasal dari bahasa Arab, bentuk jamak kata *khuluq* atau *al-khulq* yang secara bahasa antara lain berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Pada hakikatnya *khulq* (budi pekerti) adalah suatu kondisi atau sifat yang telah meresap dari jiwa dan menjadi kepribadian hingga dari situ timbullah berbagai macam perbuatan

dengan cara spontan dan mudah tanpa dibuat buat. (Shubhie, 2023).
Firman Allah di dalam Al-Qur'an:

وَأَنَّكَ لَ عَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: “*Sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang agung.*”. (QS Al-Qalam: 4).

Ayat ini menggunakan kata *khuluqin 'azhim*, yang menjelaskan bahwa akhlak Nabi bukan sekadar kebiasaan, melainkan sebuah keagungan yang sudah menyatu dalam jiwanya.

Ibnu Maskawaih dalam kitabnya Tahdzibal-Akhlak mengatakan bahwa akhlak adalah sifat jiwa yang tertanam dalam jiwa yang dengannya lahiriah macam-macam perbuatan, baik atau buruk, tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan. Dengan kata lain, akhlak merupakan kondisi batin yang telah menyatu dalam diri seseorang sehingga mendorongnya untuk bertindak secara spontan dan konsisten. Apabila sifat yang tertanam tersebut baik, maka akan melahirkan perbuatan terpuji, sedangkan apabila sifat itu buruk, maka akan melahirkan perbuatan tercela (Supriatna et al., 2022).

Defenisi Akhlak menurut Imam Ghozali adalah sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan segala perbuatan dengan gampang dan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Menurut defenisi di atas akhlak harus mencakup dua syarat (Busroli, 2019):

- 1) Perbuatan itu harus konstan yaitu dilakukan berulang kali dalam bentuk yang sama sehingga dapat menjadi kebiasaan.
- 2) Perbuatan konstan itu harus tumbuh dengan mudah sebagai wujud refleksi dari jiwanya tanpa pertimbangan dan pikiran, yakni bukan adanya tekanan atau paksaan dari orang lain.

Sementara itu, akhlak adalah sifat atau kondisi jiwa yang telah tertanam kuat dan menyatu dalam kepribadian seseorang sehingga darinya lahir perbuatan-perbuatan secara spontan, mudah, dan konsisten tanpa memerlukan pemikiran, pertimbangan, ataupun paksaan dari luar. Akhlak

terbentuk melalui pembiasaan yang dilakukan secara berulang hingga menjadi tabiat. Apabila sifat yang tertanam itu baik, maka akan melahirkan perbuatan terpuji, dan apabila buruk, maka akan melahirkan perbuatan tercela (Rusdiana & H. Hidayat, 2025).

Dengan demikian, akidah dan akhlak memiliki hubungan yang sangat erat, di mana akidah menjadi landasan keyakinan yang melahirkan syariat, sedangkan akhlak merupakan perwujudan nyata dari akidah dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Akidah yang kuat akan melahirkan akhlak yang mulia, dan kesempurnaan akhlak mencerminkan kekokohan akidah seseorang.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh murid setelah melalui kegiatan belajar. Karna belajar itu sendiri merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Murid yang berhasil dalam belajar adalah murid yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Dan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi (Lumban Gaol et al., 2022).

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan murid sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Yandi et al., 2023).

Menurut (Desta Fitriyani, 2023), Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana murid dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang murid setelah mengikuti

kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Berdasarkan keseluruhan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh murid setelah melalui proses pembelajaran, yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang relatif menetap ke arah yang lebih baik. Perubahan tersebut meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan. Keberhasilan hasil belajar sangat berkaitan dengan tercapainya tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional yang telah ditetapkan oleh guru, sehingga pencapaiannya dapat diketahui melalui proses evaluasi. Hasil belajar menunjukkan keberhasilan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran.

B. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian Yati Oktari (2024) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Materi B3 (Bahan Berbahaya Dan Beracun). Menunjukkan bahwa hasil belajar murid pada materi B3 (Bahan Berbahaya dan Beracun) yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizlet* lebih tinggi dari rata-rata yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh berupa peningkatan hasil belajar murid yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Quizlet* dibandingkan dengan murid yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Persamaannya adalah membantu murid mencapai pemahaman yang lebih baik dan hasil yang lebih optimal dalam mata pelajaran yang diajarkan, sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan peneliti adalah meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas V MIS Model Panyabungan.
2. Penelitian Sisna Linda (2025) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar kompetensi Pengukuran Geometri. Menunjukkan bahwa hasil belajar murid adanya pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran, di mana kelompok yang menggunakan

Quizlet secara umum mencapai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang menggunakan *Quizwhizzer*. Persamaannya adalah membantu murid mencapai pemahaman yang lebih baik dan hasil yang lebih sempurna. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas V MIS Model Panyabungan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh ResearchGate dalam artikel berjudul *Pemanfaatan Aplikasi Quizlet dalam Pembelajaran di Era Milenial*. Menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran digital mampu meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata murid setelah penerapan *Quizlet* dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Selain itu, *Quizlet* juga terbukti meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta mempermudah murid dalam memahami dan mengingat materi melalui fitur *flashcard*, *kuis*, dan permainan edukatif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi teknologi berbasis *Quizlet* efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran di era digital. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *Quizlet* sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan murid dalam proses pembelajaran. Perbedaannya, penelitian ResearchGate membahas penggunaan *Quizlet* secara umum di era milenial, sedangkan penelitian saya lebih berfokus pada penerapan *Quizlet* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas V MIS Model Panyabungan.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawati dalam artikel berjudul *Penerapan Media Pembelajaran Quizlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar murid pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di SMAN 1 Kadugede*. Hasil menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Quizlet* dapat meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Media ini juga berdampak pada motivasi dan aktivitas belajar murid yang meningkat dalam proses pembelajaran biologi kelas X. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah berfokus pada peningkatan aspek kognitif

murid yang diukur melalui nilai atau ketuntasan belajar setelah penggunaan media *Quizlet*. Penelitian Setiawati lebih menekankan peningkatan hasil belajar dan motivasi murid setelah penerapan *Quizlet* dalam pembelajaran biologi. Sementara itu, penelitian saya lebih berfokus pada efektivitas penggunaan *Quizlet* terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas V MIS Model Panyabungan.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Wagiarni dalam artikel berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantuan *Quizlet* Terhadap Hasil dan Kemandirian Belajar Murid. Bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong keaktifan murid dalam belajar, menumbuhkan sikap belajar mandiri pada murid. Berdasarkan pemaparan beberapa penelitian maka penerapan pembelajaran *game-based learning* berbantuan media *Quizlet* berpengaruh terhadap hasil belajar dan kemandirian belajar murid. Persamaanya tidak hanya menggunakan *Quizlet* sebagai alat bantu, tetapi juga bertujuan mengetahui seberapa besar pengaruh atau efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar murid. Perbedaannya, penelitian Wagiarni meneliti pengaruh model *game-based learning* berbantuan *Quizlet* terhadap hasil belajar dan kemandirian belajar murid. Sedangkan penelitian saya berfokus pada penggunaan media *Quizlet* dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas V MIS Model Panyabungan.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori yang telah di uraikan maka hipotesis penelitian ini adalah jika media teknologi berbasis *Quizlet* ini saya gunakan terdapat peningkatan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang dapat dilakukan melalui pengimplementasian media teknologi berbasis *Quizlet* pada murid kelas V di MIS Model Panyabungan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di sekolah MIS Model Panyabungan kelas V pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Maret 2026 sampai selesai. Berikut jadwal kegiatan:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

NO	KEGIATAN	TAHUN 2026					
		Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus
1	Survey Awal	✓					
2	Bimbingan Proposal		✓	✓			
3	Seminar Proposal			✓			
4	Penelitian				✓		
5	Bimbingan Hasil Penelitian					✓	
6	Munaqasyah						✓

B. Metode Penelitian dan Rancangan Siklus Penelitian

1. Metode Penelitian dan Rancangan Siklus Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar murid. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar murid melalui tes, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan penerapan media berbasis *Quizlet* pada mata pelajaran Akidah Akhlak (Norlaila & Hermina, 2021).

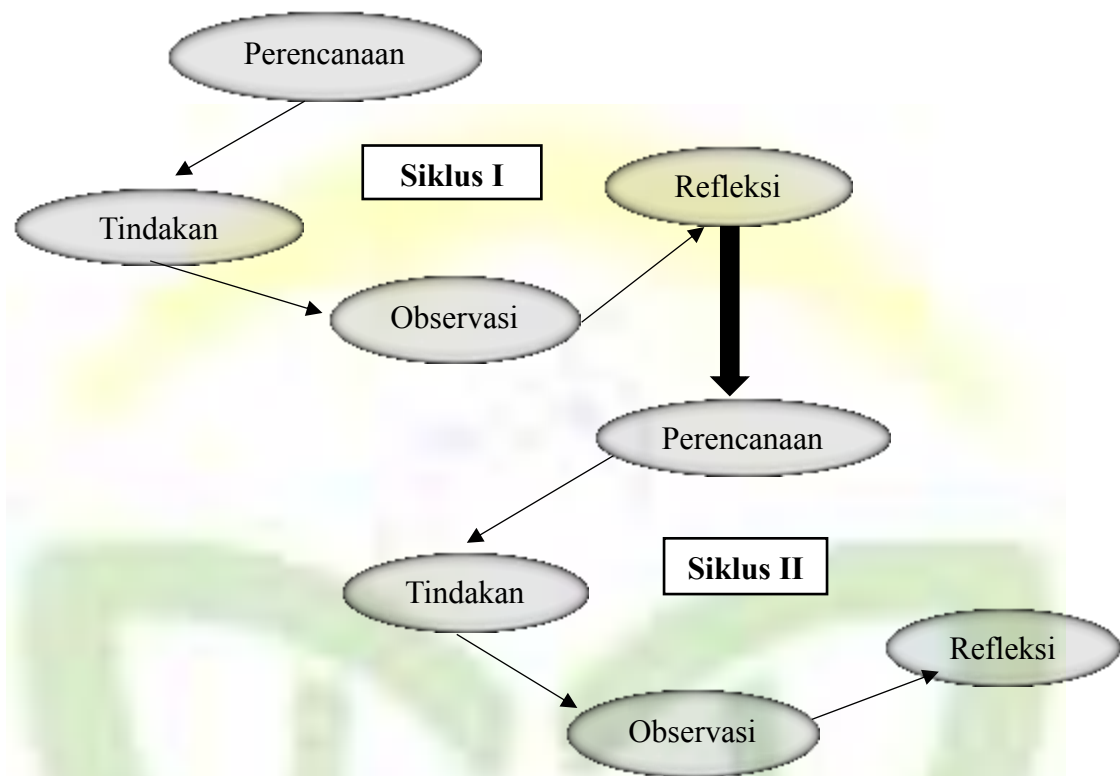
Subjek penelitian ini adalah murid kelas V MIS Model Panyabungan pada tahun ajaran yang sedang berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid sebelum dan sesudah diterapkannya media *Quizlet*. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti daftar nilai, foto kegiatan, dan perangkat pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar murid, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Rancangan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I, tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi Akidah Akhlak dalam bentuk *flashcard* dan kuis interaktif menggunakan *Quizlet*, serta menyusun instrumen tes dan lembar observasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media tersebut, di mana murid mempelajari materi melalui fitur *flashcard*, latihan, dan permainan edukatif yang tersedia. Selanjutnya, pada tahap observasi, peneliti mencatat aktivitas dan partisipasi murid selama proses pembelajaran serta mengumpulkan hasil tes untuk dianalisis. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil pelaksanaan siklus I dan mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Siklus II dilaksanakan sebagai bentuk perbaikan dari siklus I dengan langkah-langkah yang sama, namun dengan penyempurnaan strategi pembelajaran, peningkatan pemanfaatan fitur interaktif pada *Quizlet*, serta pemberian pendampingan lebih intensif kepada murid yang belum mencapai ketuntasan. Refleksi pada siklus II bertujuan untuk mengetahui apakah indikator keberhasilan telah tercapai. Apabila persentase ketuntasan belajar murid telah memenuhi target yang ditetapkan, maka penelitian dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus tersebut.

2. Desain Intervensi Tindakan

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas



C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah murid kelas V.b di MIS Model Panyabungan yang berjumlah 24 murid, di antaranya 10 laki-laki dan 14 perempuan.

D. Peran dan Posisi Penelitian dalam Penelitian

Penelitian ini berperan sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak melalui pemanfaatan media teknologi berbasis *Quizlet*. Dalam konteks pembelajaran di madrasah, penggunaan media digital pada mata pelajaran keagamaan masih relatif terbatas dan cenderung

menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini berperan sebagai solusi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui media yang interaktif, menarik, dan mudah diakses. Selain itu, penelitian ini juga berfungsi sebagai sarana refleksi bagi guru melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga guru dapat memperbaiki proses pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan guna meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman murid kelas V MIS Model Panyabungan.

Secara posisi, penelitian ini berada pada ranah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan Islam, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini memposisikan penggunaan *Quizlet* sebagai variabel tindakan (variabel X) yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar murid sebagai variabel terikat (variabel Y). Dari sisi kebaruan, penelitian ini menitikberatkan pada implementasi media digital di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah yang sebelumnya lebih banyak mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat kajian tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran agama Islam, tetapi juga memberikan kontribusi praktis terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di MIS Model Panyabungan.

E. Tahapan Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Tahapan intervensi tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan melalui model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi secara berulang dalam beberapa siklus. Pada tahap perencanaan, guru menyusun RPP, menyiapkan materi Akidah Akhlak dalam bentuk *flashcard*, kuis, dan permainan edukatif menggunakan *Quizlet*, serta menyiapkan instrumen tes dan lembar observasi.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran berbasis *Quizlet* di kelas, dimana murid mempelajari materi, mengerjakan latihan, dan mengikuti evaluasi secara interaktif. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk memantau aktivitas, keterlibatan, dan respons murid selama proses pembelajaran berlangsung serta mengumpulkan data hasil belajar. Tahap refleksi

dilakukan untuk menganalisis hasil tindakan, mengidentifikasi kendala, dan merancang perbaikan pada siklus berikutnya sehingga terjadi peningkatan hasil belajar murid secara bertahap dan berkelanjutan.

F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Hasil intervensi tindakan yang diharapkan dari penelitian ini adalah terjadinya peningkatan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak pada materi Asmaul Husna setelah diterapkannya media teknologi berbasis *Quizlet* di kelas V MIS Model Panyabungan. Peningkatan tersebut ditandai dengan bertambahnya nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar murid yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, diharapkan terjadi peningkatan keaktifan, motivasi, dan partisipasi murid dalam proses pembelajaran melalui penggunaan fitur-fitur interaktif seperti *flashcard* dan kuis, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan bermakna serta berdampak positif terhadap pemahaman konsep Akidah Akhlak secara lebih mendalam.

G. Data dan Sumber Data

Adapun sumber data tertera di bawah ini:

Table 3.2 Sumber Data

No	Data	Sumber Data
1	Implementasi teknologi <i>Quizlet</i> pada mata pelajaran Akhidah Akhlak	Guru
2	Aktifitas Murid	Murid
3	Hasil Belajar Murid	Murid

H. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian Tindakan kelas ini yaitu menggunakan:

1. Instrumen untuk mengukur penggunaan teknologi *Quizlet* di MIS Model Panyabungan.
2. Instrumen untuk mengukur peningkatan hasil belajar Akidah Akhlak di MIS Model Panyabungan.

Tes merupakan instrumen dalam mengumpulkan data untuk mengukur kemampuan murid dalam ranah kognitif atau tingkat penguasaan terhadap materi pembelajaran Akidah Akhlak.

Teknik ini digunakan supaya mengetahui hasil belajar murid pada pelajaran Akidah Akhlak sebelum dan sesudah diterapkan teknologi *Quizlet* dalam evaluasi pembelajaran.

I. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dipilih dan digunakan dalam penelitian ini agar menjadi sistematis dan mudah yaitu dengan menggunakan instrument observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi sebagai pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

2. Wawancara

Menurut (Rida Raodatul Janah et al., 2025) wawancara sebagai bentuk komunikasi verbal, jadi seperti percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. Ada sejumlah faktor yang dapat mempengaruhi arus informasi dalam wawancara, seperti: pewawancara, responden, pedoman wawancara, dan situasi wawancara. Pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya yaitu wawancara yang akan dilakukan kepada guru kelas VB di MIS Model Panyabungan.

3. Tes

Tes tertulis sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Murid diberikan soal-soal yang harus dijawab secara tertulis untuk

mengukur keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki murid. Dengan demikian, digunakan metode pengumpulan data dengan tes hasil belajar berupa tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda (objektif).

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melihat dan memperhatikan berdasarkan dokumen-dokumen seperti arsip, catatan-catatan dan sumber yang bisa dipercaya dan bisa dipertanggung jawabkan. Dengan teknik ini, maka peneliti akan mengumpulkan data mengenai nilai murid, dan kondisi sekolah yang ingin diteliti (Zaini & al., 2023).

J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan

Teknik pemeriksaan keterpercayaan dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Melaksanakan tes berupa tulisan. Tes tulisan dapat dilaksanakan sebelum pelaksanaan kegiatan, untuk mengetahui apakah murid benar-benar sudah menguasai materi apa belum.
2. Membandingkan antara hasil evaluasi dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak.

K. Analisis Data dan Interpretasi Data

Data yang sudah kita peroleh dari hasil observasi maka kita perlu menganalisis data tersebut agar kita bisa membuat keputusan yang tepat. Analisis merupakan bagian terpenting dalam metode ilmiah oleh karnanya data yang akan kita analisis dapat bermakna dan dapat membuat keputusan dari hasil yang kita analisis tersebut.

Hasil dari analisis tersebut, maka data yang sudah dikumpulkan dihitung secara kuantitatif dengan menggunakan persentase. Dalam menggunakan rumus persentase, dihitung melalui rumus persentase seperti pada penilaian dengan persen yang banyak maka disebut *percentages correction*:

1. Menghitung nilai tes

$$M = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai

$\sum N$ = Jumlah murid

2. Untuk menghitung presentasi belajar

$$P = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase yang akan dicari

$\sum f$ = Jumlah murid yang tuntas

$\sum n$ = Jumlah seluruh murid

L. Pengembangan Perencanaan Tindakan

Pengembangan perencanaan tindakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi masalah terkait rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas V MIS Model Panyabungan, serta kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Selanjutnya disusun perangkat pembelajaran berupa RPP yang mengintegrasikan penggunaan media teknologi berbasis *Quizlet*, penentuan materi, indikator pencapaian kompetensi, serta tujuan pembelajaran. Peneliti juga mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *flashcard*, fitur *learn*, *match*, dan *test* pada *Quizlet*, serta menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi, tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*), angket respon murid, dan dokumentasi pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus I, guru memperkenalkan dan mengimplementasikan *Quizlet* dalam pembelajaran Akidah

Akhlak, memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui fitur-fitur interaktif, kemudian melakukan evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Tahap observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas guru dan murid serta kendala yang muncul selama pembelajaran. Hasil observasi dan evaluasi kemudian dianalisis pada tahap refleksi untuk mengetahui kekurangan tindakan pada siklus I.

Jika indikator keberhasilan belum tercapai misalnya minimal 75% murid mencapai KKM maka dilakukan perbaikan pada siklus II dengan mengoptimalkan penggunaan fitur *Quizlet*, meningkatkan pendampingan guru, dan memperbaiki strategi pembelajaran hingga terjadi peningkatan hasil belajar murid secara signifikan.



BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Profil MIS Model Panyabungan

Pada sub bab ini mendeskripsikan mengenai gambaran umum objek penelitian yang meliputi beberapa sub-sub bahasan yang disesuaikan dengan fokus penelitian dengan merujuk pada dokumen hasil penelitian yang dilakukan dalam peneliti MIS Model Panyabungan. Adapun sub bahasan gambaran umum objek penelitian yaitu sebagai berikut:

Adapun profil identitas MIS Model Panyabungan adalah:

Nama : MIS Model Panyabungan
NPSN : 60703915
Alamat : Jl.Medan-Padang KM 7 Dalan Lidang
Kode Pos : 22953
Desa/Kelurahan : Dalan Lidang
Kecamatan : Panyabungan
Kabupaten : Mandailing Natal
Provinsi : Sumatera Utara
Status Sekolah : Swasta

a. Visi

Unggul, Berkualitas dan berakhlakul karimah.

b. Misi

- 1) Melaksanakan Proses Pembelajaran Menumbuhkan Semangat berprestasi dalam bidang akademik kepada seluruh warga madrasah.
- 2) Menanamkan kebiasaan berperilaku 5S
- 3) Mengembangkan minat bakat murid serta meningkatkan prestasi melalui ekstrakurikuler.
- 4) Menumbuhkan sikap kekeluargaan dalam pembelajaran dengan mengedepankan keteladanan.
- 5) Menjadikan MIS Model Panyabungan Madrasah unggul tingkat kabupaten mandailing natal.

c. Data Guru

Adapun di MIS Model Panyabungan memiliki tenaga Pendidikan dan pengawai sebanyak 25 orang. Guru PNS Sebanyak 7 orang, sertifikat non ASN 3 orang yang lain masig guru honorer. Berikut merupakan table data guru MIS Model Panyabungan:

Tabel 4.1 Data Guru MIS Model Panyabungan

No	Nama	Lk/Pr	Jabatan	Keterangan
1	Maryam, S.Pd. I NIP. 198410192005012002	Pr	Kepala Sekolah	PNS
2	Ahmad Husei, S. Pd. NIP. 198608262019031010	Lk	Guru	PNS
3	Munawarah.S. Pd. I	Pr	Guru	Honor
4	Rosnah, S. Pd NIP.198101152003122001	Pr	Guru	PNS
5	Masnah, S. Ag NIP.197211102002122002	Pr	Guru	PNS
6	Irma Hayani, S. Pd. MM NIP.197911032001122001	Pr	Guru	PNS
7	Helmina, S. Pd NIP.198707202009012002	Pr	Guru	PNS
8	Ratil S. Pd NIP.197703042002121003	Lk	Guru	PNS
9	Taing Elfi LBS, S. Ag	Pr	Guru	Honor
10	Ahmad Royhan, S. Pd. I	Lk	Guru	Honor
11	Tika Wahyuni, S. Pd	Pr	Guru	Honor
12	Nurlela Sari, S. Pd. I	Pr	Guru	Honor
13	Maghdalena, S. Pd. I	Pr	Guru	Honor
14	Sinar Sahara, S. Pd.I	Pr	Guru	Honor
15	Herlina Sari, S. Pd	Pr	Guru	Honor
16	Nikmatul Fadilah, S. Pd	Pr	Guru	Honor
17	Mawaddah Pulungan, S. Pd	Pr	Guru	Honor
18	Rahman Hakim, S. Pd	Lk	Guru	Honor
19	Asmidah Lubis, S. Pd	Pr	Guru	Honor
20	Padhilah Hafni, S.Pd. I	Pr	Guru	Honor
21	Hmmi Nur Haliza, S.Pd. I	Pr	Guru	Honor
22	Reza Septiyadi, S. Pd	Lk	Guru	Honor
23	Sri Sulastri, S. Pd	Pr	Guru	Honor
24	Erna Sari, S. Pd	Pr	Guru	Honor

Tabel 4.2 Data Prasarana

No	Jenis Sarana	Jumlah
1	Ruang Kelas	12
2	Ruang Ruang Sekolah	1
3	Ruang Guru	1
4	Ruang Tata Usaha	1
5	Ruang Wakil Ruang	-
6	Labolatorium Bahasa	-
7	Perpustakaan	1
8	Ruang Keterampilan	-
9	Ruang UKS	-
10	Musholla	-
11	Kantin	1
12	WC Guru	2
13	WC Murid	4
14	Luar Per ruangan	8x8

Berdasarkan tabel diatas Fasilitas yang tersedia meliputi 12 ruang kelas, 1 ruang sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang tata usaha, 1 perpustakaan, 1 kantin, 2 WC guru, dan 4 WC murid. Namun, masih terdapat beberapa fasilitas yang belum tersedia, yaitu ruang wakil ruang, laboratorium bahasa, ruang keterampilan, ruang UKS, dan musholla.

d. Data Murid

Berkenaan dengan kondisi murid MIS Model Panyabungan memiliki karakteristik yang beragam. Sebagian murid menunjukkan kemampuan akademik yang baik, sementara sebagian lainnya memiliki keunggulan dalam aspek sosial, keaktifan, maupun kemampuan beradaptasi. Selain itu, terdapat pula murid yang cenderung lebih pendiam dan membutuhkan waktu yang lebih lama dalam memahami materi pembelajaran. Berikut merupakan table data murid MIS Model Panyabungan:

Tabel 4.3 Data Murid MIS Model Panyabungan

Perincian kelas	Jumlah Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Seluruhnya
1	2	30	26	56
2	2	34	31	65
3	2	24	29	53
4	2	27	22	49
5	2	23	28	51
6	2	33	23	56
Jumlah	12	171	159	330

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MIS Model Panyabungan yang beralamat di Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara. Penelitian dilakukan pada murid kelas V-B Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan jumlah murid sebanyak 24 orang, terdiri atas 10 murid laki-laki dan 14 murid perempuan. Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna.

MIS Model Panyabungan merupakan salah satu madrasah yang berupaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui penerapan berbagai inovasi pembelajaran. Namun berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa proses pembelajaran Akidah Akhlak masih didominasi metode ceramah sehingga murid kurang aktif mengikuti pembelajaran. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal sehingga hasil belajar murid masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya penelitian tindakan kelas dengan menerapkan media teknologi berbasis *Quizlet* sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar murid. Adapun data yang disajikan secara lengkap diuraikan sebagai berikut:

2. Kondisi Awal

Sebelum peneliti melakukan siklus I, peneliti melakukan persiapan prapenelitian yaitu mencari dan mengumpulkan data murid yang akan diteliti melalui observasi langsung ke lapangan dan melakukan wawancara dengan guru kelas, dalam dua kali pertemuan yakni pada tanggal 27 Mei dan 03 Juni 2016.

MIS Model Panyabungan adalah satuan pendidikan tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) swasta yang terletak di Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah tersebut memiliki satu lapangan sekolah dan memiliki 12 belas ruang belajar serta 2 ruang kantor guru. MIS Model Panyabungan sekolah tersebut memiliki 330 murid, dan 24 seorang tenaga pendidik diantaranya 5 guru laki-laki dan 21 guru perempuan.

Kelas yang dijadikan subjek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah kelas Vb yang berjumlah 24 murid diantaranya 10 laki-laki dan 14 perempuan. Berdasarkan pengamatan selama observasi dapat diketahui bahwa selama proses pembelajaran dilakukan sebagian besar murid masih pasif. Ketika guru menjelaskan materi, hanya beberapa murid yang memperhatikan dengan baik, sedangkan murid lainnya terlihat kurang fokus, mengobrol dengan teman sebangku, bahkan ada yang tampak mengantuk. Sehingga hasil belajar murid rendah terkhusus pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna terdapat murid masih mengalami kekurangan nilai KKM.

Berikut Adalah data hasil belajar pra siklus murid kelas Vb MIS Model Panyabungan:

Table 4.4 Hasil Belajar Murid Pre Tes Murid

No	Nama Murid	Nilai Pre Test	Kriteria
1	Abid Al Prayogi	70	Tuntas
2	Aditya Nugraha Rao	45	Tidak Tuntas
3	Aditiya Pranaza	60	Tidak Tuntas
4	Afifah Aniqah Dinara	30	Tidak Tuntas
5	Aina Anindiya Putri	75	Tuntas
6	Aisyah Humairah	75	Tuntas
7	Anindiya Aleesha	75	Tuntas
8	Asrap Raizan	65	Tidak Tuntas
9	Dynara Assalfa	50	Tidak Tuntas

10	Dzakira Afthoni	80	Tuntas
11	Parhah Aurora	75	Tuntas
12	Parhan Parluhutan	65	Tidak Tuntas
13	Nabila Azzahra	55	Tidak Tuntas
14	Nada Fajaria Salsabila	40	Tidak Tuntas
15	Naura Hafizah Hasibuan	70	Tuntas
16	Nur Azizah	60	Tidak Tuntas
17	Nur Khofofih	65	Tidak Tuntas
18	Rafa Zaki	60	Tidak Tuntas
19	Rania Humaira	60	Tidak Tuntas
20	Riko Adimora	40	Tidak Tuntas
21	Talita Zakhi Darma	50	Tidak Tuntas
22	Toriq Al Aziz	65	Tidak Tuntas
23	Zakiyatul Qolbi	65	Tidak Tuntas
24	Muhammad Daffa	30	Tidak Tuntas
Jumlah		1,425	
Nilai Rata-Rata		59,38	
Presentase Ketuntasan		29,17%	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar murid kelas V mis model panyabungan masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga ini menjadi dasar untuk dilaksanakannya penelitian Tindakan kelas yaitu dengan mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet* pada peroses pembelajaran akidah akhlak materi asmaul husna. Pengimplementasian media tersebut bertujuan untuk memperbaiki kegiatan proses pembelajaran sehingga memberikan pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar murid di kelas V MIS Model Panyabungan.

3. Deskripsi data siklus I

Pada siklus I Tindakan dilakukan secara bertahap dalam 2 kali pertemuan yang berlangsung dari tanggal 25 juli dan 28 juli 2026, setiap kali pertemuan berlangsung selama 2 x 35 menit. Adapun peran peneliti dalam penelitian ini merupakan sebagai pendidik, pemberi tindakan dan pengamat sehingga peneliti terlibat langsung selama kegiatan pembelajaran.

Berikut merupakan deskripsi kegiatan implementasi media teknologi berbasis *Quizlet* untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran

Akidah Akhlak materi Asmaul Husna pada setiap pertemuan siklus I yang akan dilakukan mulai dari perencanaan hingga refleksi.

a. Siklus I pertemuan ke-1

1) Perencanaan (*planning*)

Perencanaan pada siklus I pertemuan ke-1 dilakukan pada hari sabtu, 25 Juli 2026, adapun tahap perencanaannya yaitu:

- a) Membuat RPP yang sesuai dengan sub tema yaitu Asmaul Husna (Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais).
- b) Menyediakan media pembelajaran *Quizlet*.
- c) Mempersiapkan instrument penelitian seperti lembar tes murid, lembar observasi guru dan lembar observasi murid.

2) Tindakan

Tindakan dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahapan ini tindakan dilakukan dengan menerapkan media *Quizlet* dalam proses pembelajaran.

a) Kegiatan pendahuluan

- Guru mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan muqoddimah.
- Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.
- Pendidik memeriksa kebersihan kelas dan kehadiran murid.

b) Kegiatan inti

- Guru meminta agar semua murid untuk membuka buku pelajaran akidah akhlak materi asmaul husna.
- Guru menyalakan infocus dan menampilkan media *Quizlet* menggunakan fitur *Flescared* yang sudah pendidik siapkan untuk materi ajar yang disesuaikan dengan tema yaitu (Al-Muhyi, Al-Mumit Dan Al-Bais).
- Kemudian guru menjelaskan pengertian Al-Muhyi dan defenisinya yang sudah disediakan diaplikasi *Quizlet*.

- Guru meminta murid mengamati gambar yang ada diaplikasi *Quizlet* terkait dengan defenisi Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais.
- Dan guru meminta murid untuk menjelaskan perngertian dan defenisi Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais.
- Guru menampilkan dalil tentang Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais menggunakan aplikasi *Quizlet*.
- Guru meminta murid agar membaca dalil Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais bersama-sama.
- Guru meminta murid untuk mengamati gambar cara meneladani sifat Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais yang disediakan aplikasi *Quizlet*.
- Guru meminta murid untuk mendeskripsikan gambar-gambar tersebut.

c) Kegiatan penutup

- Guru meminta murid untuk menarik kesimpulan terkait materi
- Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali.
- Guru menutup pembelajaran dengan do'a Kafaratul Majlis dan salam.

3) Observasi

a) Observasi guru

Observasi dilakukan guru kelas terhadap proses pembelajaran dalam penelitian. Data hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 4.5 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Dengan Mengimplementasikan Media Teknologi Berbasis *Quizlet*.

Nama Observer : Nurlela Sari S.Pd.I
 Hari/Tanggal : Sabtu, 25 Juli 2026
 Tema : Asmaul Husna
 Subtema : Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais

Pembelajaran : Akidah Akhlak

Pertemuan/siklus : Pertama/I

No	Aspek yang Diamati	Kegiatan	Skor			
			4	3	2	1
1	Kegiatan pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan memberikan motivasi kepada murid.	✓			
2	Persiapan media pembelajaran	Guru menyiapkan laptop, LCD/proyektor, dan media <i>Quizlet</i> fitur <i>Flashcard</i> sebelum pembelajaran berlangsung.		✓		
3	Penguasaan media <i>Quizlet</i>	Guru mampu mengoperasikan fitur <i>Flashcard</i> pada <i>Quizlet</i> dengan baik.		✓		
4	Penyajian materi	Guru menampilkan kartu digital (<i>flashcard</i>) yang berisi konsep, istilah, dan penjelasan materi Akidah Akhlak.			✓	
5	Kejelasan penjelasan	Guru menjelaskan isi setiap kartu <i>flashcard</i> dengan bahasa yang mudah dipahami murid.		✓		
6	Pemanfaatan media	Guru menggunakan fitur <i>Flashcard</i> secara efektif untuk membantu pemahaman murid			✓	
7	Interaksi dengan murid	Guru memberikan pertanyaan berdasarkan kartu yang ditampilkan dan memberikan kesempatan murid menjawab.			✓	
8	Pengelolaan kelas	Guru mampu mengatur kondisi kelas agar murid tetap fokus memperhatikan tampilan <i>Quizlet</i> melalui LCD/proyektor.			✓	

9	Evaluasi pembelajaran	Guru melakukan evaluasi pemahaman murid berdasarkan materi yang disajikan melalui <i>Flashcard</i> .		✓		
10	Kegiatan penutup	Guru bersama murid menyimpulkan materi dan melakukan refleksi pembelajaran.			✓	
Jumlah Skor			26			
Persentase Penilaian			65%			

Berdasarkan table di atas maka dapat disimpulkan bahwa observasi guru pada siklus I pertemuan pertama dalam proses pembelajaran mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet* untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan subtema Asmaul Husna di kelas Vb MIS Model Panyabungan memperoleh jumlah skor 26 dengan persentase 65% yang berada pada kategori baik.

b) Observasi murid

Pada tahapan ini dilakukan pengamatan terhadap aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6 Lembar Observasi Murid.

Hari/Tanggal : Sabtu, 25 Juli 2026
 Tema : Asmaul Husna
 Subtema : Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais
 Pembelajaran : Akidah Akhlak
 Pertemuan/siklus : Pertama/I

No	Aspek yang Diamati	Aktivitas murid	Skor			
			4	3	2	1
1	Kesiapan belajar	Murid siap mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>Quizlet</i> fitur <i>Flashcard</i> .	✓			

2	Perhatian terhadap media	Murid memperhatikan tampilan kartu digital (<i>flashcard</i>) yang ditampilkan guru melalui LCD/proyektor.	✓		
3	Ketertarikan terhadap pembelajaran	Murid menunjukkan minat terhadap materi yang disajikan melalui kartu <i>Quizlet</i> .	✓		
4	Keaktifan mengamati materi	Murid membaca dan memahami informasi yang ditampilkan pada kartu <i>flashcard</i> .		✓	
5	Keaktifan menjawab pertanyaan	Murid mampu menjawab pertanyaan guru berdasarkan informasi pada <i>flashcard</i> .		✓	
6	Kemampuan mengingat materi	Murid mampu mengingat konsep atau istilah Akidah Akhlak yang ditampilkan melalui kartu.		✓	
7	Keberanian berpendapat	Murid berani menyampaikan jawaban atau menjelaskan kembali isi kartu yang ditampilkan.		✓	
8	Pemahaman konsep	Murid mampu menjelaskan hubungan antara istilah dan pengertian yang terdapat dalam kartu.	✓		
9	Fokus selama pembelajaran	Murid memperhatikan pembelajaran dan tidak melakukan aktivitas yang mengganggu proses belajar.	✓		
10	Menyimpulkan materi	Murid mampu menyampaikan kembali materi yang telah dipelajari melalui kegiatan <i>flashcard</i> .		✓	
Jumlah Skor			26		
Persentase penilaian			65%		

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas murid selama proses pembelajaran berada pada kategori cukup yaitu memperoleh jumlah skor 26 dengan persentase nilai 65%, hal ini dikarenakan masih ada murid yang pasif selama proses pembelajaran.

4) Refleksi

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizlet*, dilakukanlah refleksi untuk memperbaiki hasil belajar murid yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Belajar Murid Siklus I Pertemuan Ke-1

No	Nama murid	Nilai pre test	kriteria
1	Abid Al Prayogi	85	Tuntas
2	Aditya Nugraha Rao	55	Tidak Tuntas
3	Aditiya Pranaza	65	Tidak Tuntas
4	Afifah Aniqah Dinara	40	Tidak Tuntas
5	Aina Anindiya Putri	80	Tuntas
6	Aisyah Humairah	80	Tuntas
7	Anindiya Aleesha	75	Tuntas
8	Asrap Raizan	70	Tuntas
9	Dynara Assalfa	55	Tidak Tuntas
10	Dzakira Afthoni	80	Tuntas
11	Parhah Aurora	80	Tuntas
12	Parhan Parluhutan	75	Tuntas
13	Nabila Azzahra	60	Tidak Tuntas
14	Nada Fajaria Salsabila	55	Tidak Tuntas
15	Naura Hafizah Hasibuan	80	Tuntas
16	Nur Azizah	65	Tidak Tuntas
17	Nur Khofofih	65	Tidak Tuntas
18	Rafa Zaki	40	Tidak Tuntas
19	Rania Humaira	65	Tidak Tuntas
20	Riko Adimora	65	Tidak Tuntas
21	Talita Zakhi Darma	60	Tidak Tuntas
22	Toriq Al Aziz	70	Tuntas
23	Zakiyatul Qolbi	65	Tidak Tuntas
24	Muhammad Daffa	45	Tidak Tuntas
Jumlah		1.575	
Nilai Rata-Rata		65,62	
Presentase Ketuntasan		41,66%	

Berdasarkan table di atas, diperoleh nilai tertinggi 85 dan terendah 40 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid sudah ada peningkatan dari kondisi awal yaitu terdapat 10 murid yang tuntas (41,66%) dan 14 murid yang tidak tuntas (58.33%) dengan memperoleh nilai rata-rata belajar murid keseluruhan yaitu 65,62.

Oleh karena itu, perlu adanya suatu perbaikan tindakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar murid yaitu dengan mengoptimalkan proses pembelajaran, guru membimbing murid saat melakukan diskusi kelompok, guru meningkatkan komunikasi dengan murid agar murid terlatih dalam bertanya, dan guru membimbing murid untuk melakukan demonstrasi.

b. Siklus I Pertemuan ke-2

1) Perencanaan (*planning*)

Perencanaan pada siklus II pertemuan ke-2 dilakukan pada hari Selasa, 28 Juli 2026, adapun tahap perencanaannya yaitu:

- a) Membuat RPP yang sesuai dengan sub tema yaitu Asmaul Husna (Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais).
- b) Menyediakan media pembelajaran *Quizlet* yang sudah disediakan peneliti.
- c) Mempersiapkan instrument penelitian seperti lembar tes murid lembar observasi guru dan lembar observasi murid.

2) Tindakan

Tindakan dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahapan ini tindakan dilakukan dengan menerapkan media *Quizlet* dalam proses pembelajaran.

a) Kegiatan pendahuluan

- Guru mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan *muqoddimah*.

- Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.
- Pendidik memeriksa kebersihan kelas dan kehadiran murid.

b) Kegiatan inti

- Guru meminta agar semua murid untuk membuka buku pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna.
- Guru menyalakan infocus dan menampilkan media *Quizlet* menggunakan fitur pelajari (*learn*) tahap pertama, yang sudah pendidik siapkan untuk materi ajar yang disesuaikan dengan tema yaitu Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais.
- Kemudian guru meminta murid untuk bergantian maju kedepan agar memilih jawaban yang benar yang telah disediakan fitur tersebut.
- Kemudian guru menampilkan media *Quizlet* menggunakan fitur pelajari (*learn*) tahap ke-dua, yang sudah pendidik siapkan untuk materi ajar yang disesuaikan dengan tema yaitu Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais.
- Lalu guru meminta murid untuk bergantian maju kedepan agar menjawab pertanyaan yang benar yang telah disediakan fitur tersebut.

c) Kegiatan penutup

- Guru meminta murid untuk menarik kesimpulan terkait materi.
- Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali.
- Guru memberikan pertanyaan kepada murid untuk mengevaluasi murid

- Guru menutup pembelajaran dengan do'a Kafaratul Majlis dan salam.

3) Observasi

a) Observasi guru

Observasi dilakukan guru kelas terhadap proses pembelajaran dalam penelitian. Data hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 4.8 Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet*.

Nama Observer : Nurlela Sari S.Pd.I

Hari/Tanggal : Selasa, 28 Juli 2026

Tema : Asmaul Husna

Subtema : Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais

Pembelajaran : Akidah Akhlak

Pertemuan/siklus : Ke-dua/I

No	Aspek yang Diamati	Kegiatan	Skor			
			4	3	2	1
1	Kegiatan pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan memberikan motivasi kepada murid.	✓			
2	Persiapan media pembelajaran	Guru menyiapkan laptop, LCD/proyektor, dan membuka <i>Quizlet</i> pada fitur <i>Pelajari</i> sebelum pembelajaran dimulai.	✓			
3	Penguasaan media Quizlet	Guru mengoperasikan fitur <i>Pelajari</i> dengan lancar tanpa mengalami kendala teknis.		✓		
4	Penyajian materi	Guru menampilkan soal dan materi pada fitur <i>Pelajari</i> secara sistematis sesuai tujuan pembelajaran.		✓		
5	Kejelasan	Guru memberikan		✓		

	Instruksi	petunjuk yang jelas kepada murid mengenai cara mengikuti kegiatan menggunakan fitur <i>Pelajari</i> tanpa menggunakan HP.				
6	Keterlibatan Murid	Guru memberikan kesempatan kepada seluruh murid untuk menjawab soal yang ditampilkan secara lisan atau tertulis.			✓	
7	Pengelolaan Pembelajaran	Guru mengelola kelas dengan baik sehingga seluruh murid aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.			✓	
8	Pengelolaan kelas	Guru mampu mengatur kondisi kelas agar murid tetap fokus memperhatikan tampilan <i>Quizlet</i> melalui LCD/proyektor.			✓	
9	Evaluasi pembelajaran	Guru memanfaatkan hasil latihan pada fitur <i>Pelajari</i> sebagai bahan evaluasi pemahaman murid.			✓	
10	Kegiatan penutup	Guru bersama murid menyimpulkan materi dan melakukan refleksi pembelajaran.		✓		
Jumlah Skor			28			
Persentase Penilaian			70%			

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa observasi guru pada siklus I pertemuan ke-dua dalam proses pembelajaran dengan mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet* fitur *Pelajari* memperoleh jumlah skor 28 dengan persentase 70% yang berada pada kategori baik.

b) Observasi murid

Pada tahapan ini dilakukan pengamatan terhadap aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9 Lembar Observasi Murid

Hari/Tanggal : Selasa, 28 Juli 2026

Tema : Asmaul Husna

Subtema : Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais

Pembelajaran : Akidah Akhlak

Pertemuan/siklus : Ke-dua/I

No	Aspek yang Diamati	Aktivitas murid	Skor			
			4	3	2	1
1	Kesiapan belajar	Murid mengikuti pembelajaran dengan tertib dan siap menerima materi.	✓			
2	Perhatian terhadap media	Murid memperhatikan tampilan materi dan soal pada fitur <i>Pelajari Quizlet</i> yang ditampilkan melalui LCD.		✓		
3	Keaktifan menjawab pertanyaan	Murid aktif menjawab pertanyaan yang dibacakan atau ditampilkan guru melalui <i>Quizlet</i> .		✓		
4	Partisipasi dalam pembelajaran	Murid bersedia maju atau menjawab secara lisan ketika ditunjuk guru.		✓		
5	Pemahaman materi	Murid mampu memberikan jawaban yang sesuai dengan materi Akidah Akhlak.		✓		
6	Ketelitian	Murid menjawab soal dengan cermat dan tidak tergesa-gesa.			✓	
7	Antusiasme belajar	Murid menunjukkan semangat dan minat		✓		

		selama penggunaan <i>Quizlet</i> .				
8	Disiplin	Murid mengikuti arahan guru dan menjaga ketertiban selama pembelajaran.			✓	
9	Fokus selama pembelajaran	Murid memperhatikan pembelajaran dan tidak melakukan aktivitas yang mengganggu proses belajar.			✓	
10	Menyimpulkan materi	Murid mampu menyampaikan kembali materi yang telah dipelajari melalui kegiatan <i>Pelajari</i>		✓		
Jumlah Skor			28			
Persentase Penilaian			70%			

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas murid selama proses pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-dua berada pada kategori cukup yaitu memperoleh jumlah skor 28 dengan persentase nilai 70%, hal ini dikarenakan masih ada murid yang pasif selama proses pembelajaran.

4) Refleksi

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizlet*, dilakukanlah refleksi untuk memperbaiki hasil belajar murid yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

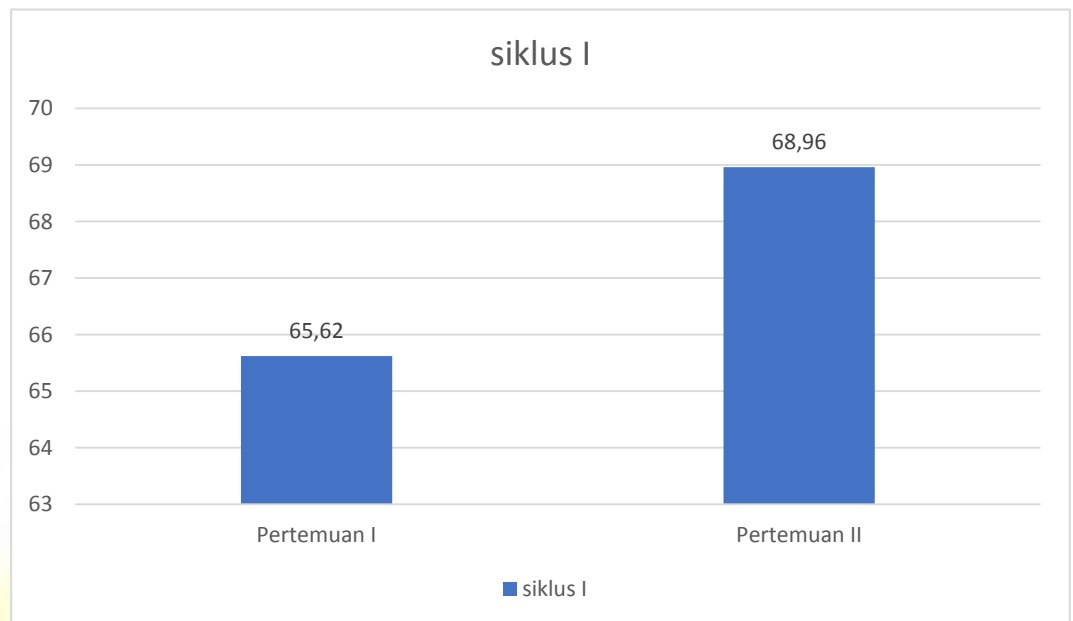
Tabel 4.10 Hasil Belajar Murid Siklus I Pertemuan Ke-2

No	Nama murid	Nilai pre test	kriteria
1	Abid Al Prayogi	85	Tuntas
2	Aditya Nugraha Rao	60	Tidak Tuntas
3	Aditiya Pranaza	60	Tidak Tuntas
4	Afifah Aniqah Dinara	45	Tidak Tuntas
5	Aina Anindiya Putri	80	Tuntas
6	Aisyah Humairah	75	Tuntas
7	Anindiya Aleesha	80	Tuntas
8	Asrap Raizan	70	Tuntas

9	Dynara Assalfa	60	Tidak Tuntas
10	Dzakira Afthoni	85	Tuntas
11	Parhah Aurora	80	Tuntas
12	Parhan Parluhutan	80	Tuntas
13	Nabila Azzahra	70	Tuntas
14	Nada Fajaria Salsabila	60	Tidak Tuntas
15	Naura Hafizah Hasibuan	80	Tuntas
16	Nur Azizah	65	Tidak Tuntas
17	Nur Khofofih	70	Tuntas
18	Rafa Zaki	75	Tuntas
19	Rania Humaira	70	Tuntas
20	Riko Adimora	45	Tidak Tuntas
21	Talita Zakhi Darma	65	Tidak Tuntas
22	Toriq Al Aziz	75	Tuntas
23	Zakiyatul Qolbi	70	Tuntas
24	Muhammad Daffa	50	Tidak Tuntas
Jumlah		1.655	
Nilai rata-rata		68,96	
Presentase ketuntasan		62,50%	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai tertinggi 85 dan terendah 45, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid masih rendah, namun sudah ada peningkatan dari pertemuan pertama yaitu 15 murid yang tuntas (62,50%) dan 9 murid tidak tuntas (37,50%) dengan memperoleh nilai rata-rata belajar murid keseluruhan yaitu 68,96.

Adapun peningkatan hasil belajar murid dengan mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet* untuk meningkatkan hasil belajar murid pada siklus I pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.1 Hasil Belajar Murid Siklus I

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa dengan mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet* untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan subtema Asmaul Husna di kelas Vb MIS Model Panyabungan terdapat peningkatan hasil belajar murid di setiap pertemuan siklus I. Pada pertemuan I nilai rata-rata murid yaitu 65,62 dengan persentase 41,66% kemudian pada pertemuan II nilai rata-rata murid meningkat menjadi 68,96 dengan persentase 62,50%.

Adapun reficksi yang dilakukan untuk meningkatkan Rail belajar murid pada siklus II yaitu guru melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran, guru membimbing murid dalam memecahkan masalah serta melakukan proses pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan media *Quizlet* fitur *Pelajari*.

4. Deskripsi Siklus II

Pada siklus II Tindakan dilakukan secara bertahap dalam 2 kali pertemuan yang berlangsung dari tanggal 1 dan 4 Agustus 2026, setiap kali pertemuan berlangsung selama 2 x 35 menit.

Berikut merupakan deskripsi kegiatan implementasi media teknologi berbasis *Quizlet* untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna pada setiap pertemuan siklus II yang akan dilakukan mulai dari perencanaan hingga refleksi

a. Siklus II Pertemuan ke-1

1) Perencanaan (*planning*)

Perencanaan pada siklus II pertemuan ke-1 dilakukan pada hari Sabtu, 1 Agustus 2026, adapun tahap perencanaannya yaitu:

- a) Membuat RPP yang sesuai dengan sub tema yaitu Asmaul Husna Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais.
- b) Menyediakan media pembelajaran *Quizlet* yang sudah disediakan peneliti.
- c) Mempersiapkan instrument penelitian seperti lembar tes murid, lembar observasi guru dan lembar observasi murid.

2) Tindakan

Tindakan dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahapan ini tindakan dilakukan dengan menerapkan media *Quizlet* dalam proses pembelajaran.

a) Kegiatan pendahuluan

- Guru mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan *muqoddimah*.
- Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.
- Pendidik memeriksa kebersihan kelas dan kehadiran murid.

b) Kegiatan inti

- Guru meminta agar semua murid untuk membuka buku pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna.

- Guru menyalakan infocus dan menampilkan media *Quizlet* menggunakan fitur *mencocokkan* yang sudah pendidik siapkan untuk materi ajar yang disesuaikan dengan tema yaitu Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais.
- Guru meminta murid untuk maju kedepan secara bergantian untuk mencocokkan arti, defenisi, dalil dan cara meneladani Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais dengan benar.

c) Kegiatan penutup

- Guru meminta murid untuk menarik kesimpulan terkait materi yaitu Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais
- Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali.
- Guru menutup pembelajaran dengan do'a Kafaratul Majlis dan salam.

3) Observasi

a) Observasi guru

Observasi dilakukan guru kelas terhadap proses pembelajaran dalam penelitian. Data hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 4.11 Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet*.

Nama Observer : Nurlela Sari S.Pd.I
 Hari/Tanggal : Sabtu, 1 Agustus 2026
 Tema : Asmaul Husna
 Subtema : Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais
 Pembelajaran : Akidah Akhlak
 Pertemuan/siklus : Pertama/II

No	Aspek yang Diamati	Kegiatan	Skor			
			4	3	2	1
1	Kegiatan pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan memberikan motivasi	✓			

		kepada murid.				
2	Persiapan media pembelajaran	Guru menyiapkan laptop, LCD/proyektor, dan <i>Quizlet</i> fitur <i>Match</i> sebelum pembelajaran dimulai.		✓		
3	Penguasaan media <i>Quizlet</i>	Guru mengoperasikan fitur <i>Match</i> dengan lancar tanpa mengalami kendala teknis.		✓		
4	Penggunaan media	Guru menjelaskan materi Akidah Akhlak dengan baik sebelum menggunakan <i>Quizlet</i> .		✓		
5	Pemberian petunjuk	Guru menjelaskan aturan permainan mencocokkan kepada seluruh murid.		✓		
6	Keterlibatan murid	Guru memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh murid untuk berpartisipasi.		✓		
7	Pelaksanaan kegiatan	Guru meminta murid mencocokkan pasangan soal dan jawaban secara bergiliran/lisan atau menggunakan kartu jawaban.	✓			
8	Pengelolaan kelas	Guru mampu mengatur kondisi kelas agar murid tetap fokus memperhatikan tampilan <i>Quizlet</i> melalui LCD/proyektor.		✓		
9	Evaluasi pembelajaran	Guru memanfaatkan hasil latihan pada fitur <i>Match</i> sebagai bahan evaluasi pemahaman murid.		✓		
10	Kegiatan penutup	Guru bersama murid menyimpulkan materi dan melakukan refleksi pembelajaran.	✓			
Jumlah Skor			33			
Persentase Penilaian			82,50%			

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa observasi guru pada siklus II pertemuan Pertama dalam proses pembelajaran dengan mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet* fitur *Match* memperoleh jumlah skor 33 dengan persentase 82,50% yang berada pada kategori baik.

b) Observasi murid

Pada tahapan ini dilakukan pengamatan terhadap aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.12 Lembar Observasi Murid

Hari/Tanggal : Selasa, 1 Agustus 2026

Tema : Asmaul Husna

Subtema : Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais

Pembelajaran : Akidah Akhlak

Pertemuan/siklus : Pertama/II

No	Aspek yang Diamati	Aktivitas murid	Skor			
			4	3	2	1
1	Kesiapan belajar	Murid siap mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>Quizlet</i> fitur <i>Mencocokkan</i> .	✓			
2	Perhatian terhadap media	Murid memperhatikan tampilan permainan mencocokkan yang ditampilkan guru melalui LCD/proyektor.		✓		
3	Antusiasme belajar	Murid menunjukkan ketertarikan dan semangat saat mengikuti permainan mencocokkan.		✓		
4	Keaktifan menjawab	Murid aktif memberikan jawaban ketika guru meminta mencocokkan pasangan istilah dengan			✓	

		jawaban yang tepat.				
5	Kecepatan memahami soal	Murid mampu memahami pertanyaan dan mencari pasangan jawaban yang sesuai dengan cepat.	✓			
6	Ketepatan menjawab	Murid mampu menentukan pasangan jawaban yang benar sesuai materi Akidah Akhlak.		✓		
7	Keberanian berpartisipasi	Murid berani maju atau menyampaikan jawaban ketika mengikuti permainan mencocokkan.			✓	
8	Pemahaman materi	Murid mampu menghubungkan konsep, istilah, dan pengertian berdasarkan materi yang dipelajari.	✓			
9	Fokus selama pembelajaran	Murid memperhatikan pembelajaran dan tidak melakukan aktivitas yang mengganggu proses belajar.		✓		
10	Menyimpulkan materi	Murid mampu menyampaikan kembali materi yang telah dipelajari melalui kegiatan <i>Match</i>		✓		
Jumlah Skor			31			
Persentase Penilaian			77,50%			

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas murid selama proses pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-Pertama berada pada kategori cukup yaitu memperoleh jumlah skor 31 dengan persentase nilai 77,50%, hal ini dikarenakan masih ada murid yang pasif selama proses pembelajaran.

4) Refleksi

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizlet*, dilakukanlah refleksi untuk memperbaiki hasil belajar murid yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Hasil Belajar Murid Siklus II Pertemuan Ke-1

No	Nama murid	Nilai pre test	kriteria
1	Abid Al Prayogi	85	Tuntas
2	Aditya Nugraha Rao	65	Tidak Tuntas
3	Aditiya Pranaza	80	Tuntas
4	Afifah Aniqah Dinara	50	Tidak Tuntas
5	Aina Anindiya Putri	85	Tuntas
6	Aisyah Humairah	80	Tuntas
7	Anindiya Aleesha	80	Tuntas
8	Asrap Raizan	75	Tuntas
9	Dynara Assalfa	60	Tidak Tuntas
10	Dzakira Afthoni	90	Tuntas
11	Parhah Aurora	80	Tuntas
12	Parhan Parluhutan	80	Tuntas
13	Nabila Azzahra	70	Tuntas
14	Nada Fajaria Salsabila	65	Tidak Tuntas
15	Naura Hafizah Hasibuan	85	Tuntas
16	Nur Azizah	70	Tuntas
17	Nur Khofofih	80	Tuntas
18	Rafa Zaki	80	Tuntas
19	Rania Humaira	75	Tuntas
20	Riko Adimora	65	Tidak Tuntas
21	Talita Zakhi Darma	65	Tidak Tuntas
22	Toriq Al Aziz	85	Tuntas
23	Zakiyatul Qolbi	80	Tuntas
24	Muhammad Daffa	55	Tidak Tuntas
Jumlah		1,785	
Nilai Rata-Rata		74,38	
Presentase Ketuntasan		70,83%	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai tertinggi 90 dan terendah 50, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sudah ada peningkatan dari pertemuan pertama yaitu 17 murid tuntas (74,38%)

dan 7 murid tidak tuntas (25,64%) dengan nilai rata-rata belajar murid keseluruhan yaitu 74,38.

Oleh karena itu, masih perlu adanya suatu perbaikan tindakan dalam proses pembelajaran agar mencapai indikator keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar murid dengan mengoptimalkan proses pembelajaran dan guru membimbing murid dalam melakukan diskusi dan demonstrasi sehingga murid dapat ikut lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Siklus II Pertemuan ke-2

1) Perencanaan (*planning*)

Perencanaan pada siklus II pertemuan ke-2 dilakukan pada hari Selasa, 4 Agustus 2026, adapun tahap perencanaannya yaitu:

- a) Membuat RPP yang sesuai dengan sub tema yaitu Asmaul Husna Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais.
- b) Menyediakan media pembelajaran *Quizlet* yang sudah disediakan peneliti.
- c) Mempersiapkan instrument penelitian seperti lembar tes murid, lembar observasi guru dan lembar observasi murid.

2) Tindakan

Tindakan dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahapan ini tindakan dilakukan dengan menerapkan media *Quizlet* dalam proses pembelajaran.

a) Kegiatan pendahuluan

- Guru mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan *muqoddimah*.
- Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.
- Pendidik memeriksa kebersihan kelas dan kehadiran murid.

b) Kegiatan inti

- Guru meminta agar semua murid untuk membuka buku pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna.
- Guru menyalakan infocus dan menampilkan media *Quizlet* menggunakan fitur *Tes* yang sudah pendidik siapkan untuk materi ajar yang disesuaikan dengan tema yaitu Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais.
- Guru meminta murid untuk maju kedepan secara bergantian untuk memilih benar dan salah arti, defenisi, dalil dan cara meneladani Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais dengan benar.

c) Kegiatan penutup

- Guru meminta murid untuk menarik kesimpulan terkait materi yaitu Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais
- Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali.
- Guru menutup pembelajaran dengan do'a Kafaratul Majlis dan salam.

3) Observasi

a) Observasi guru

Observasi dilakukan guru kelas terhadap proses pembelajaran dalam penelitian. Data hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 4.14 lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet*.

Nama Observer : Nurlela Sari S.Pd.I

Hari/Tanggal : Selasa, 4 Agustus 2026

Tema : Asmaul Husna

Subtema : Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais

Pembelajaran : Akidah Akhlak

Pertemuan/siklus : Ke-dua/II

No	Aspek yang	Kegiatan	Skor
----	------------	----------	------

	Diamati		4	3	2	1
1	Kegiatan pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan memberikan motivasi kepada murid.	✓			
2	Persiapan media pembelajaran	Guru menyiapkan perangkat pembelajaran (laptop, LCD/proyektor, dan <i>Quizlet</i> fitur <i>Test</i>) sebelum pembelajaran dimulai.		✓		
3	Penguasaan materi	Guru menjelaskan materi Akidah Akhlak dengan jelas sebelum pelaksanaan tes menggunakan <i>Quizlet</i> .	✓			
4	Pengoperasian media	Guru mengoperasikan <i>Quizlet</i> fitur <i>Test</i> dengan lancar melalui laptop dan menampilkan soal menggunakan LCD/proyektor.		✓		
5	Bimbingan	Guru membimbing murid yang mengalami kesulitan memahami petunjuk tanpa memberikan jawaban tes.		✓		
6	Keterlibatan murid	Guru memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh murid untuk berpartisipasi.		✓		
7	Penguatan hasil tes	Guru membahas jawaban yang benar setelah tes selesai dan memberikan penjelasan terhadap murid		✓		
8	Pengelolaan kelas	Guru mampu mengatur kondisi kelas agar murid tetap fokus memperhatikan tampilan <i>Quizlet</i> melalui LCD/proyektor.	✓			
9	Evaluasi pembelajaran	Guru memanfaatkan hasil latihan pada fitur		✓		

		Tes sebagai bahan evaluasi pemahaman murid.				
10	Kegiatan penutup	Guru bersama murid menyimpulkan materi dan melakukan refleksi pembelajaran.	✓			
Jumlah skor			34			
Persentase penilaian			85%			

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa observasi guru pada siklus II pertemuan ke-dua dalam proses pembelajaran dengan mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet* fitur *Match* memperoleh jumlah skor 34 dengan persentase 85% yang berada pada kategori baik.

b) Observasi murid

Pada tahapan ini dilakukan pengamatan terhadap aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.15 Lembar Observasi Murid

Hari/Tanggal : Selasa, 4 Agustus 2026
 Tema : Asmaul Husna
 Subtema : Al-Muhyi, Al-Mumit dan Al-Bais
 Pembelajaran : Akidah Akhlak
 Pertemuan/siklus : Ke-dua/II

No	Aspek yang Diamati	Aktivitas murid	Skor			
			4	3	2	1
1	Kesiapan belajar	Murid mengikuti pembelajaran dengan tertib dan mempersiapkan alat tulis sebelum tes dimulai.	✓			
2	Perhatian terhadap guru	Murid memperhatikan penjelasan guru mengenai materi dan petunjuk pelaksanaan		✓		

		tes.				
3	Pemahaman petunjuk	Murid memahami cara mengerjakan tes yang ditampilkan melalui Quizlet..	✓			
4	Fokus mengerjakan tes	Murid memperhatikan soal yang ditampilkan pada layar proyektor.		✓		
5	Ketepatan mengerjakan	Murid menuliskan jawaban sesuai dengan soal yang ditampilkan.		✓		
6	Kemandirian	Murid mengerjakan tes secara mandiri tanpa menyontek.	✓			
7	Keberanian berpartisipasi	Murid aktif bertanya apabila ada petunjuk yang belum dipahami.		✓		
8	Antusiasme	Murid menunjukkan minat dan semangat mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Quizlet</i> .	✓			
9	Fokus selama pembelajaran	Murid memperhatikan pembelajaran dan tidak melakukan aktivitas yang mengganggu proses belajar.	✓			
10	Respon terhadap evaluasi	Murid memperhatikan pembahasan jawaban dan menerima umpan balik dari guru.		✓		
Jumlah Skor			35			
Persentase penilaian			87,50%			

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas murid selama proses pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-dua berada pada kategori cukup yaitu memperoleh jumlah skor 35 dengan persentase nilai 87,50%, hal ini dikarenakan masih ada murid yang pasif selama proses pembelajaran

4) Refleksi

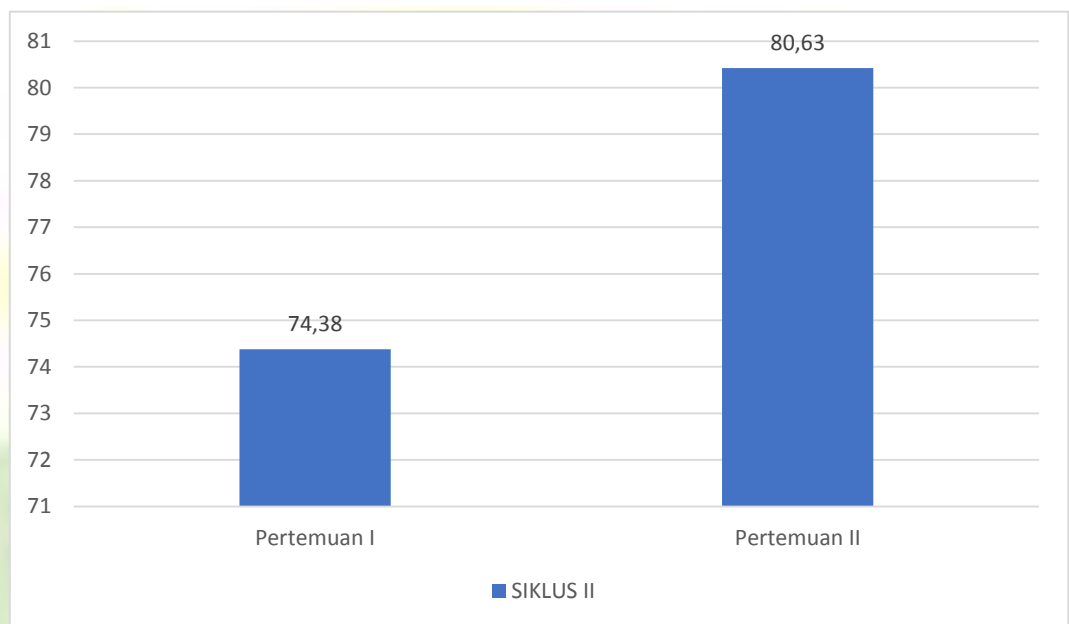
Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizlet*, dilakukanlah refleksi untuk memperbaiki hasil belajar murid yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16 Hasil Belajar Murid Pada Siklus II Pertemuan Ke-2

No	Nama Murid	Nilai pre test	kriteria
1	Abid Al Prayogi	90	Tuntas
2	Aditya Nugraha Rao	75	Tuntas
3	Aditiya Pranaza	80	Tuntas
4	Afifah Aniqah Dinara	65	Tidak Tuntas
5	Aina Anindiya Putri	85	Tuntas
6	Aisyah Humairah	85	Tuntas
7	Anindiya Aleesha	85	Tuntas
8	Asrap Raizan	80	Tuntas
9	Dynara Assalfa	75	Tuntas
10	Dzakira Afthoni	95	Tuntas
11	Parhah Aurora	90	Tuntas
12	Parhan Parluhutan	85	Tuntas
13	Nabila Azzahra	80	Tuntas
14	Nada Fajaria Salsabila	80	Tuntas
15	Naura Hafizah Hasibuan	90	Tuntas
16	Nur Azizah	80	Tuntas
17	Nur Khofofih	85	Tuntas
18	Rafa Zaki	85	Tuntas
19	Rania Humaira	80	Tuntas
20	Riko Adimora	60	Tidak Tuntas
21	Talita Zakhi Darma	75	Tuntas
22	Toriq Al Aziz	85	Tuntas
23	Zakiyatul Qolbi	85	Tuntas
24	Muhammad Daffa	60	Tidak Tuntas
Jumlah		1.935	
Nilai Rata-Rata		80,63	
Presentase Ketuntasan		87,50%	

Pembelajaran murid kelas Vb MIS Model Panyabungan yaitu diperoleh nilai tertinggi 90 dan terendah 60 dengan jumlah 20 murid tuntas (87,50%) dan 4 murid tidak tuntas (12,50%) dengan nilai rata-rata belajar murid keseluruhan yaitu 80,63. Sehingga penelitian ini hanya sampai pada siklus II dan tidak perlu lagi dilakukan tindakan-tindakan untuk pertemuan selanjutnya.

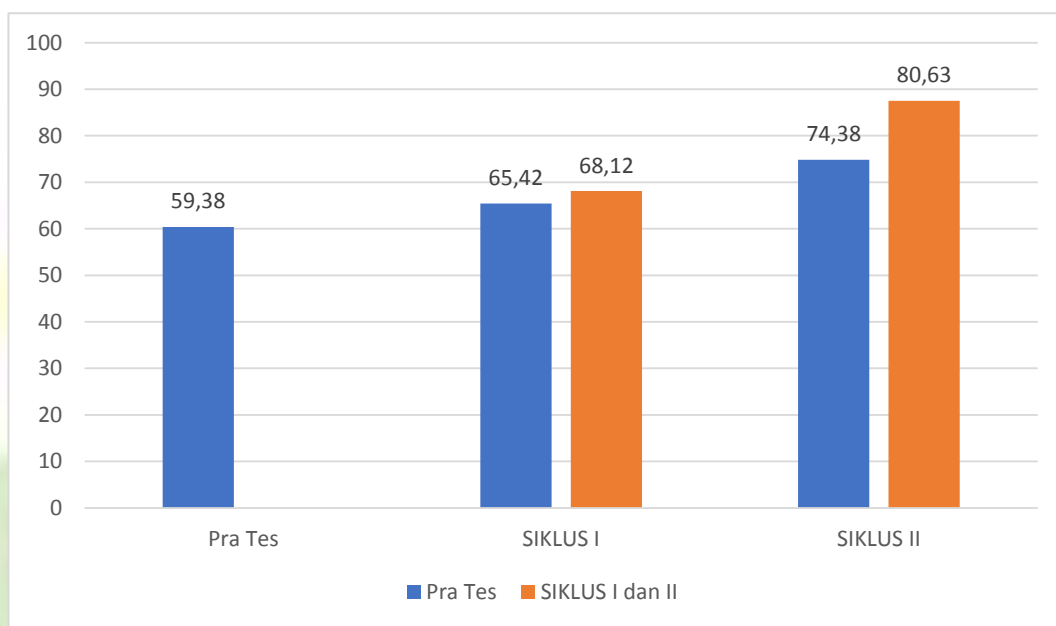
Adapun peningkatan hasil belajar murid dengan mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet* untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan subtema Asmaul Husna di kelas Vb MIS Model Panyabungan pada siklus II pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.2 Hasil Belajar Murid Siklus II

Berdasarkan grafik 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa dengan mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet* untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan subtema Asmaul Husna di kelas Vb MIS Model Panyabungan terdapat peningkatan hasil belajar murid di setiap pertemuan siklus II. Pada pertemuan I nilai rata-rata murid yaitu 74,38 dengan persentase 70,83% kemudian pada pertemuan II nilai rata-rata murid meningkat menjadi 80,63 dengan persentase 87,50%

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa mengimplementasikan media teknologi berbasis *Quizlet* untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan subtema Asmaul Husna di kelas Vb MIS Model Panyabungan. Hal ini dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.3 Rekapitulasi Hasil Belajar Murid

Berdasarkan gambar di atas dapat kita lihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar murid di setiap siklus. Pada pra siklus rata-rata nilai murid 59,38 dengan persentase 29,17% kemudian pada siklus I nilai rata-rata murid dari 65,62 dengan persentase 41,66% menjadi 68,12 dengan persentase 50% pada siklus II dari 74,38 dengan persentase 70,83% menjadi 80,63 dengan persentase 87,50%

B. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap untuk mengolah dan memberikan makna terhadap data yang diperoleh selama penelitian. Dalam penelitian ini, data yang dianalisis meliputi data kuantitatif berupa hasil tes murid dan data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas guru dan murid. Data kuantitatif dianalisis melalui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan, sedangkan data kualitatif digunakan untuk melihat perubahan proses pembelajaran pada setiap siklus.

Analisis dilakukan pada setiap siklus untuk mengetahui perkembangan hasil dan proses pembelajaran serta menjadi dasar dalam melakukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan analisis tersebut, selanjutnya diuraikan peningkatan hasil belajar murid setelah diterapkannya media teknologi berbasis *Quizlet*.

1. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Murid

Analisis hasil belajar dilakukan dengan membandingkan nilai murid mulai dari kondisi awal, siklus I, sampai siklus II. Berdasarkan data penelitian, kondisi awal menunjukkan bahwa dari 24 murid diperoleh jumlah nilai 1.425, nilai rata-rata 59,38, dan persentase ketuntasan 29,17%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar murid sebelum diterapkannya media *Quizlet* masih rendah dan belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Setelah diterapkan media teknologi berbasis *Quizlet* pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar. Pada pertemuan pertama, nilai rata-rata murid mencapai 65,62 dengan persentase ketuntasan 41,66%. Pada pertemuan kedua, jumlah nilai murid tercatat 1.655, dengan nilai rata-rata 68,96 dan persentase ketuntasan 62,50%.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Quizlet* mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar murid. Namun, pada akhir siklus I persentase ketuntasan 62,50% masih berada di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% murid mencapai KKM. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran dan memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada murid.

Pada siklus II pertemuan pertama, hasil belajar kembali mengalami peningkatan. Jumlah nilai murid mencapai 1.785, nilai rata-rata 74,38, dan persentase ketuntasan 70,83%. Sebanyak 17 murid telah mencapai ketuntasan, sedangkan 7 murid belum mencapai ketuntasan. Meskipun mengalami peningkatan, hasil tersebut masih belum mencapai target ketuntasan minimal 75%, sehingga diperlukan perbaikan pada pertemuan berikutnya.

Pada siklus II pertemuan kedua, hasil belajar mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Jumlah nilai murid mencapai 1.935, nilai rata-rata 80,63, dan persentase ketuntasan mencapai 87,50%. Sebanyak 20 murid telah mencapai ketuntasan dan hanya 3 murid yang belum mencapai ketuntasan. Dengan tercapainya ketuntasan sebesar 87,50%, indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Untuk melihat peningkatan tersebut secara lebih jelas, dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.17 Tahapan Hasil Penelitian

No	Tahap Penelitian	Nilai Rata-Rata	Persentase Ketuntasan
1	Pra siklus	59,38	29,17%
2	Siklus I Pertemuan 1	65,62	41,66%
3	Siklus I Pertemuan 2	68,96	62,50%
4	Siklus II Pertemuan 1	74,38	70,83%
5	Siklus I IPertemuan 2	80,63	87,50%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan hasil belajar secara bertahap. Nilai rata-rata meningkat dari 59,38 pada pra siklus menjadi 80,63 pada siklus II, atau meningkat sebesar 20,01 poin. Sementara itu, persentase ketuntasan meningkat dari 29,17% menjadi 87,50%, atau meningkat sebesar 58,33% poin persentase.

Dengan demikian, data tersebut menunjukkan bahwa penerapan media teknologi berbasis *Quizlet* dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna di kelas V-B MIS Model Panyabungan.

2. Analisis Aktifitas Guru Dalam Pembelajaran

Selain hasil belajar, analisis dilakukan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran. Aktivitas guru diamati untuk mengetahui sejauh mana kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizlet*.

Pada siklus I pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh skor 26 dengan persentase 65%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizlet* masih berada pada tahap penyesuaian. Guru telah menggunakan fitur Flashcard dan memberikan kesempatan kepada murid untuk menjawab pertanyaan, tetapi pengelolaan pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Pada siklus I pertemuan kedua, aktivitas guru meningkat menjadi 28 dengan persentase 70%. Guru mulai lebih mampu mengoperasikan fitur *Quizlet*, menyajikan materi secara sistematis, memberikan instruksi, mengelola kelas, serta melakukan evaluasi terhadap pemahaman murid.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II menghasilkan peningkatan aktivitas guru. Pada pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh skor 33 dengan persentase 82,50%. Guru telah mampu mengoperasikan fitur Match dengan baik, memberikan petunjuk permainan, memberikan kesempatan kepada seluruh murid untuk berpartisipasi, serta memanfaatkan hasil latihan sebagai bahan evaluasi.

Dengan demikian, peningkatan aktivitas guru dari 65% menjadi 82,50% menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran dengan memanfaatkan media *Quizlet* secara efektif. Peningkatan tersebut turut mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif dan terarah.

3. Analisis Aktivitas Murid

Aktivitas murid dianalisis untuk mengetahui perubahan keterlibatan murid selama pembelajaran menggunakan *Quizlet*. Pada siklus I pertemuan pertama, aktivitas murid masih menunjukkan beberapa kelemahan, terutama dalam perhatian, keaktifan menjawab, keberanian berpendapat, dan fokus selama pembelajaran. Pada siklus I pertemuan kedua, aktivitas murid

memperoleh skor 28 dengan persentase 70%. Meskipun terjadi peningkatan, masih terdapat murid yang pasif selama proses pembelajaran.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, aktivitas murid meningkat menjadi 77,50% pada pertemuan pertama. Murid mulai menunjukkan antusiasme, lebih aktif menjawab, mampu mencocokkan soal dan jawaban, serta lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran menggunakan fitur Match.

Pada siklus II pertemuan kedua, aktivitas murid meningkat menjadi 87,50%. Murid menunjukkan perhatian dan antusiasme yang lebih baik, mampu mengerjakan tes secara mandiri, aktif berpartisipasi, serta memberikan respons terhadap evaluasi dan umpan balik guru. Peningkatan aktivitas murid tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Quizlet* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif. Murid tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan menjawab, mencocokkan, mengerjakan tes, dan memberikan respons terhadap pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, penerapan media teknologi berbasis *Quizlet* menunjukkan adanya peningkatan baik pada hasil belajar maupun aktivitas pembelajaran. Peningkatan tersebut terjadi secara bertahap dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II.

Pada kondisi awal, nilai rata-rata murid hanya 59,38 dengan ketuntasan 29,17%. Setelah penerapan *Quizlet*, hasil belajar meningkat pada setiap pertemuan hingga mencapai nilai rata-rata 80,63 dan ketuntasan 87,50% pada siklus II pertemuan kedua. Peningkatan hasil belajar tersebut juga diikuti dengan meningkatnya aktivitas guru dan murid dalam proses pembelajaran. Dengan tercapainya ketuntasan sebesar 87,50%, sedangkan indikator keberhasilan penelitian ditetapkan minimal 75% murid mencapai KKM, maka tindakan yang diberikan dapat dinyatakan berhasil.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media teknologi berbasis *Quizlet* dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna di kelas V-B MIS Model Panyabungan.

C. Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil penelitian mengenai penerapan media teknologi berbasis *Quizlet* dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna di kelas V-B MIS Model Panyabungan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus, diketahui bahwa penerapan media *Quizlet* memberikan perubahan positif terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar murid. Perubahan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, serta aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran.

1. Penerapan Media Teknologi Berbasis *Quizlet* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *Quizlet* dalam pembelajaran Akidah Akhlak dilakukan melalui beberapa fitur pembelajaran, antara lain *Flashcard*, *Match*, dan *Test*. Penggunaan fitur tersebut disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran materi Asmaul Husna, khususnya Al-Muhyi, Al-Mumit, dan Al-Bais. Pada tahap awal, guru menggunakan fitur *Flashcard* untuk menyajikan materi dan membantu murid mengenal serta memahami konsep yang dipelajari. Selanjutnya, penggunaan fitur *Match* dan *Test* memberikan kesempatan kepada murid untuk berlatih dan menguji pemahaman mereka terhadap materi.

Penerapan media tersebut merupakan suatu perubahan dari kondisi pembelajaran sebelumnya yang cenderung didominasi oleh metode ceramah. Berdasarkan kondisi awal penelitian, sebagian murid masih pasif, kurang fokus ketika guru menjelaskan, mengobrol dengan teman, bahkan terdapat murid yang tampak mengantuk. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar murid pada materi Asmaul Husna.

Penggunaan *Quizlet* memberikan suasana pembelajaran yang berbeda karena materi tidak hanya disampaikan secara verbal oleh guru, tetapi juga disajikan dalam bentuk media digital yang lebih interaktif. Murid memperoleh

kesempatan untuk melihat materi, menjawab pertanyaan, mencocokkan pasangan soal dan jawaban, serta mengikuti evaluasi melalui media yang sama. Dengan demikian, penggunaan *Quizlet* tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai sarana untuk melibatkan murid secara langsung dalam proses pembelajaran.

Perubahan tersebut terlihat dari hasil observasi aktivitas guru dan murid. Pada siklus I pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh persentase 65%, kemudian meningkat menjadi 70% pada pertemuan kedua. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 82,50%. Sementara itu, aktivitas murid juga mengalami peningkatan hingga mencapai 87,50% pada siklus II pertemuan kedua. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Quizlet* secara bertahap mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif. Guru semakin mampu mengelola penggunaan media, sedangkan murid semakin terbiasa mengikuti pembelajaran melalui aktivitas yang tersedia dalam *Quizlet*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Aris Surjanti dalam bukunya yang berjudul "*Quizlet dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*." Teori tersebut menyatakan bahwa penggunaan *Quizlet* dengan fitur-fitur seperti *flashcard*, *learn*, dan permainan interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman murid. Temuan ini selaras dengan penelitian yang peneliti lakukan, di mana penerapan *Quizlet* pada pembelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna terbukti meningkatkan keaktifan murid serta hasil belajar pada setiap siklus. Dengan demikian, implementasi media teknologi berbasis *Quizlet* tidak hanya memperkuat teori yang ada, tetapi juga menunjukkan bahwa teori tersebut relevan dan efektif diterapkan pada mata pelajaran Akidah Akhlak (Surjanti, 2020).

Hal ini sejalan dengan penelitian Bella Kartika Sari tahun (2023) berjudul '*Pengembangan Learning Management System dengan Quizlet dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*.' Dalam materi organ tubuh manusia dan hewan, yang menunjukkan bahwa integrasi *Quizlet* dapat meningkatkan motivasi, interaktivitas, dan pemahaman murid yang pada akhirnya

mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Temuan tersebut selaras dengan hasil penelitian ini, di mana implementasi *Quizlet* pada pembelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna berhasil meningkatkan keaktifan murid serta hasil belajar pada setiap siklus. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan Bella Kartika Sari bahwa penggunaan *Quizlet* relevan dan efektif tidak hanya pada pembelajaran sains, tetapi juga pada mata pelajaran Akidah Akhlak. (B. K. Sari et al., 2023).

Adapun hasil temuan lain yang relevan berasal dari penelitian Tiara Noviarini tahun 2026 yang berjudul "Studi Dampak Penggunaan *Quizlet* pada Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di SMP Negeri1 Babelan." Penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizlet* berdampak positif terhadap penguasaan kosakata murid. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian kamu yang menunjukkan bahwa implementasi media teknologi berbasis *Quizlet* mampu meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna. Dalam penelitian ini, nilai rata-rata meningkat dari 59,38 pada pra-siklus menjadi 80,63 pada siklus II, dengan ketuntasan belajar naik dari 29,17% menjadi 87,50%. Dengan demikian, hasil penelitian Tiara Noviarini semakin memperkuat bahwa *Quizlet* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar murid (Noviarini, 2026).

Berdasarkan keseluruhan hasil pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi media teknologi berbasis *Quizlet* memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penggunaan berbagai fitur *Quizlet* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, mendorong keaktifan serta motivasi murid, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Temuan ini menguatkan hasil berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa *Quizlet* merupakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran diberbagai mata pelajaran. Dengan demikian, implementasi media teknologi berbasis *Quizlet* terbukti relevan dan layak digunakan sebagai alternatif media

pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna di kelas V-B MIS Model Panyabungan.

2. Peningkatan Hasil Belajar Murid melalui Media *Quizlet*

Pada kondisi awal, nilai rata-rata murid hanya mencapai 59,38 dengan persentase ketuntasan sebesar 29,17%. Dari 24 murid, hanya sebagian kecil yang mencapai KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan tindakan, sebagian besar murid belum menguasai materi pembelajaran secara optimal. Setelah penerapan *Quizlet* pada siklus I, hasil belajar mulai mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama nilai rata-rata meningkat menjadi 65,62 dengan persentase ketuntasan 41,66%. Selanjutnya, pada pertemuan kedua nilai rata-rata meningkat menjadi 68,96 dengan persentase ketuntasan 62,50%.

Meskipun telah terjadi peningkatan, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang menetapkan sekurang-kurangnya 75% murid mencapai KKM. Oleh karena itu, tindakan pada siklus I belum dapat dinyatakan berhasil sepenuhnya. Hasil refleksi kemudian digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II. Penelitian memang dirancang untuk melakukan perbaikan tindakan apabila persentase ketuntasan belum mencapai target.

Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan mengoptimalkan penggunaan fitur *Quizlet* dan meningkatkan pendampingan kepada murid. Pada pertemuan pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 74,38 dengan persentase ketuntasan 70,83%. Meskipun mengalami peningkatan, persentase tersebut masih sedikit di bawah target 75%, sehingga tindakan dilanjutkan pada pertemuan kedua. Pada siklus II pertemuan kedua, terjadi peningkatan yang lebih optimal. Nilai rata-rata murid mencapai 80,63, sedangkan persentase ketuntasan mencapai 87,50%. Sebanyak 20 murid telah mencapai ketuntasan dan hanya 3 murid yang belum mencapai KKM.

Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dari 29,17% pada kondisi awal menjadi 87,50% pada akhir siklus II menunjukkan bahwa penggunaan

Quizlet memberikan dampak positif terhadap hasil belajar murid. Peningkatan tersebut tidak terjadi secara langsung, tetapi melalui proses perbaikan tindakan yang dilakukan secara bertahap pada setiap siklus.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa media teknologi berbasis *Quizlet* dapat menjadi salah satu media yang membantu meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak murid kelas V-B MIS Model Panyabungan pada materi Asmaul Husna. Keberhasilan tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar, aktivitas guru, dan aktivitas murid dari setiap siklus.

