

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*GAME QUIZIZZ* DI SMP NEGERI 5 REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)  
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



**OLEH :**

**REEZA VITALOKA**

**NIM : 21531124**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITU AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
2025**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas  
Di  
Curup

*Assalamu 'alaikum Wr.Wb*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi atas nama :

Nama : Reeza Vitaloka

NIM : 21531124

Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb*

Curup, 22 Mei 2025

Mengetahui

Pembimbing I



Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd. I  
NIP. 19750415 200501 1 009

Pembimbing II



Dr. Guntur Putrajaya, S. Sos., M. M  
NIP. 19690413 199903 1 005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119  
Email [iaain.curup@gmail.com](mailto:iaain.curup@gmail.com)

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**  
Nomor : **705** /In.34/F.T/I/PP.00.9/07/2025

Nama : **Reeza Vitaloka**  
NIM : **21531124**  
Fakultas : **Tarbiyah**  
Prodi : **Pendidikan Agama Islam**  
Judul : **Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : **Rabu, 25 Juni 2025**  
Pukul : **09.30 s/d 11.00 WIB**  
Tempat : **Ruang 1 Gedung Munaqosyah Fakultas Tarbiyah**

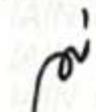
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

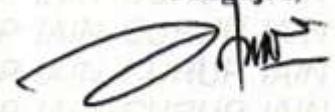
Ketua,

  
**Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I**  
NIP. 19750415 200501 1 009

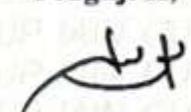
Sekretaris,

  
**Dr. Guntur Hutrajaya, S.Sos., M.M**  
NIP. 19690413 199903 1 005

Penguji I,

  
**Dr. Sagiman, M.Kom.**  
NIP. 19790501 200901 1 007

Penguji II,

  
**Dr. Arsil, M.Pd**  
NIP. 19670919 199803 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah

  
**Dr. Sufarto, S.Ag., M.Pd**  
NIP. 19740921 200003 1 003



## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Reeza Vitaloka

NIM : 21531124

Fakultas : Tarbiyah

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* di  
SMP Negeri 5 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar penulis bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, agar dapat digunakan sebagai mana mestisnya.

Curup, 22 Mei 2025



Reeza Vitaloka  
NIM. 21531124

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh*

Puji syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* di Smp Negeri 5 Rejang Lebong". Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga dengan bersalawat kepadanya kita akan mendapatkan syafaatnya di dunia dan di akhirat. Penulisan dan penyusunan skripsi ini sebagai tugas akhir untuk meraih gelar (S1) Jurusan Tarbiyah pada program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengalaman, banyaknya hambatan dan kesulitan senantiasa penulis temui dalam penyusunan skripsi ini. Dengan selesainya skripsi ini, tidak lupa penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang memberikan arahan, bimbingan, dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Curup
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor I IAIN Curup
3. Bapak Dr. Muhammad Instan, S.E., M.Pd., selaku Wakil Rektor II IAIN Curup
4. Bapak Dr. Nelson, M.Pd selaku Wakil Rektor III IAIN Curup
5. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

6. Bapak Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I,M.Hum selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
7. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
8. Bapak Siswanto M.Pd.I Selaku ketua Prodi PAI IAIN Curup
9. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Pembimbing I dan selaku pembimbing II Bapak Guntur Putra Jaya,S.Sos.,MM yang telah meluangkan banyak waktu, memberikan bimbingan arahan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Serta memberi bimbingan dengan penuh kesabaran dalam membimbing selama penulisan skripsi ini.
10. Umi Dr. Karliana Indrawari, M.Pd.I selaku pembimbing akademik yang telah memabantu dan memberikan bimbingan dengan penulis dari masa perkuliahan hingga tugas akhir ini.
11. Seluruh Dosen pengampu mata kuliah, khususnya Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam.

Atas segala bantuan dan dukungannya penulis mengucapkan banyak terimakasih dan semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala melimpahkan segala Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua.

*Wassalamualaikum warohmatullahi wabarakatuh*

Curup, 2025

Penulis



Reeza Vitaloka  
NIM.21531124

## MOTTO

Ambil Resikonya atau kamu tidak akan punya apa-apa.

Berani Melangkah atau Kita Enggak Akan Bisa Berkembang dan *Stuck* disitu Saja

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas ridho dan nikmat sehat yang telah Engkau berikan dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan dan membekali dengan ilmu. Atas karunia beserta kemudahan yang telah Engkau berikan sehingga skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan dan shalawat beserta salam turunkan atas kehadiran Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang ku sayangi :

1. Kedua orang tua kandungku Bapak (Harfin) dan Mamak (Evania) yang tersayang. Terima kasih telah membimbingku dengan kasih sayang, dengan do'a, kesabaran, dan perjuangan tanpa kata lelah. Tidak akan pernah bisa aku membalas semua cinta dan jasa Bapak dan Mamak yang begitu besar padaku. Aku bangga dan sangat bersyukur dilahirkan dan dibesarkan oleh kalian, karena itu terimalah persembahan kecilku ini untuk kalian, Bapak dan Mamak ku tersayang.
2. Kakak kandungku Yudi Arius Saputra terima kasih banyak atas dukungannya secara moril maupun materil, terima kasih juga telah menjadi kakak yang begitu sayang kepadaku, terima kasih telah menjadi kakak yang tidak pernah menuntut dalam segala hal, aku bangga lahir sebagai adikmu.
3. Bapak sambungku terima kasih banyak untuk semua kasih dan sayangnya yang telah menganggapku seperti anak kandung sendiri. Terima kasih telah menjadi bapak sambung yang berperan seperti Bapak kandung

sehingga aku tidak pernah merasakan kehilangan peran seorang Bapak sedari kecil.

4. Reeza Vitaloka yakni penulis sendiri, terima kasih telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri dari tekanan luar, yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah ataupun proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak ketika dihantam permasalahan yang ada. Terima kasih diriku semoga tetap rendah hati, ini baru awal dari permulaan hidup tetap semangat kamu pasti bisa.
5. Teman laki-lakiku Bripda Arif Rahmat Budiman, terima kasih telah menjadi teman yang selalu baik dan pengertian, selalu mendukung setiap langkah yang diambil olehku, terima kasih karena selalu menjadi salah satu support sistem terbaikku.
6. Sepupuku Yopi Dio Penanne, S.E, Ajeng Tia Monicha, Azril Haikal Delanno, terima kasih telah membantu dan terima kasih telah menjadi semangat untukku sehingga aku bisa bertahan sejauh ini.
7. Jesika Puspitasari dan Pusvita Delianni, terima kasih karena sudah membersamai ku dari bimbingan pertama sampai meraih gelar sarjana. Terima kasih atas support, bantuan, serta arahannya selama ini.
8. Sahabat ku Retno Nadya Utami, Tiyas Jespia, Lidiya Febrianti, Gite Riani Fitria, Fhany Oktari, dan Putri Diana, terima kasih karena senantiasa menemani ku dalam suka duka dunia perkuliahan ini.
9. Almamater Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Curup yang aku banggakan.

## ABSTRAK

Reeza Vitaloka NIM. 21531124 “**Implementasi Media Pembelajaran Berbasis  
*Game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong**” Skripsi, Program Studi  
Pendidikan Agama Islam (PAI)

Media merupakan salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran. Pada era globalisasi saat ini guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan inovasi yang tinggi terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dengan peserta didik, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik lebih memiliki minat dan semangat dalam belajar, salah satunya dengan menggunakan media *Quizizz*. Namun dalam penerapannya masih terdapat kendala yaitu membutuhkan kestabilan jaringan internet, kapasitas *Wifi* sekolah hanya dapat digunakan oleh guru saja, belum lagi jika ada peserta didik yang tidak memiliki *handphone*.

Tujuan dari penelitian ini untuk menemukan gambaran implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* dan untuk menemukan kendala apa saja yang ditemukan dalam implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi dan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini terdiri dari beberapa tahap implementasi media pembelajaran *Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong yaitu tahap persiapan menyiapkan soal dan jawaban di *Quizizz* serta sarana prasarana yang dibutuhkan, tahap pelaksanaan dilaksanakan pada saat menjelang PTS, PAS atau PH di ruang kelas VIII, siswa mengerjakan soal secara cepat dan tepat sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan tahap penutup guru mengakhiri kuis, lalu mengunduh hasil jawaban siswa dalam bentuk excel. Kendala yang ditemukan dalam implementasi *Quizizz* jaringan internet yang tidak stabil, perlunya guru mempelajari *Quizizz* secara detail, kapasitas jaringan *wifi* sekolah yang tidak dapat dihubungkan ke *handphone* milik siswa dan ada siswa yang meminjam *handphone* milik orang tuanya untuk mengikuti kuis pada *Quizizz*.

**Kata Kunci : Implementasi, Media Pembelajaran, *Game Quizizz***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah .....	6
C. Pertanyaan-pertanyaan Peneliti.....	7
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Teori Yang Relevan .....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran.....	11
3. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	12
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
5. <i>Game Quizizz</i> .....	17
6. Cara Penggunaan <i>Quizizz</i> .....	20
7. Kendala dan Kelebihan <i>Quizizz</i> .....	26
B. Kajian Penelitian Yang Relevan .....	28
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
C. Subjek Penelitian.....	33

D. Jenis Data dan Sumber Data .....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	39
G. Triangulasi .....	40
<b>BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	42
B. Hasil Penelitian .....	51
C. Pembahasan.....	66
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	76
B. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1.....	48
Tabel 4. 2.....	49
Tabel 4. 3.....	49
Tabel 4. 4.....	50
Tabel 4. 5.....	51
Tabel 4. 6.....	51
Tabel 4. 7.....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 .....	2
-------------------	---

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mumpuni, sehingga berguna untuk pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan sebagai *leading sector* pembangunan, manusia memiliki peran signifikan dalam menjawab persaingan global serta perubahan kondisi sosial ekonomi masyarakat dunia. Oleh karena itu pendidikan harus mengikuti perkembangan dan tuntutan kebutuhan manusia. Sekolah sebagai penanggung jawab utama dalam menciptakan manusia yang siap dengan era digital ini, harus bekerja secara ekstra dalam menyiapkan manusia pada generasi ini.<sup>1</sup> Pendidikan juga tidak dapat dilakukan dengan asal-asalan, pendidikan sendiri mempunyai sistem terencana yang di dalamnya terdapat standar proses pendidikan. Pendidikan tidak dapat dilaksanakan secara autodidak karena memiliki sistem yang terencana.

Belajar dan pembelajaran adalah dua proses yang tidak dapat dipisahkan. Belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, menalar, mencobakan,

---

<sup>1</sup> Qusthalani, *Pendidikan Tanpa Kertas Abad 21* (Bogor: Guepedia, 2019), hal 10–12.

mengomunikasikan, dan memahami sesuatu. Pembelajaran merupakan an usaha untuk memengaruhi siswa agar terjadi perbuatan belajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah menciptakan kondisi lingkungan untuk belajar dan perilaku siswa adalah belajar.<sup>2</sup> Pelaksanaan pembelajaran pun tidak dapat dilakukan dengan asal-asalan. Sebelum melaksanakan kegiatan mengajar guru harus menyiapkan materi ajar, metode, dan media pembelajaran yang akan membantu proses belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang dalam proses belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan pesan oleh guru sebagai fasilitator kepada siswa sebagai pembelajar yang berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap serta nilai-nilai positif (afektif) sehingga kegiatan pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan dan indikator yang ingin dicapainya.<sup>3</sup> Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pun menyesuaikan dengan perkembangan pendidikan yang ada. Di mana pada generasi ini lebih senang menggunakan *handphone* ataupun *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga penggunaan media pembelajaran di generasi ini pun dapat diimplementasikan dengan penggunaan *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 5 Rejang Lebong yang berada di Jl. Basuki Rahmat, Dwi Tunggal,

---

<sup>2</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), hal 1.

<sup>3</sup> Mustofa Abi Hamid dkk., *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal 1.

Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu. Pendidik di era saat ini dituntut untuk memiliki kreativitas dan inovasi yang tinggi terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dengan peserta didik termasuk dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik lebih memiliki minat dan semangat dalam belajar. Apalagi seperti yang diketahui pada era sekarang ini peserta didik yang sudah tidak canggung lagi yang namanya *handphone* dapat mengoperasikan *handphone* dengan baik, Namun, penggunaan *handphone* tersebut dirasa masih kurang bermanfaat, karena kerap kali peserta didik hanya bermain *game* dan bermain *social media* lainnya. Adanya permasalahan pemanfaatan *smartphone* bagi peserta didik. Hal ini membuat pendidik tertarik untuk mencari media pembelajaran yang cocok digunakan oleh peserta didik dengan menyesuaikan keadaan mereka saat ini. Untuk menyikapi itu, maka pendidik berinisiatif untuk menerapkan media *Quizizz* dalam pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* yang dianggap pendidik cocok dengan keadaan peserta didik dan dirasa mampu untuk membuat peserta didik lebih memanfaatkan penggunaan *handphonenya* dengan baik. Selain itu, dengan adanya aplikasi *Quizizz* ini membuat peserta didik lebih memiliki minat dan semangat dalam belajar karena mereka dapat mengulas materi yang telah dipelajarinya dalam aplikasi *Quizizz* ini.

*Quizizz* merupakan sebuah *web* berbentuk permainan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran *online*. Proses pembelajaran *online* dapat memanfaatkan materi pembelajaran, *Quizizz* menyampaikan materi dengan cara yang menarik. Peserta didik dapat memperoleh

manfaat dari pengalaman belajar yang disediakan oleh fitur-fitur yang dimiliki *Quizizz*. Selain itu, *Quizizz* memudahkan pendidik dalam memberikan soal-soal pelajaran, sehingga peserta didik dapat mengerjakan soal hanya pada hari yang telah ditentukan dan tidak ada penumpukan tugas pada saat proses pembelajaran.<sup>4</sup> Oleh karena itulah pendidik memilih pembelajaran berbasis web ini agar peserta didik dapat mengakses dari mana saja dan kapan saja, sehingga peserta didik dapat belajar atau mengulas kembali materi atau soal yang diberikan oleh pendidik, apalagi pembelajaran berbasis web ini memiliki banyak fitur yang dapat menarik minat dan semangat belajar peserta didik.

Namun dalam penerapan *Quizizz* ini terdapat kendala dalam penggunaannya yakni aplikasi ini membutuhkan kestabilan jaringan internet dalam penggunaannya. Apalagi di sekolah tersebut jaringan *wifinya* hanya untuk guru-guru yang ada di sekolah tersebut saja, sedangkan peserta didiknya tidak diberi akses untuk terhubung ke jaringan *wifi* sekolah. Sementara itu jika koneksi internet tidak stabil, maka pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* ini akan kurang maksimal dalam penerapannya. Belum lagi jika ada peserta didik yang tidak memiliki *handphone* pada saat ingin belajar menggunakan *Quizizz* terpaksa meminjam *handphone* milik orangtuanya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Ahmad Wilyanum yang berjudul “Pengaruh penggunaan *Game Edukasi* Berbasis *Quizizz* Terhadap hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikais (TIK) Kelas VIII di

---

<sup>4</sup> Gamar Al Haddar, Maulana Adam Juliano, “Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar”, Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 3, No. 6, 2021, hal 4796

Sekolah SMP 16 Sinjai Kabupaten Sinjai” menjelaskan bahwa penggunaan *Game Edukasi* berbasis *Quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.<sup>5</sup> Alfia Nuraini yang berjudul “Penggunaan media *Game Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA N 1 Nguntorowadi Wonogiri” penelitian ini membahas mengenai penggunaan *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hasilnya menunjukkan bahwa menggunakan *Quizizz* dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena dianggap seru dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi pemahaman belajarnya siswa.<sup>6</sup> M Aris Fadillah penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong” Membahas tentang pengaruh media pembelajaran *Quizizz*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan, setelah siswa diberikan perlakuan dengan *Quizizz* sebagai media pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar. Hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajarannya, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung.<sup>7</sup> Fitri Yuliani yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Teknologi Pekanbaru” Hasil

---

<sup>5</sup> Ahmad Wilyanum, Skripsi “Pengaruh penggunaan *Game Edukasi Berbasis Quizizz Terhadap hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikais (TIK) Kelas VIII di Sekolah SMP 16 Sinjai Kabupaten Sinjai*” (Universitas Muhammadiyah Makasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan, 2024) hal 49.

<sup>6</sup> Alfia Nuraini, Skripsi “Penggunaan media *Game Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA N 1 Nguntorowadi Wonogiri” (Ponogoro: IAIN, 2023),” hal 90.

<sup>7</sup> M. Aris Fadillah, Skripsi “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong” (Curup: IAIN, 2023) hal 70.

penelitiannya menunjukkan bahawa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa.<sup>8</sup> Syaniba Khuzaifah berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Dalam Evaluasi Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa SMPN 228 Jakarta Tahun Pelajaran 2023/2024” membahas tentang pemanfaat *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran. Hasil pembahasan tersebut siswa menyukai aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai sebelum memakai *Quizizz* dengan rata-rata nilai 66,9. Jika setelah memakai *Quizizz* dengan rata-rata nilai 78,3. Penggunaan *Quizizz* terlihat pada hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan.<sup>9</sup>

Dari beberapa penelitian di atas, sebagian besar hanya fokus pada pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran. Sementara kajian spesifik dalam implementasi dan kendala dalam penerapannya masih sangat terbatas, oleh karena itu peneliti tertarik ingin menggali lebih dalam lagi yang berkenaan dengan “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong”.

## **B. Fokus Masalah**

Penelitian ini berfokus pada Implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* dan kendala apa saja yang ditemukan dalam implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* yang dilakukan

---

<sup>8</sup> Fitri Yuliani, Skripsi “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Teknologi Pekanbaru” (Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim, 2024) hal 56.

<sup>9</sup> Syaniba Khuzaifah “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Dalam Evaluasi Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa SMPN 228 Jakarta Tahun Pelajaran 2023/2024” (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2024) hal 57.

oleh guru Pendidikan Agama Islam pada kelas VIII di SMPN 5 Rejang Lebong

### **C. Pertanyaan-Pertanyaan Peneliti**

Berdasarkan latar belakang permasalahan perlu dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yaitu :

1. Bagaimanakah implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong?
2. Kendala apa saja yang ditemukan dalam implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk menemukan gambaran implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong
2. Untuk menemukan kendala apa saja dalam implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diambil dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman dan tambahan literature dalam mendapatkan informasi maupun

pengetahuan yang berkaitan dengan implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai cara lain dalam penggunaan teknologi pembelajaran untuk mempermudah pendidik dalam memberikan materi melalui sebuah kuis untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik, dan untuk meningkatkan keterampilan pendidik pada penggunaan teknologi.
- b. Bagi peserta didik dengan adanya penelitian ini, diharapkan peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran dengan efektif dan efisien agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik dan keterampilan peserta didik dalam menggunakan teknologi.
- c. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai upaya untuk memudahkan pendidik dalam memberikan materinya menggunakan teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz*, dan untuk meningkatkan kualitas pendidik dalam bidang teknologi serta mampu meningkatkan mutu dan pemahaman belajar peserta didik.

- d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi untuk memudahkan peneliti lainnya mengenai masalah serupa, yakni implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa di SMPN 5 Rejang Lebong.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Teori Yang Relevan**

##### **1. Media Pembelajaran**

Media, bentuk jamak dari perantara (medium), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin medium ('antara'), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Menurut Rossi dan Breidle, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.<sup>1</sup>

Menurut Hamka, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun *non* fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.<sup>2</sup>

Menurut H. Malik, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan

---

<sup>1</sup> M. Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Makasar: Cendekia Publisher, 2020), hal 43.

<sup>2</sup> Septy Nurfadhillah dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), hal 13–14.

pembelajaran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>3</sup>

Dari berbagai pendapat mengenai media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Saat ini dalam era informasi, media telah memengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam derajat yang berbeda. Selanjutnya, Sadiman menyampaikan fungsi media pembelajaran secara umum, sebagai berikut:<sup>4</sup>

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, *slide*, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai.
- c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.

---

<sup>3</sup> M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), hal 10.

<sup>4</sup> Nizwardi Jalinus dan Ambyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), hal 5–6.

- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Secara umum, penggunaan media untuk keperluan mengomunikasikan pengetahuan dan informasi akan memberikan beberapa manfaat terhadap penggunaannya, yaitu:<sup>5</sup>

- a. Penyampaian isi pesan dan pengetahuan menjadi bersifat standar.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif.
- d. Penggunaan waktu dan tenaga dalam memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih efisien.
- e. Meningkatkan kualitas proses belajar.
- f. Proses belajar menjadi lebih fleksibel.
- g. Meningkatkan sikap positif terhadap isi atau materi pembelajaran.

### **3. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Astriani menjelaskan delapan prinsip yang perlu diperhatikan saat memilih media pembelajaran, yaitu:<sup>6</sup>

- a. Prinsip efektivitas dan efisiensi

Makna efektivitas di sini adalah tingkat ketercapaian tujuan atau capaian pembelajaran setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh tujuan atau capaian

---

<sup>5</sup> Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), hal 24.

<sup>6</sup> Aria Indah Susanti, *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)* (Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2021), hal 71–75.

pembelajaran telah tercapai. Sedangkan makna efisiensi adalah penggunaan media, sumber daya lain, dan waktu seminimal mungkin untuk mencapai tujuan atau capaian pembelajaran. Media yang efektif dan efisien akan menambah ketertarikan siswa dalam belajar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran karena materinya lebih mudah diserap dan dipahami peserta didik.

b. Prinsip taraf berpikir siswa

Media berfungsi sebagai alat bantu yaitu sarana yang memberikan pengalaman visual dalam rangka membangkitkan motivasi belajar dan memperjelas konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, dan mudah dipahami. Media pembelajaran juga harus dipilih berdasarkan prinsip taraf berpikir peserta didik. Jika tingkat kerumitan tidak sesuai dengan taraf berpikir peserta didik maka akan membuat peserta didik menjadi bingung dan tidak fokus pada materi ajar dan tujuan pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai.

c. Prinsip interaktivitas media pembelajaran

Interaktivitas di sini adalah tentang seberapa sering peserta didik berinteraksi dengan media. Semakin interaktif suatu media maka akan semakin bagus media tersebut karena mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Contohnya pada pembelajaran bahasa Indonesia tentang sinonim dan antonim. Jika peserta didik diberikan materi dengan penjelasan dari guru kemudian diminta mengerjakan soal di buku maka sebagian siswa akan merasa bosan dan guru akan lebih aktif dalam pembelajaran. Pendidik atau guru bisa menggunakan

media interaktif berupa aplikasi yang di dalamnya disajikan materi dan latihan soal. Materi yang disajikan dapat berupa teks yang dilengkapi dengan audio ataupun video. Soal latihan yang disajikan dapat langsung dikerjakan peserta didik dengan mengklik jawaban yang dirasa benar dan di akhir latihan akan tampil skor peserta didik dari hasil pengerjaan latihan dan jawaban yang benar. Peserta didik dapat lebih aktif dan mandiri jika diberikan media interaktif seperti ini.

d. Ketersediaan media pembelajaran

Sebelum pendidik berencana menggunakan suatu media pembelajaran, terlebih dahulu pendidik harus melihat bagaimana ketersediaan media tersebut agar pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana. Jika media yang direncanakan tidak tersedia maka pendidik harus mempertimbangkan kembali yaitu mencari di internet, membuat sendiri, membeli, atau akan meminjam. Selain itu, juga harus dipertimbangkan apakah perlu biaya atau tidak dan apakah perlu diperbanyak atau tidak (penggunaan secara individu atau berkelompok).

e. Kemampuan guru menggunakan media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan keterampilan dan kemampuan pendidik dalam mengoperasikannya. Akan lebih baik dan efektif apabila guru memiliki sendiri media pembelajarannya baik diperoleh dari orang atau tempat lain maupun diperoleh dengan membuat sendiri. Guru harus senantiasa meningkatkan keterampilan dan kompetensinya terlebih lagi saat ini

perkembangan informasi dan teknologi sangat pesat. Dengan demikian nantinya pendidik mampu menyediakan media pembelajaran yang *up to date* sesuai perkembangan informasi dan teknologi.

f. Alokasi waktu

Sering kali dalam mengajar, pendidik dikejar waktu untuk menyelesaikan materi ajar sesuai tuntutan kurikulum. Penggunaan media pembelajaran yang dikenal efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran memiliki relevansi yang baik dengan materi pelajaran. Media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga pendidik mampu mengalokasikan waktu untuk proses belajar mengajar dengan baik. Pendidik yang sudah berpengalaman mampu mensiasati dan mengatur alokasi waktu mengajar dengan baik.

g. Fleksibilitas (kelenturan) media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan pendidik harus memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran dikatakan memiliki fleksibilitas yang baik jika dapat dipergunakan dalam berbagai kondisi dan situasi. Pendidik juga harus siap dengan rencana cadangan jika terjadi perubahan situasi dan mengakibatkan tidak dapat digunakannya media pembelajaran tersebut.

h. Keamanan penggunaan media pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran, pendidik harus berhati-hati karena ada media pembelajaran yang dalam penggunaan dan penerapannya membutuhkan kehati-hatian penggunaannya. Media pembelajaran haruslah aman baik bagi pendidik maupun bagi peserta

didik sehingga tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan selama pembelajaran berlangsung. Misalnya saja media pembelajaran yang tajam, panas, mudah terbakar, atau berupa bahan-bahan kimia.

#### 4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Direktorat Tenaga Kependidikan mengungkapkan banyak cara untuk melakukan identifikasi media serta mengklasifikasikan karakter fisik, sifat, kompleksitas, ataupun klasifikasi menurut kontrol pada pemakai. Namun demikian, secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak. Menurut Sadiman, media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya:<sup>7</sup>

- a. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
  - 1) Media audio yakni media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki suara seperti radio dan rekaman suara.
  - 2) Media visual yakni media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis, dan sebagainya.
  - 3) Media audiovisual yakni jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih

---

<sup>7</sup> Ramen A. Purba dkk., *Pengantar Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal 9–10.

menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

- b. Berdasarkan jarak jangkauannya, media-media dapat pula dibagi dalam:
  - 1) Media yang memiliki daya jangkau yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
  - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film *slide*, film, video, dan sebagainya.
- c. Berdasarkan trik atau teknik pemakainya, media dapat dibagi ke dalam:
  - 1) Media yang dapat ditata atau diatur seperti film, *slide*, film strip, dan transparansi. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film *projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *slide*, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
  - 2) Media yang tidak dapat ditata atau diatur seperti gambar, foto, lukisan, radio dan sebagainya.

## 5. *Game Quizizz*

Menurut Wulandari dan Almenda, *Quizizz* merupakan aplikasi digital yang dapat digunakan untuk mengukur prestasi dan menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Permainan *Quizizz* ini dapat dimainkan secara *online* dan siswa akan dengan senang hati mempelajari

materi yang diajarkan. Guru dapat membuat kelompok bermain atau grup. Siswa dapat segera mengetahui skor yang diperoleh dan soal salah yang mereka jawab.<sup>8</sup>

*Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. Penerapan *game Quizizz* dapat dilakukan siswa dimana saja dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti *handphone* dan laptop. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya *game Quizizz* memiliki karakter tema, meme, avatar dan musik yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran, latihan atau mengerjakan kuis.

*Game Quizizz* juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.<sup>9</sup>

*Quizizz* memotivasi siswa untuk belajar dan memungkinkan mereka berkompetisi satu sama lain. Dalam satu kelas, siswa dapat mengambil kuis secara bersamaan dan melihat langsung peringkat mereka. Guru juga dapat melihat dan mengawasi proses pembelajaran, dan hasil

---

<sup>8</sup> Putri Surya Damayanti, *Tetap Kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid-19 (Jilid 2)* (Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2021), hal 195.

<sup>9</sup> Sigit Pamungkas, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz*, Vol 32, No 2, 2020, hal 64.

kuis dapat diunduh dalam bentuk *excel* untuk melihat sejauh mana pemahaman belajar siswa.<sup>10</sup>

Pendidik dapat mengatur permainan secara langsung mulai dari penugasan, tim, individu, maupun tes yang hanya bisa dikerjakan satu kali. *Game* website ini membuat siswa lupa jika mereka sedang belajar, karena *Quizizz* ini membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Aplikasi ini bisa diakses melalui website <https://Quizizz.it/>.<sup>11</sup>

*Quizizz* juga merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS). Penggunaannya sangat mudah, kuis *interaktif* yang dibuat memiliki empat atau lebih pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Kita juga dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *game* yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. *Quizizz* dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran. *Quizizz* juga merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas

---

<sup>10</sup> Agung Setiawan, *Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 MTs Negeri 4 Sinja*, Jurnal Seminar Nasional Edusaintek, 2019, hal 167.

<sup>11</sup> Binti Rofingatun Ningamah, *Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran Pai "Studi Kasus SMP Negeri 7 Purwokerto"*, Skripsi, 2022, hal 23.

misalnya saja untuk Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS).

## 6. Cara Penggunaan Quizizz

Impelementasi Quizizz dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>12</sup>

### a. Tahap Persiapan Pembelajaran dengan Media Quizizz

Dalam tahap persiapan pembelajaran dengan media Quizizz, guru mempersiapkan materi dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi Quizizz. Setelah selesai menyusun materi ke dalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya, kemudian guru juga menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan, jika selesai guru membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz melalui *webnya* di <http://Quizizz.com>.<sup>13</sup>

### b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Quizizz

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan media Quizizz secara langsung, guru menjelaskan kepada siswa untuk menjawab soal dengan memberikan petunjuk-petunjuk dengan jelas.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Cici Adila Fiaski dkk., "Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring Di SDN 181/II Cilodang," t.t., hal 407.

<sup>13</sup> Unik Hanifah Salsabila dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ* 4, no. 2 (31 Desember 2020): hal 168, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

<sup>14</sup> Vera Dwi Putri, "Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi," *LP3MKIL: Jurnal Science Education*, No. 1, Vol. 2 (Agustus 2021): hal 12.

c. Tahap Penutup Pembelajaran dengan Media Quizizz

Pada tahap penutup pembelajaran dengan media Quizizz, guru melihat hasil jawaban siswa di Quizizz yang dapat *download* dalam bentuk *spreadsheet excel*.<sup>15</sup>

Berikut akan dijelaskan cara penggunaan Quizizz untuk Guru.<sup>16</sup>

a. Cara Mendaftar Quizizz

- 1) Kunjungi *website* Quizizz di <http://quizizz.com>
- 2) Klik daftar atau *Sign Up* di pojok kanan atas
- 3) Atau dapat langsung menggunakan Google untuk mendaftar
- 4) Pilih akun Google yang digunakan untuk mendaftar Quizizz.

b. Cara Membuat Kuis Baru

- 1) Klik menu buat kuis baru atau *create new quiz* di sebelah kiri
- 2) Masukkan nama kuis
- 3) Pilih Bahasa
- 4) Tambahkan gambar kuis atau *add quiz image*
- 5) Pilih simpan atau *save*

Klik buat pertanyaan atau *create new question* untuk membuat soal kuis. Kita akan masuk ke halaman seperti di bawah ini. *Single answer* merupakan soal dengan satu jawaban yang benar. *Mutly select* merupakan soal yang memiliki beberapa jawaban yang benar. Silakan membuat soal kuis sebanyak yang diinginkan. Kemudian, beri tanda centang pada kolom jawaban yang benar. Atur durasi pengerjaan dalam setiap soal. Setelah itu, silakan klik selesaikan kuis atau *finish quiz* lalu isi *grade* (keterangan

<sup>15</sup> Ariyanti, *Be a Smart Teacher with Smartphone Bukan Sekedar Selfie*, hal 66.

<sup>16</sup> Rahmi Ramadhani dkk., *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal 42–44.

siswa kelas berapa) dan *choose relevance subject* (yang menerangkan topik/tema kuis).

c. Cara Menyimpan Kuis

- 1) Pilih rentang kelas atau *grade range*
- 2) Silakan pilih *subject* yang relevan
- 3) Pilih topik yang terkait dengan soal yang kita buat
- 4) Pilih simpan atau *save detail*

d. Beberapa macam *game* kuis dan cara memainkannya:

- 1) *Live Game*: dimainkan secara langsung di kelas, dan siswa akan mengerjakan kuis bersama-sama. Sebaiknya gunakan LCD untuk memantau, tetapi bisa juga memantau langsung melalui *laptop/handphone* tanpa LCD.
- 2) *Homework Game*: sebagai pekerjaan rumah (PR), siswa dapat mengerjakan PR tersebut di rumah dalam dengan waktu yang telah ditentukan.
- 3) *Solo Game*: mencoba memainkan kuis sendiri, ini digunakan untuk uji coba pertama jika kuis telah selesai dibuat.<sup>17</sup>

e. Kemudian muncul kode (enam digit) yang dapat digunakan untuk mengerjakan kuis.

---

<sup>17</sup> Eddy, Ari Usman, dan Haida Dafitri, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh," *Jurnal TUNAS: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, No. 2, Vol. 2 (April): hal 60.

f. Cara Memberikan Soal Quizziz kepada Siswa.<sup>18</sup>

Jika kuis sudah selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu memberikan kuis kepada siswa. Untuk memberikan kuis kepada siswa, kita perlu melakukan langkah berikut:

- 1) Buka kuis yang sudah disalin atau dibuat. Soal kuis bisa dibuka dari menu *Collections* atau *My Quizziz*.
- 2) Setelah dibuka, ada tiga menu utama *practice*, *play live*, dan *assign HW*. *Practice* atau latihan digunakan untuk mencoba mengerjakan kuis yang sudah dibuat (demo). *Play live* atau main langsung digunakan jika kuis dikerjakan saat itu juga secara klasikal. *Assign HW (PR)*
- 3) Setelah memilih *play live* (main langsung) atau *assign HW* (jadikan PR) lakukan beberapa pengaturan seperti *deadline* pengerjaan kuis (jika dijadikan sebagai PR), berapa kali siswa dapat mengerjakan kuis, memperlihatkan jawaban yang benar di setiap akhir kuis, menampilkan *ranking* setiap siswa, acak soal dan jawaban, hingga menampilkan *meme* di setiap jawaban siswa.
- 4) Jika sudah klik lanjutkan atau *continue*.
- 5) Klik bagian tautan atau *share link* dan *copy link* yang disediakan. Siswa dapat mengklik *link* untuk mengerjakan kuis tersebut.
- 6) Atau bagikan kode angka yang tersedia. Siswa membuka laman <http://quizziz.com/join> dan memasukkan kode angka tersebut untuk mengerjakan kuis.

---

<sup>18</sup> Ramadhani dkk., *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*, hal 45–48.

Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan saat melakukan pengaturan pada *point* ke-tiga di atas:

- 1) Peserta didik harus mendaftar dan *login* ke akun Quizziz, jika pembuat kuis:
  - a) Membatasi setiap peserta didik hanya bisa mengerjakan satu sampai lima kali saja.
  - b) Kuis hanya akan diberikan kepada satu kelas *online* yang telah dibuat sebelumnya.
- 2) Peserta tidak perlu *login*, jika pembuat kuis:
  - a) Tidak membatasi kesempatan peserta didik dalam mengerjakan kuis (*unlimited*).
  - b) Tidak dipilhkan kelas *online*.

Guru dapat mengunduh data dan statistik hasil pekerjaan siswa dan menggunakannya sebagai data evaluasi. Kuis ini dapat digunakan sebagai PR siswa dan dapat diselesaikan dalam waktu hingga dua minggu. Siswa juga dapat mengerjakan kuis kapan saja dan di mana saja, dalam batas waktu yang telah ditentukan. Di akhir pengerjaan kuis, siswa dapat mengetahui peringkat semua siswa yang mengerjakan kuis tersebut. Siswa juga dapat mengetahui soal dan jawaban yang benar dari soal yang telah dikerjakannya, dan mereka tidak dapat menyontek, karena soal yang diberikan kepada siswa telah diberikan secara acak satu sama lain.

g. Pengaturan Akun

- 1) *Require login*, jika *on* maka peserta harus mendaftar atau *login*.

- 2) Jumlah percobaan oleh siswa tidak terbatas. *Unlimited*: tidak terbatas.
- 3) Apakah jawaban yang benar ditampilkan? Jika OFF, maka tidak akan ditampilkan.
- 4) Papan pemenang ditampilkan.
- 5) Dapatkah siswa mereview soal, jika *game* selesai? Jika *on*, maka peserta dapat melihat *review*.

#### h. Pengaturan *Game Play*

- 1) Bermain di kelas, untuk seluruh siswa secara bersama-sama.
- 2) Klik pada permainan langsung atau *live game*.
- 3) Sebelum klik *proceed* periksa *question setting*.
- 4) Apakah dibutuhkan *shuffle questions* (acak nomor).
- 5) *Shuffle answer* (acak jawaban), dan lain-lain.
- 6) Jika sudah, kemudian klik *proceed*.

#### i. Membuat Kelas

- 1) Klik *classes*.
- 2) Klik buat kelas atau *create class* di sudut kanan atas.
- 3) Beri nama *class* (kelas).

Berikut cara penggunaan Quizizz untuk siswa:<sup>19</sup>

- a. Siswa dapat *login* di [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com).
- b. Siswa dapat memilih *login page* dengan mengklik *login*.

---

<sup>19</sup> Andi Asrifan dkk., *Modul Tutorial Penggunaan Quizizz pada Pembelajaran di Kelas* (Sidenreng Rappang: Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, 2020), hal 23–27.

- c. Setelah itu siswa dapat memilih akun gmail yang akan digunakan untuk *login*.
- d. Kemudian akan tampil halaman “pilihan pengguna Quizizz”. Dalam pilihan pengguna, siswa dapat memilih *at school* dan *personal use*.
- e. Setelah itu siswa akan diarahkan ke halaman pengisian tanggal lahir tahap satu dan tahap dua.
- f. Kemudian, siswa akan diarahkan ke halaman pilihan jenjang pendidikan tahap satu dan tahap dua.
- g. Selanjutnya, siswa akan diarahkan ke halaman pengguna. Pada halaman ini siswa dapat mengisi kode yang telah dibagikan oleh guru pada bagian *enter a game code*, lalu klik *proceed*.
- h. Lalu, siswa menuliskan nama masing-masing kemudian klik *start*.
- i. Siswa dapat mengerjakan soal sesuai dengan durasi waktu untuk tiap soal yang telah ditentukan oleh guru.
- j. Setelah selesai menjawab seluruh soal, siswa dapat melihat nilai yang mereka peroleh serta peringkat siswa ketika menjawab soal Quizizz tersebut.

#### **4) Kendala dan kelebihan Quizizz**

Kendala-Kendala yang terjadi dalam menggunakan Quizizz

##### **a. Gangguan jaringan**

Kendala yang pertama saat menggunakan aplikasi Quizizz adalah jaringan internet yang buruk. Jika jaringan internet buruk, siswa mungkin tidak dapat masuk ke aplikasi ketika guru memberikan materi

atau soal. Proses pembelajaran online *Quizizz* akan terganggu dan siswa tidak dapat masuk atau keluar dari aplikasi.

- b. Terkadang kurang ada niatan guru dalam mempelajari penggunaan aplikasi *Quizizz* ini, sehingga pelaksanaan pembelajaran dengan media *Quizizz* ini kurang maksimal.
- c. Mengalami penurunan pada peringkat.25 Siswa mungkin saja mengalami penurunan ranking walaupun semua soal sudah dikerjakan. Hal ini disebabkan oleh lama cepatnya pengerjaan soal yang mempengaruhi hasil yang didapat. Jika siswa mengerjakan soal lebih cepat. Maka, hasil yang diperoleh juga akan sangat baik.

Kelebihan dari aplikasi *Quizizz* tidak hanya menyediakan guru untuk membuat soal pilihan ganda (*multiple choice*) melainkan ada tipe soal kotak centang (*checkbox*), isi bagian yang kosong (*Fill-in-the blank*), pemilihan (*poll*), dan terbuka-berakhir (*open ended*). Selain itu *Quizizz* juga memberikan rekapan secara statistik tentang kinerja peserta didik. Kita bisa melacak berapa banyak peserta didik menjawab soal dengan benar, menjawab dengan salah, dan banyak lagi. Peserta didik juga bisa melihat hasil kinerjanya secara langsung dan dapat mengetahui peringkat yang diperoleh ketika mengerjakan soal di *quizizz*.

Hal tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk bersaing secara kompetitif mengerjakan soal secara bersama-sama dengan peserta didik yang lain dalam waktu yang bersamaan itu memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan soal yang telah dibuat oleh guru dengan menetapkan tes sebagai pekerjaan rumah yang dibatasi waktu pengerjaannya.

Kelebihan lain dari aplikasi *quizizz* bagi peserta didik yakni setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul skor yang didapat dalam satu soal dan juga mendapat peringkat dalam menjawab soal tersebut, apabila peserta didik menjawab pertanyaan salah, maka jawaban yang benar akan muncul sehingga peserta didik dapat melakukan review atas jawaban yang telah dipilih sebelumnya. Selain itu setiap peserta didik akan mendapatkan pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik lain dikarenakan soal yang muncul akan diacak, sehingga meminimalisir kemungkinan peserta didik untuk saling tukar jawaban atau menyontek, batas waktu pengerjaan setiap soal juga bisa disesuaikan dengan tingkat kesukaran dari masing- masing pertanyaan.<sup>20</sup>

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan mencakup analisis topik penelitian, teori dan hipotesis yang mendukung, masalah penelitian, dan metode serta metodologi yang sesuai. Ini juga mencakup uraian atau deksripsi dari literatur sebelumnya yang berkaitan dengan bidang atau topik tertentu.<sup>21</sup>

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang telah membahas permasalahan yang mirip dengan persoalan yang dikaji dalam penelitian ini, tulisan ini dimaksudkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian yang relevan dengan masalah yang penulis teliti saat ini. Untuk membedakan suatu rujukan dan mencari panduan untuk penelitian yang dilakukan, maka

---

<sup>20</sup> Ummu Khairiyah, *To Be Fun Teacher*, (Jawa Timur, Nawa Litera Publishing, 2022), hal 69-71.

<sup>21</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal 95.

sepegetahuan peneliti mengambil sebuah penelitian yang relevan yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi tahun 2023 yang ditulis oleh Alfia Nuraini Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponogoro menulis skripsi dengan judul “Penggunaan Media *Game Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri ”. Dalam kesimpulannya disebutkan bahwa *Game Quizizz* dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>22</sup> Persamaan didalam penelitian ini adalah sama sama membahas tentang *Game Quizizz* , perbedaanya adalah jika penelitian ini menjelaskan bagaimana *Game Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penulis menjelaskan dalam penelitian nya yaitu bagaimana implementasi *game quizizz* dan Letak perbedaannya lagi yaitu pada objek dan variabel yang diteliti.
2. Skripsi tahun 2022 yang ditulis oleh Khovifah Ekawati Jurusan Studi Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Indonesia menulis skripsi dengan judul “Implementasi *Game Edukasi Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas 5 SDN Ngringin Moyudan Sleman”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Quizizz* dianggap mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.<sup>23</sup> Persamaan didalam penelitian ini adalah sama sama membahas tentang *Game Quizizz*,

---

<sup>22</sup> Alfia Nuraini, “Penggunaan Media *Game Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri”, ( IAIN Ponogoro, 2023).

<sup>23</sup>Khovifah Ekawati, “Implementasi *Game Edukasi Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas 5 SDN Ngringin Moyudan Sleman”, ( Universitas Islam Indonesia, 2022).

perbedaannya adalah jika penelitian ini menjelaskan Implementasi *Game Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran , sedangkan penulis menjelaskan dalam penelitian nya yaitu implementasi *Game Quizizz* dan kendala dalam mengimplementasikannya dan Letak perbedaannya lagi yaitu pada objek dan variabel yang diteliti.

3. Skripsi tahun 2023 yang ditulis oleh M. Aris Fadillah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup menulis skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 32 Rejang Lebong ”. terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, setelah siswa diberikan perlakuan dengan *Quizizz* sebagai media pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar.<sup>24</sup> Persamaan didalam penelitian ini adalah sama sama membahas tentang *Quizizz*, perbedaannya adalah jika penelitian ini menjel askan pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa, sedangkan penulis menjelaskan dalam penelitian nya yaitu implementasi *Game Quizizz* dan Letak perbedaannya lagi pada metode penelitiannya pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen sedangkan penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dan juga perbedaannya yaitu pada objek dan variabel yang diteliti.

---

<sup>24</sup> M. Aris Fadillah, “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 32 Rejang Lebong”, (IAIN Curup, 2023).

### **BAB III**

## **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Jenis penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu metode penelitian yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah atau keunikan pada suatu hal tertentu. Menurut Mc Millan dan Schumacher mengatakan, bahwa penelitian ini bisa disebut dengan pendekatan investigasi karena peneliti bertatap muka dan berinteraksi langsung dengan orang-orang yang ada di tempat penelitian.<sup>1</sup> Pendekatan kualitatif menghasilkan data berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari beberapa narasumber dan pelaku serta lingkungan yang diamati. Dalam penelitian ini peneliti adalah kunci, karena peneliti lah yang mengamati, mewawancarai dan mencatat bagaimana fenomena serta perubahan apa yang terjadi. Secara sederhana, tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan jawaban pada fenomena tertentu melalui prosedur penelitian ilmiah secara tersistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif.<sup>2</sup>

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologi. Fenomenologi merupakan sebuah pendekatan yang bertujuan untuk memahami pengalaman individu terhadap fenomena yang terjadi secara subjektif, oleh karena itu peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena untuk mengetahui secara mendalam bagaimana

---

<sup>1</sup> Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Media Ilmu Press, 2014), 28.

<sup>2</sup> Ardiansyah dkk, *Teknik Pengumpulan Data Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, Vol 1, No 2, Jurnal Pendidikan Islam, 2023, hal 3.

pengalaman guru PAI dan siswa selama *Quizizz* diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil analisis data berupa pemaparan mengenai situasi yang diteliti yang disajikan dalam bentuk uraian naratif. Hakikat pemaparan data pada umumnya menjawab pertanyaan-pertanyaan suatu fenomena terjadi. Penelitian kali ini mengambil jenis metode ini karena dapat mengetahui kegiatan pendidikan yang terjadi secara langsung di lapangan untuk penyempurnaan proses pendidikan. Fokus utamanya yaitu meraih gambaran yang lengkap dan mendalam tentang bagaimana teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* diimplementasikan dan kendala apa saja yang ditemukan dalam implementasi *Quizizz*. Peneliti juga dapat mengumpulkan data melalui wawancara dengan kepala sekolah, guru PAI dan siswa, observasi kelas serta analisis dokumen terkait penggunaan *Quizizz* yang mana nantinya akan memberikan gambaran yang lebih holistik tentang implementasi dan kendala yang dihadapi guru PAI. Jenis penelitian ini juga sesuai untuk menjawab pertanyaan “bagaimana” dan “apa” terkait dengan implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* memberikan pemahaman yang mendalam tentang proses yang terjadi dilapangan.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian yang berjudul “Implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* di Smp Negeri 5 Rejang Lebong.” akan dilaksanakan di SMPN 5 Rejang Lebong yang berada di Jl. Basuki

Rahmat, Dwi Tunggal, Kec. Curup, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu.

## 2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini akan dilaksanakan sesuai dengan izin Penelitian yang di keluarkan oleh kampus.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan hal yang sangat penting kedudukannya di dalam penelitian. Subjek penelitian harus ditata sebelum peneliti siap mengumpulkan data. Subjek penelitian dapat berupa benda, hal atau orang.<sup>3</sup> Lincoln dan Guba dalam buku Sugiyono menyatakan bahwa penentuan sampel dalam penelitian kualitatif sangat berbeda dengan penentuan sampel dalam penelitian konvensional (kuantitatif). Penentuan sampel dalam penelitian kualitatif tidak di dasarkan perhitungan statistik. Sampel yang dipilih berfungsi untuk mendapatkan informasi yang maksimum, bukan untuk digeneralisasikan.<sup>4</sup>

Moleong mendeskripsikan subjek penelitian sebagai informan, yang artinya orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.<sup>5</sup> Pada penelitian kualitatif responden atau subjek penelitian disebut dengan istilah informan, yaitu orang memberi informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.

---

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Renika Cipta, 2010) h. 151

<sup>4</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2014) h. 302

<sup>5</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007) h.132 .

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penentuan subjek dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan secara jelas dan mendalam. Penentuan subjek dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel data dengan pertimbangan tertentu. Secara sederhana diartikan sebagai pemilihan sampel yang disesuaikan dengan tujuan-tujuan tertentu.

Peneliti menentukan subjek penelitian berdasarkan permasalahan yang akan diteliti tentang implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game quizizz* di sekolah menengah pertama. Maka yang menjadi subjek penelitiannya adalah

1. kepala sekolah,
2. guru pendidikan agama islam kelas VIII yang menggunakan *quizizz*
3. perwakilan siswa-siswi kelas VIII yang belajar menggunakan *quizizz*.

#### **D. Jenis Data dan Sumber Data**

##### 1. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif, yang berarti data dalam bentuk kata-kata, bukan angka.

##### 2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh ini adalah hasil dari catatan baik fakta yang digunakan sebagai bahan untuk menyusun informasi. Ada dua sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Sumber data primer

Sumber data primer yaitu guru PAI kelas VIII dan siswa kelas VIII di SMPN 5 Rejang Lebong.

- 2) Sumber data sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak langsung dikumpulkan oleh orang yang berkepentingan dengan data tersebut. Seperti majalah, buku, kepala sekolah, wakil kurikulum dan guru lainnya.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam suatu penelitian, tugas penting yang harus dilakukan adalah mengumpulkan data. Jika data penelitian dapat dikumpulkan, penelitian dianggap berhasil. Jika tidak, penelitian dianggap gagal. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian kualitatif diantaranya yaitu observasi, wawancara, dokumentasi.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Pengumpulan data untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam, dan responden. Metode-metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti dengan penggunaan panca indera. Observasi dilakukan untuk menemukan informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi non partisipan. Yang dimaksud observasi non partisipan yakni pengamat hanya melakukan satu fungsi, yaitu mengadakan pengamatan Data yang diperoleh berupa hasil *cek list*, *rating scale*, gambar, foto atau video.<sup>6</sup>

Indikator teknik pengumpulan data observasi meliputi beberapa aspek penting yang akan diamati yaitu cara guru PAI dalam mengimplementasikan *quizizz* dalam pembelajaran yang tercermin dalam kegiatan perencanaan pembelajaran (penyusunan RPP dan materi ajar), frekuensi penggunaan *Quizizz* dalam kegiatan belajar mengajar (misalnya, berapa kali dalam seminggu atau sebulan guru menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran, metode pengajaran yang digunakan bersamaan dengan *Quizizz* (misalnya, guru menggunakan metode pembelajaran apa diskusi, presentasi atau sebagainya untuk mendukung penggunaan aplikasi *Quizizz*), tingkat partisipasi siswa saat menggunakan *Quizizz* (misalnya, jumlah siswa yang aktif berpartisipasi), respons siswa terhadap pertanyaan selama kuis (misalnya, reaksi positif atau negatif), ketersediaan perangkat yang digunakan siswa untuk mengakses *Quizizz* (misalnya, laptop, tablet, smartphone), kualitas koneksi internet yang digunakan selama sesi pembelajaran, mengamati kendala yang ada selama guru mengimplementasikan *Quizizz*, serta strategi yang digunakan guru untuk mengatasi kendala saat menggunakan *Quizizz*. dimana semua aspek tersebut akan diamati secara sistematis dan berkelanjutan untuk

---

<sup>6</sup> Feny Rita Fiantika, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Padang, PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), hal 13.

mendapatkan data yang komprehensif tentang Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* di Sekolah Menengah Pertama.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi, sehingga dapat dikonstruksikan dalam sebuah makna yang mengacu pada suatu topik tertentu.<sup>7</sup> Wawancara merupakan alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan untuk ditanyakan dan dijawab secara lisan. Teknik observasi sering digabungkan dengan wawancara mendalam dengan tujuan untuk menggali informasi yang lebih akurat. Jadi data hasil observasi akan digali lebih dalam menggunakan teknik wawancara mendalam.<sup>8</sup>

Gambaran indikator teknik pengumpulan data wawancara untuk penelitian tersebut mencakup serangkaian pertanyaan terstruktur yang akan diajukan kepada informan (guru PAI kelas VIII dan siswa-siswi kelas VIII) mengenai aspek-aspek penting dalam Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz*, meliputi cara guru mengimplementasikan *Quizizz*, kendala yang ada selama menggunakan *Quizizz*, serta pengalaman siswa belajar ketika menggunakan *Quizizz*, dimana semua pertanyaan wawancara disusun secara sistematis untuk menggali informasi mendalam tentang Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* di Sekolah Menengah Pertama.

---

<sup>7</sup> Lexy J. Moleong..., h. 186

<sup>8</sup> Sugiyono....., h. 211

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang berlangsung bisa berbentuk tulisan, gambar/foto, dan lainnya yang bersumber dari lapangan yang telah tersedia dan berguna untuk memberikan gambaran mengenai subjek penelitian.<sup>9</sup> Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang ada hubungannya dengan tujuan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tertulis seperti kronologi perkembangan lembaga, visi dan misi, keadaan pendidik, tenaga kependidikan dan siswa, fasilitas dan materi pembelajaran. Dokumen-dokumen yang dikumpulkan akan membantu peneliti dalam memahami fenomena yang terjadi dilokasi penelitian.

Gambaran indikator teknik pengumpulan data dokumentasi yang akan diambil oleh peneliti dalam penelitian ini meliputi semua dokumen yang berhubungan dengan Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* seperti dokumen perencanaan pembelajaran (RPP) yang menunjukkan bagaimana *Quizizz* diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar, hasil dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah, guru PAI kelas VIII dan Siswa-siswi kelas VIII.

Dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan sebagai data pendukung terutama untuk mengungkap data yang bersifat administrasi dan data kegiatan yang bersifat dokumentasi. Dalam perdokumentasian ini, data yang diambil adalah data yang berhubungan dengan yang dikaji oleh

---

<sup>9</sup> Ardiansyah dkk, *Teknik Pengumpulan Data Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, Vol 1, No 2, Jurnal Pendidikan Islam, 2023, hal 4-5.

peneliti, selain indikator diatas data pendukung lainnya seperti sejarah sekolah, Profil Sekolah, Visi dan misi sekolah, data guru, data siswa, sarana dan prasarana dan lain sebagainya yang mendukung terhadap terselesainya skripsi ini.

## **F. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif, yang mengatur data dari umum ke khusus. Cara sederhana untuk melakukan penelitian kualitatif teknik analisis data adalah sebagai berikut:

### **1. Reduksi data (*Data reduction*)**

Reduksi data merupakan proses penyederhanaan, merangkum, memilih hal-hal pokok, mengklasifikasikan, memfokuskan pada hal-hal penting dalam tema dan pola yang sama. Data yang telah direduksi akan lebih jelas dalam menggambarkan dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data pada tahapan selanjutnya.

Dari Penjelasan diatas jadi peneliti dapat memberikan, merangkum, dan menyimpulkan data lapangan. Kemudian dapat memilih hal-hal yang sesuai dengan fokus penelitian dan melakukan pengumpulan data tambahan jika diperlukan. Reduksi data ini juga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas kepada peneliti untuk melakukan pengumpulan data tambahan dan mencari jika diperlukan.

### **2. Penyajian Data (*Data Disply*)**

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk juraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan lain sebagainya. Penyajian data pada penelitian kualitatif sering menggunakan

bentuk teks naratif, yang kadang dilengkapi dengan grafik, matrik, bagan (chart) atau sejenisnya.<sup>10</sup> Dalam hal ini, peneliti memfokuskan pada makna Implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* di Sekolah Menengah Atas, Dengan demikian, hasil dari data display ini mampermudahkan peneliti dalam upaya pemaparan dan penegasan Kesimpulan.

### 3. Menyimpulkan Data dan Verifikasi

Menurut Miles dan Huberman, langkah ketiga dalam analisis kualitatif adalah membuat kesimpulan berdasarkan data yang ada.<sup>11</sup> Dalam hal ini, peneliti berusaha dan berharap kesimpulan yang dicapai mampu menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal yaitu yang berkaitan dengan Implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* di Sekolah Menengah Pertama.

### G. Triangulasi

Triangulasi dapat dipandang sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk menguji apakah data yang dihasilkan merupakan data yang kredibel. Dengan kata lain, triangulasi merupakan usaha untuk mengecek kebenaran data atau informasi yang diperoleh dari berbagai sudut pandang yang berbeda.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Feny Rita Fiantika, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Padang, PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), hal 15.

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal 249.

<sup>12</sup> Feny Rita Fiantika, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Padang, PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), hal 15.

### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dapat digunakan untuk menguji kredibilitas data menggunakan cara pengecekan data yang telah dikumpulkan melalui beberapa sumber suatu fenomena akan dibandingkan kebenaran datanya yang sudah diperoleh peneliti, bisa dilihat melalui dimensi waktu maupun sumber yang lain.

### 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dapat digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada narasumber yang sama dengan teknik yang berbeda yaitu teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi pendukung terhadap informan.

### 3. Triangulasi waktu

Triangulasi waktu ini mempengaruhi kredibilitas data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara agar narasumber memberikan data yang valid sehingga lebih jelas. Dalam rangka pengujian kredibilitas dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan paparan diatas keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi yang mana teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Peneliti hanya menggunakan metode triangulasi sumber data dan teknik yaitu melakukan pengamatan dengan data yang dilakukan dengan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

## BAB IV

### TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Nama Sekolah

Nama Sekolah	: SMP NEGERI 5 REJANG LEBONG
No. Statistik Sekolah	: 201260201002
Tipe Sekolah	: A
Alamat Sekolah	: Jalan Basuki Rahmat No. 06, Kecamatan Curup Kota, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.
Telepon/HP/Fax	: 0732 21660
NPWP	: 008148132327000
NSS	: 201260201002
NPSN	: 10700637
Status Sekolah	: NEGERI
Nilai Akreditasi Sekolah	: B
Luas Lahan	: 4.437 m <sup>2</sup> , 21
Jumlah Rombel	: 23

##### 2. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 5 Rejang Lebong

SMP Negeri 5 Rejang Lebong merupakan salah satu sekolah jenjang SMP berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Curup, Kab. Rejang Lebong, Bengkulu. SMP Negeri 5 Rejang Lebong didirikan pada tanggal 1 Juli 1982 dengan Nomor SK Pendirian

0299/0/82 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 713 siswa ini dibimbing oleh 46 guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Rejang Lebong saat ini adalah Evi Noviyanti, S.Pd. Operator yang bertanggung jawab adalah Ika Harianzah.

SMP Negeri 5 Rejang Lebong merupakan salah satu sekolah jenjang SMP di wilayah Kabupaten Rejang Lebong yang menawarkan pendidikan berkualitas dengan terakreditasi B dan sertifikasi ISO 9001:2008. Dengan adanya keberadaan SMP Negeri 5 Rejang Lebong, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong.<sup>1</sup>

### **3. Visi/Misi dan Tujuan SMP Negeri 5 Rejang Lebong**

#### **a. Visi SMP Negeri 5 Rejang Lebong**

Mewujudkan Peserta Didik Yang Berkarakter Pancasila,Memiliki Kompetensi Yang Unggul dan Berwawasan Global,Berlandaskan Keimanan dan Ketaqwaan.

#### **b. Misi SMP Negeri 5 Rejang Lebong**

1. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan melalui proses Pembelajaran dan Pendidikan Karakter
2. Memperkokoh nilai-nilai karakter pelajar Pancasila untuk peserta didik,

---

<sup>1</sup> Sumber data: Dokumentasi Profil Sekolah SMP Negeri 5 Rejang Lebong

3. Menumbuh kembangkan sikap Kritis, Kreatif, Komunikatif, Kolaboratif melalui pengalaman dalam kegiatan Pembelajaran dan Organisasi di Sekolah,
4. Menjalin kerja sama yang harmonis terhadap warga sekolah, stakeholder serta lembaga lain yang terkait,
5. Mewujudkan jati diri bangsa melalui budaya local dan nasional,
6. Mengoptimalkan proses belajar mengajar yang aktif, dan inovatif secara mandiri dan terbimbing,
7. Mengembangkan minat bakat dan potensi peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler
8. Meningkatnya prestasi akademik dan non akademik

**c. Tujuan SMP Negeri 5 Rejang Lebong**

1. Terbentuknya peserta didik yang bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan mampu mengamalkan setiap keyakinan dalam kehidupan sehari-hari
2. Terbentuknya peserta didik yang memiliki pengetahuan yang dapat digunakan untuk melanjutkan ke pendidikan lebih tinggi serta mampu meraih prestasi akademik optimal sesuai dengan kemampuan minat dan bakatnya
3. Terbentuknya peserta didik yang berbudi pekerti luhur, mampu menghormati orang tua, guru dan sesama peserta didik dan lingkungannya
4. Terbentuknya peserta didik yang mempunyai kemampuan berliterasi yang tinggi sesuai dengan tuntutan keterampilan membaca yang

berujung pada kemampuan memahami informasi secara analisis, kritis dan reflektif

5. Terbentuknya peserta didik yang memiliki keterampilan dibidang ekstra kulikuler sesuai dengan minat bakat
6. Terlaksananya pembiasaan 5S+1P (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun dan Peduli)
7. Terwujudnya peserta didik yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi
8. Terwujudnya peserta didik yang unggul dalam penghijauan sekolah, kepedulian lingkungan dan kebersihan sekolah.<sup>2</sup>

#### 4. Keadaan Siswa dan Guru

##### 1. Data Siswa 4 Tahun Terakhir

**Tabel 4. 1 Data Siswa 4 Tahun Terakhir SMP Negeri 5 Rejang Lebong**

Th. Pelajaran	Jml Pendaftar (Cln Siswa Baru)	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jumlah (Kls VII-IX)	
		Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel
2019/2020	483	259	6	289	7	265	6	813	19
2020/2021	474	252	6	265	6	267	7	814	19
2021/2022	485	325	9	257	6	300	6	882	21
2023/2024	372	239	6	364	9	239	6	756	23

<sup>2</sup> Sumber data: Dokumentasi Visi dan Misi Sekolah SMP Negeri 5 Rejang Lebong

## 2. Pendidik dan Ketenaga Pendidikan

### a. Kepala Sekolah

**Tabel 4. 2 Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Rejang Lebong**

	Jabatan	Nama	Jenis Kelamin		Usia	Pend Akhir	Masa Kerja	No. Telp/HP
			L	P				
1.	Kepala Sekolah	Evi Noviyanti, S.Pd		P	43	S1	18	08126673 1246
2.	Wakil Kepala Sekolah	Sigit Sukarso, M.Pd.Mat	L		49	S2	26	08218007 5195

### a. Guru

**Tabel 4. 3 Guru SMP Negeri 5 Rejang Lebong**

No	Nama	Keterangan
1	Evi Noviyanti, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Sigit Sukarso, M.Pd	Wakil Kepala Sekolah
3	Tentrem, S.Pd	Guru
4	Kharisma Dewi, M.Pd	Guru
5	Sari Hartati, S.Pd	Guru
6	Ermay Farina, S.Pd	Guru
7	Surtini, S.Pd	Guru
8	Hayatul Khaira, S.Pd	Guru
9	Leni Agustina, M.Pd	Wakasek Kesiswaan
10	Nanik Widia Astuti, S.Pd	Guru
11	Saparudin, S.Pd	Guru
12	Lilis Suryani, S.Pd	Guru
13	Destriyeni, M.Pd	Guru
14	Eva Susanti, S.Pd	Guru
15	Ika Harianzah, M.Pd	Guru
16	Asmara Dewi, S.Pd	Guru
17	Dita Oktaviani, S.Pd	Guru
18	Yesi Apriyani, S.Pd.I	Guru
19	Elpa Susiana, S.Pd	Guru
20	Ir. Yuhernawati	Guru
21	Windarsih, M.Pd. Si	Guru
22	Fatma Juita, S.Pd	Guru
23	Heti Mulyani, S.Pd	Guru

24	Febri Novianda, S.Pd	Guru
25	Putri Fuji, S.Pd	Guru
26	Maryanti, S.Pd	Guru
27	Dra. Yusrina	Guru
28	Desnika Susanti, SE	Guru
29	Dewi Asmara Murni, S.Pd	Guru
30	Herlin Yulia P, S.Pd	Guru
31	Sri Astuti, M.Pd	Guru
32	Sukmawati, S.Pd.I	Guru
33	Sympurni, S.Pd.I	Guru
34	Zukharis, S.Pd	Guru
35	Miswinta, S.Pd	Guru
36	Ayu Dwi Cahaya, S.Pd	Guru
37	Hermawansyah, S.Pd	Guru
38	Megawati, S.Pd	Guru
39	Melly Oktarini, S.Pd	Guru
40	Nurlinda Sya'baniah, S.Pd	Guru
41	Sari Hartati, S.Pd	Guru
42	Evi Susanti, S.Pd	Guru
43	Ita Foryanti, S.Pd	Guru
44	Mareni Eka Sari	BK
45	Erlita, S.Pd	BK
46	Linda Astrilita, S.Pd	BK

**b. Kualifikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin dan Jumlah**

**Tabel 4. 4 Kualifikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin dan Jumlah**

No.	Tingkat Pendidikan	Jumlah dan Status Guru				Keterangan
		GT/PNS		GTT/Guru Bantu		
		L	P	L	P	
1.	S3/S2	2	7			
2.	S1	3	24	1	6	
3.	D3/Sarmud					
4.	D2					
5.	D1					
Jumlah		5	31	1	6	

c. Jumlah Guru dengan Tugas Mengajar Sesuai dengan Latar Belakang Pendidikan (Keahlian).

Tabel 4. 5 Jumlah Guru dengan Tugas Mengajar

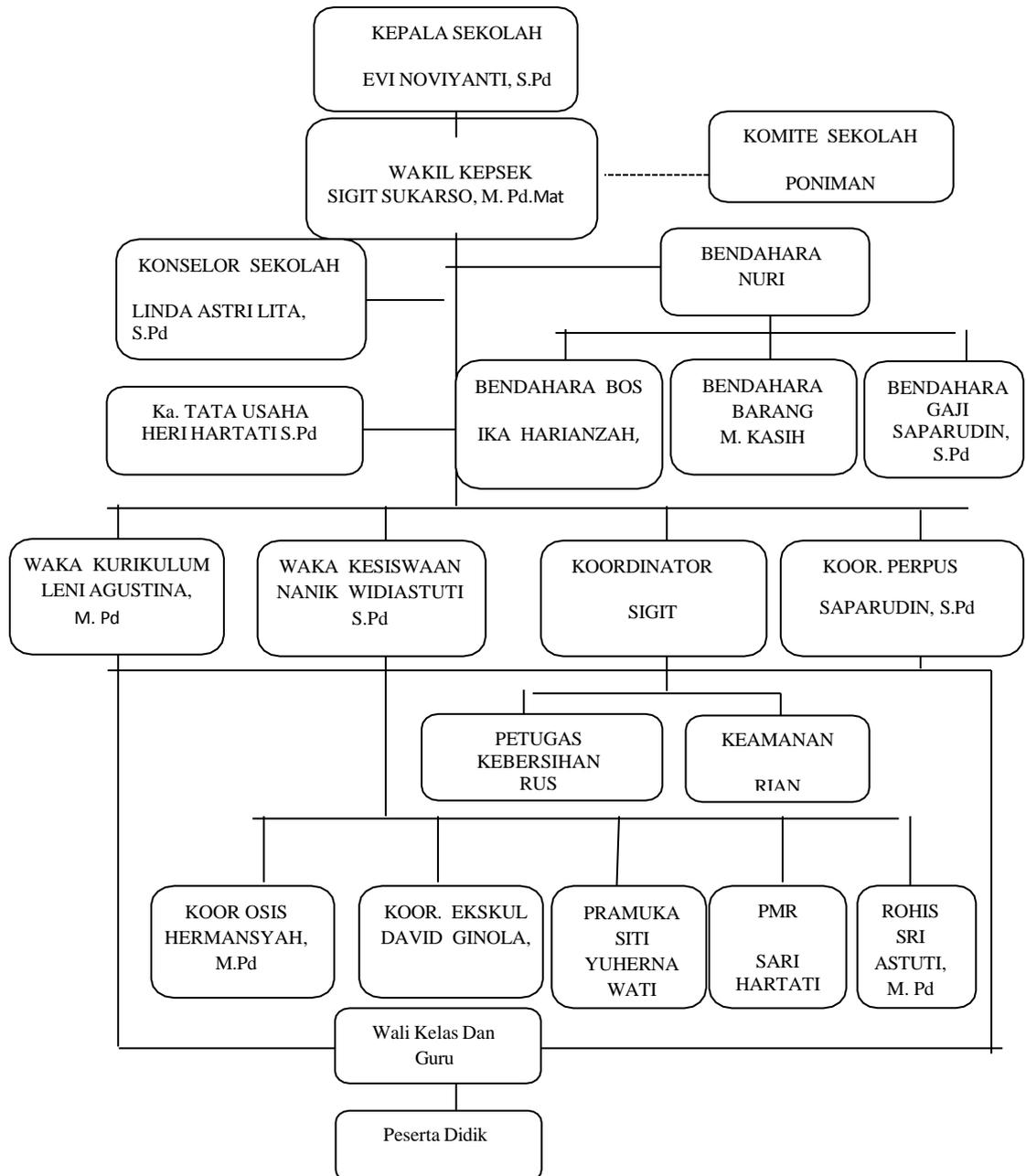
No.	Guru	Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan yang TIDAK sesuai dengan tugas mengajar			
		D1/D2	D3/Sarmud	S1/D4	S2/S3	D1/D2	D3/Sarmud	S1/D4	S2/S3
1	PAI			4	1				
2	PKN			1				3	
3	Bahasa Indonesia			4	2				
4	Bahasa Inggris			5	1				
5	Matematika			3	2				
6	IPA			5	2				
7	IPS			4					
8	Penjasorkes			3					
9	Seni Budaya			2				1	
10	TIK/Prakarya							4	
11	BK			3					
	Jumlah			34	8			8	

d. Pengembangan Kompetensi/Profesionalisme Guru

Tabel 4. 6 Pengembangan Kompetensi/Profesionalisme Guru

No.	Jenis Pengembangan Kompetensi	Jumlah Guru yang telah mengikuti kegiatan pengembangan kompetensi/profesionalisme		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Penataran Kurikulum Merdeka	2	4	6
2.	Pendidikan Guru Penggerak		2	2
3.	Bimtek BOS	1	1	2
4.	Sertifikasi Profesi/Kompetensi		3	3
5.	Sosialisasi Saprass	2	1	3

## 6. Struktur Organisasi Sekolah



**Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SMP Negeri 5 Rejang Lebong**

## 7. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu persyaratan yang harus dimiliki guna berlangsungnya proses belajar mengajar dengan baik. Tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai, maka proses belajar mengajar tidak berjalan dengan baik. Maka dari itu sarana dan prasarana adalah bagian terpenting yang harus dimiliki oleh setiap sekolah. Untuk melihat gambaran dari sarana dan prasarana di SMP Negeri 5 Rejang Lebong dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4. 7 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 5 Rejang Lebong**

No	Jenis Ruangan	Jumlah (buah)
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1
3	Ruang Guru	1
4	Ruang Kelas	22
5	Ruang Tamu	1
6	Ruang Tata Usaha	1
7	Ruang Perpustakaan	1
8	Ruang Lab. IPA	1
9	Ruang Multimedia/Lab.Bahasa	1
10	Ruang Sebaguna/Aula	1
11	Gudang	1
12	Dapur	1
13	Reproduksi	1
14	KM/WC Guru	2
15	KM/WC Siswa	1
16	Ruang BK	1
17	Ruang UKS	1
18	Ruang PMR/Pramuka	1
19	Ruang OSIS	1
20	Lapangan Olahraga	1
21	Lapangan Upacara	1

## **B. Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait dengan “Implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong.”

### **1. Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* di Sekolah Menengah pertama**

Dalam melakukan wawancara untuk mengumpulkan data terkait dengan implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong, dimana peneliti melakukan wawancara kepala sekolah, satu orang guru PAI kelas VIII yang menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran dan lima orang perwakilan siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong.

Dalam melakukan implementasi media pembelajaran *Quizizz*, guru melakukan persiapan sebelum menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran. Penerapan media *Quizizz* ini dilaksanakan di ruang kelas VIII dan digunakan pada saat menjelang PH (penilaian harian), PTS (penilaian tengah semester), dan PAS (penilaian akhir semester).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti bahwasannya di SMP Negeri 5 Rejang Lebong telah menerapkan *Quizizz* dalam pembelajaran. Sebagaimana dengan pernyataan kepala sekolah SMP Negeri 5 Rejang Lebong menjelaskan bahwasannya

implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* secara nyata dilakukan di sekolah tersebut.

“Iya, *Quizizz* merupakan salah satu media yang digunakan di sekolah ini.”<sup>3</sup>

Namun penggunaan *Quizizz* bukan saran dari kepala sekolah untuk digunakan guru dalam pembelajaran, itu semua tergantung dengan kebutuhan masing-masing guru. Oleh karena itu tidak semua guru menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran seperti yang dikatakan oleh kepala sekolah pada saat peneliti melakukan wawancara kepala sekolah menjelaskan:

“Tidak, karena untuk media dalam pembelajaran apa yang digunakan itu tergantung guru masing-masing. Ibu memberikan kebebasan kepada guru –guru untuk berkreasi masing-masing, karena belum tentu cocok untuk satu guru dengan guru yang lain. Jadi penggunaan media pembelajaran ini kondisional saja sesuai dengan kebutuhan guru masing-masing.” “Kalau semua tidak, karena hanya sebagian guru saja yang menggunakan *Quizizz* berhubung guru di sini banyak, jadi media pembelajaran yang digunakan itu juga bervariasi seperti yang ibu katakan tadi sesuai kebutuhan guru yang mengajar.”<sup>4</sup>

Walaupun pada dasarnya kepala sekolah memperbolehkan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang guru perlukan, dan tidak ada kebijakan dari sekolah, untuk harus menggunakan *Quizizz*. Dengan diharuskannya penggunaan teknologi pembelajaran seperti contohnya *Quizizz* kepala sekolah berharap itu dapat

---

<sup>3</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Evi Noviyanti, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 17 Februari 2025.

<sup>4</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Evi Noviyanti, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 17 Februari 2025.

mempermudah guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung.

“Iya, jadi intinya sekolah menganjurkan guru untuk menggunakan media pembelajaran apalagi di jaman sekarang guru harus dan diarahkan kepada wajib untuk menggunakan media pembelajaran agar tidak hanya mengandalkan buku saja ketika proses belajar mengajar berlangsung. Tetapi medianya apa, sekolah tidak membuat kebijakan untuk guru harus menggunakan media A, B, atau C. Jadi kembali kepada kebutuhan guru dalam pembelajaran itu apa. Namun, yang ditekankan oleh sekolah adalah penggunaan media pembelajaran itu di haruskan.” “*Quizizz* itu kan untuk membantu guru dalam memberikan latihan-atihan soal. Harapannya dengan adanya latihan menggunakan *Quizizz* itu akan mempermudah guru dan siswa, artinya tidak terbatas ruang dan waktu dalam memberikan pembelajaran. Bagi guru harapannya adalah untuk mempermudah pekerjaan guru dalam memberikan latihan-latihan kepada siswa. Dan bagi siswa harapannya, dengan adanya latihan tersebut bisa menambah keterampilan dan wawasan mereka terkait pembelajaran atau evaluasi dengan menggunakan *Quizizz*.”<sup>5</sup>

Dari hasil wawancara tersebut dapat peneliti simpulkan bahwasannya *Quizizz* memang sudah digunakan guru di SMP Negeri 5 Rejang Lebong dalam pembelajaran, tapi itu bukan saran dari kepala sekolah. *Quizizz* digunakan tergantung dengan guru masing-masing. Sekolah hanya menganjurkan guru untuk menggunakan media pembelajaran apalagi di jaman sekarang guru harus dan diarahkan kepada wajib untuk menggunakan media pembelajaran agar tidak hanya mengandalkan buku saja ketika proses belajar mengajar berlangsung.

---

<sup>5</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Evi Noviyanti, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 17 Februari 2025.

Dalam melaksanakan implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz*, guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong sudah cukup lama mengimplementasikan *Quizizz* dalam pembelajaran.

“ Iya, ibu sudah cukup lama menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran PAI karena semenjak guru harus bisa menggunakan teknologi dalam pembelajaran ibu sudah mencoba menggunakan *Quizizz*. ”<sup>6</sup>

Adapun alasan dari Ibu Sympurni selaku guru PAI kelas VIII memilih menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran.

“ Karena *Quizizz* menurut ibu aplikasi yang mudah untuk diakses oleh siswa. Apalagi di zaman sekarang siswa itu kan sudah tidak asing lagi dalam menggunakan HP, agar siswa tidak hanya bermain sosial media, maka ibu berinisiatif untuk menggunakan media pembelajaran dengan HP. Selain itu, *Quizizz* juga dapat membangkitkan semangat anak dalam mengerjakan soal yang diberikan. Karena di *Quizizz* itu, ibu juga selalu menjanjikan yang mendapat peringkat 1,2, dan 3 akan mendapatkan hadiah dari ibu. Sehingga mereka makin semangat dalam belajar. ”<sup>7</sup>

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa guru PAI kelas VIII sudah cukup lama menggunakan *Quizizz*, diketahui alasannya pemilihan media *Quizizz* sebagai media pembelajaran untuk siswa adalah karena *Quizizz* merupakan aplikasi yang mudah untuk diakses dan juga didukung dengan pemahaman siswa dalam menggunakan *handphone* di era saat ini. Oleh karena itu sebagai alternative agar siswa tidak menyalahgunakan *handphone* sebagai sosial media, maka guru berinisiatif menggunakan media

---

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 18 Februari 2025.

<sup>7</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 18 Februari 2025.

pembelajaran yang berbasis *handphone* melalui implemetasi media pembelajaran *Quizizz* yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *Quizizz* ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong pada saat pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ibu Sympurni menjelaskan bahwa penggunaan *Quizizz* sering digunakan pada saat PH (Penilaian Harian), PTS (Penilaian Tengah Semester), atau pada saat PAS (Penilaian Akhir Semester).

“Yang sering itu di saat menjelang PTS dan PAS. Terkadang di tengah pembelajaran, seperti sebelum tes formatif atau ulangan harian.”<sup>8</sup>

Setelah guru selesai menjelaskan materi pembelajaran PAI, guru memberitahu siswa untuk pertemuan selanjutnya akan diadakan PH, PTS ataupun PAS.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti diketahui bahwa guru menggunakan *Quizizz* pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) dengan materi Iman Kepada Kitab Allah SWT dan Mencintai Al-Qur'an dengan materi tersebut pada saat sebelum menggunakan *Quizizz* untuk melakukan penilaian harian, guru sudah terlebih dahulu menjelaskan materi Iman Kepada Kitab Allah SWT dan Mencintai Al-Qur'an kepada siswa dipertemuan sebelumnya, untuk dipertemuan selanjutnya guru tinggal melaksanakan penilaian harian dengan menggunakan *Quizizz*.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 18 Februari 2025.

<sup>9</sup> Hasil Observasi peneliti di SMP Negeri 5 Rejang Lebong pada tanggal 17 Februari 2025

Sebelum ulangan dilaksanakan, guru akan menginstruksikan persiapan yang dibutuhkan untuk guru dan siswa untuk membawa *handphone* dipertemuan selanjutnya. Untuk sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran PAI yaitu:

“Untuk guru menggunakan laptop, proyektor, dan kuota. Untuk siswa menggunakan HP dan kuota.”<sup>10</sup>

Hasil wawancara dengan narasumber yakni ibu Sympurni selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong menjelaskan pelaksanaannya memulai ulangan dengan menggunakan *Quizizz* yang telah memuat soal-soal tentang materi yang akan diujikan kepada siswa.

“Jadi, Pertama itu ibu telah membuat soal di *Quizizz* sesuai materi yang akan diujikan pada siswa. Kedua, ibu akan menyuruh siswa untuk login ke *Quizizz* melalui *google* kemudian ibu menulis kode untuk siswa *login* di papan tulis . Ketiga, jika siswa sudah *login* semua dan membuat nama maka ibu akan memulai *Quizizz* dan siswa sudah bisa mengerjakan soal.”<sup>11</sup>

Ibu Sympurni selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong memberi petunjuk pengerjaan menggunakan *Quizizz* itu memberi petunjuk pengerjaan soal di *Quizizz* secara detail kepada siswa.

“Iya. Sebelum memulai *Quizizz*, ibu menjelaskan tata cara bermain *Quizizz* pada awal sekali saat pertama kali penggunaan *Quizizz* dulu, ibu menjelaskan kepada siswa terlebih dahulu seperti ibu memberitahu siswa bahwa dipertemuan selanjutnya ibu akan mengadakan ulangan menggunakan *Quizizz* untuk itu ibu menginstruksikan siswa untuk membawa HP dipertemuan selanjutnya. Waktu pertama

---

<sup>10</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 18 Februari 2025.

<sup>11</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 18 Februari 2025.

kali menggunakan *Quizizz* ibu menjelaskan tata caranya siswa mengetik *Quizizz* di *google* kemudian klik *link* yang pertama selanjutnya masukkan kode yang ibu tuliskan di papan tulis jika sudah siswa silahkan membuat nama lengkap. Jika semuanya sudah masukkan kode dan menuliskan nama maka ibu akan memulai kuisnya dan siswa dapat mengerjakan soal dengan waktu yang sudah ibu tentukan.”<sup>12</sup>

Ibu Sympurni juga meminta siswa untuk membaca perintah pengerjaan soal yang terdapat dalam *Quizizz* yang berkaitan dengan topik pembelajaran.

“Iya. Karena dalam *Quizizz* siswa berlomba untuk mendapat peringkat 1, 2, dan 3 agar mendapat hadiah. Jadi, mereka juga membaca perintah supaya tidak salah dalam mengerjakan soal.”<sup>13</sup>

Dalam mengerjakan soal dalam *Quizizz* Ibu Sympurni juga telah memiliki rentang waktu yang telah ditentukan.

“Iya waktu pengerjaan soal di *Quizizz* itu biasanya ibu tentukan tergantung banyak soal yang diujikan pada saat itu. Setelah siswa sudah selesai semua mengerjakan soalnya dan sudah tau siapa yang mendapat point tertinggi mendapat peringkat 1, 2, dan 3. Jika waktu yang ditentukan sudah selesai maka ibu akan mengklik tombol selesai pada *Quizizz*.”<sup>14</sup>

Biasanya untuk waktu yang Ibu Sympurni berikan kepada siswa untuk mengerjakan soal dalam *Quizizz* tersebut 20-25 menit.

“Biasanya ibu membuat soal di *Quizizz* itu 20-50 soal pilihan ganda jadi waktu yang ibu beri untuk siswa mengerjakan itu biasanya 20-25 menit tergantung banyak soal yang diuji, setelah siswa sudah selesai semua mengerjakan soalnya dan sudah tau siapa yang mendapat point tertinggi juara 1, 2, 3 ibu mengajak siswa mengulas kembali soal yang sudah di ujikan

---

<sup>12</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 18 Februari 2025.

<sup>13</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 18 Februari 2025.

<sup>14</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 18 Februari 2025.

dan melihat soal mana yang paling banyak salah dijawab oleh siswa.”<sup>15</sup>

Hal itu dikarenakan *Quizizz* ini dapat membuat siswa semangat dalam mengerjakan soal ulangan dan guru juga telah menjanjikan akan memberikan hadiah bagi siswa yang menduduki peringkat 1,2,dan 3 dalam permainan di *Quizizz*.

Selain itu, guru juga menjelaskan tahap penutup bahwa apabila siswa telah selesai mengerjakan soal dan mengumpulkan dengan menekan tombol yang telah diinstruksikan oleh guru siswa tersebut akan otomatis keluar sendiri dari *Quizizz*.

“Iya jadi biasanya jika anak sudah selesai mengerjakan soal, mereka akan otomatis keluar sendiri. Dan mereka masih tetap bisa masuk ke dalam permainan dengan nama yang berbeda selama ibu belum memencet tombol selesai dalam *Quizizz*.”<sup>16</sup>

Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni selaku guru PAI kelas VIII menjelaskan bahwa cara mengunduh data dan statistik hasil pekerjaan siswa di *Quizizz* sebagai data untuk melakukan evaluasi.

“Di *Quizizz* ada hasil jawaban siswa yang dapat kita download untuk evaluasi dan bentuknya bisa excel atau pdf . Jadi, kalau waktu pengerjaan sudah selesai ibu mengklik stop permainan, maka siswa sudah tidak bisa lagi masuk ke dalam *Quizizz*. Karena jika permainan *Quizizz* belum distop, siswa masih bisa masuk berkali-kali ke dalam *Quizizz* dengan nama yang berbeda, tapi hasil nilai yang diambil tetap yang pertama kali mereka masuk ke dalam *Quizizz*. Sehabis itu, kita bisa klik dan unduh data siswa yang sudah tersimpan ya. Terus kita bisa lihat soal yang dijawab benar dan salah oleh anak-anak.”<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 18 Februari 2025.

<sup>16</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 18 Februari 2025.

<sup>17</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 18 Februari 2025.

Dalam pengumpulan data terkait dengan implementasi teknologi pembelajaran berbasis game *Quizizz* di sekolah menengah pertama peneliti juga melakukan wawancara kepada 5 orang siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong.

Ketika peneliti melakukan wawancara dengan siswa mengenai pendapat mereka tentang implementasi teknologi pembelajaran berbasis game *Quizizz* dalam pembelajaran PAI mereka semua berpendapat positif karena dengan menggunakan *Quizizz* mereka dapat berpartisipasi aktif apalagi dengan menggunakan *Quizizz* sangat menyenangkan dan membuat mereka semangat dalam belajar. Hal ini berdasarkan kutipan wawancara berikut:

“Sangat menarik dan menyenangkan apalagi *Quizizz* menggunakan HP membuat kami semangat dalam ulangan.<sup>18</sup>”

Peneliti juga menanyakan kepada siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong tentang bagaimana perasaan mereka saat mengikuti kuis di *Quizizz* dibandingkan dengan ulangan tertulis mereka mengatakan bahwasannya ulangan dengan menggunakan *Quizizz* lebih santai dari pada ulangan seperti biasanya, kesimpulan diungkapkan oleh perwakilan siswa-siswi kelas VIII:

“Perasaan saya saat ujian menggunakan *Quizizz* lebih santai karena suasananya yang tidak terlalu tegang dan tidak terlalu formal seperti ujian tertulis.<sup>19</sup>”

Dari jawaban siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong perasaan mereka tentang penggunaan *Quizizz* pada saat

---

<sup>18</sup> Hasil wawancara dengan Kanaya Khairunnisa, dkk. Selaku siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong, 21 Februari 2025.

<sup>19</sup> Hasil wawancara dengan Viony Lestari Selaku siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong, 21 Februari 2025.

ulangan dibandingkan dengan ulangan tertulis mereka merasa lebih santai dan tidak terlalu deg-degan dan juga mereka merasa ulangan dengan *Quizizz* tidak terlalu ribet sehingga mereka bisa memahami dan menjawab soal dengan suasana yang lebih tenang.

Menurut para siswa-siswi kelas VIII *Quizizz* sangat membantu mereka memahami materi Karena pada saat ulangan menggunakan *Quizizz* itu menjadi menarik dan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Sebelum ulangan siswa sangat memahami pelajaran yang dijelaskan oleh guru supaya nanti bisa menjawab pertanyaan di *Quizizz* dan mendapatkan hadiah serta nilai ulangan yang memuaskan.

Hal tersebut disimpulkan dari jawaban wawancara siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong berikut:

“Ya membantu, karena belajar menggunakan *Quizizz* seperti yang saya katakan tadi menyenangkan sehingga sebelum ulangan menggunakan *Quizizz* kami sudah memahami materi.”<sup>20</sup>

Ketika sudah memahami materi mereka juga melakukan persiapan sebelum ulangan dengan menggunakan *Quizizz* agar ketika ulangan mereka sudah siap seperti *handphone* yang sudah terisi kuota dan baterai yang full.

“Persiapan saya belajar dari rumah dan sudah mengecas HP agar baterai HP saya full dan bisa ikut ulangan mengisi kuota HP tentunya.”<sup>21</sup>

Siswa-siswi mengerjakan ulangan dengan serius menggunakan *Quizizz* karena mereka juga termotivasi untuk menduduk peringkat 1

---

<sup>20</sup> Hasil wawancara dengan Kyandra Aldesta Putra, dkk. Selaku siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong, 20 Februari 2025.

<sup>21</sup> Hasil wawancara dengan Raditya Saputra, dkk. Selaku siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong, 20 februari 2025.

dengan begitu mereka bisa mendapat hadiah dari guru dan menjadi siswa yang nilainya paling tinggi pada saat ulangan dilakukan.

“Tentunya saya sangat serius membaca soal yang ada yang mengisi jawaban yang benar karena saya ingin nilai ulangan saya tinggi dan ada diperingkat 1.”<sup>22</sup>

Dari hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwasannya belajar dengan menggunakan *Quizizz* berdampak positif karena menurut siswa belajar dengan *Quizizz* menyenangkan suasana tidak begitu tegang. Siswa-siswi pun melakukan persiapan pada saat penggunaan *Quizizz* seperti mempelajari materi yang akan diujikan, mengisi baterai *handphone* dan kuotanya agar dapat mengikuti kuis di *Quizizz* kemudian membaca soal dengan serius dan teliti agar mendapat nilai yang tinggi dan berada di peringkat teratas.

## **2. Kendala yang ditemukan dalam implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* di sekolah menengah pertama**

Dalam implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* di sekolah menengah pertama tentu saja mengalami yang namanya kendala. Adapun data hasil penelitian terkait dengan kendala yang ditemukan dalam mengimplementasikan *Quizizz* di SMP Negeri 5 rejang Lebong peneliti melakukan wawancara dengan guru PAI kelas VIII bahwasannya guru tersebut menjelaskan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* ini guru butuh waktu untuk mempelajarinya secara detail, karena kalau tidak

---

<sup>22</sup> Hasil wawancara dengan Queeny Elektra Asyifa Selaku siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong, 20 Februari 2025.

guru bisa kebingungan cara menggunakan *Quizizz*. Hal ini disampaikan dari hasil wawancara:

“Disini hanya beberapa guru saja yang menggunakan *Quizizz* karena semenjak guru dituntut menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi maka teknologi yang digunakan itu bervariasi tidak semua guru menggunakan *Quizizz*. Apalagi jika ingin menggunakan *Quizizz* guru butuh untuk mempelajari sesuatu secara detail, karena kalau tidak belajar secara detail biasanya suka bingung cara menggunakan *Quizizz*, dan sekarang ini hanya beberapa guru saja yang masih menggunakan *Quizizz*.”<sup>23</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwasan di SMP Negeri 5 Rejang Lebong kapasitas *wifi* yang dimiliki SMP tersebut hanya diperuntukkan atau dapat digunakan oleh guru saja. Siswa tidak dapat menghubungkan *wifi* sekolah dengan *handphone* yang dimiliki siswa.<sup>24</sup>

Oleh karena itu siswa tidak serentak *login* dan mengerjakan soal di *Quizizz* itu biasanya karena signal siswa yang tidak stabil dan *handphone* yang dimiliki siswa itu lemot.

“HP yang lemot dan signal yang tidak stabil tdi. Jadi terkadang ada siswa yang telat untuk *login* atau masuk ke permainan *Quizizz* untuk itu waktu pengerjaan siswa akan berkurang. Namun, mereka telat itu juga tidak apa-apa, asalkan ibu masih membuka waktu pengerjaan *Quizizz*. Dengan catatan jika siswa tersebut membaca soal langsung menjawab sampai soal habis dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk menjawab, maka siswa tersebut juga tetap bisa naik peringkatnya, bahkan bisa berada di posisi 1.”<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 19 Februari 2025.

<sup>24</sup> Hasil Observasi Peneliti di SMP Negeri 5 Rejang Lebong pada tanggal 17 Februari 2025

<sup>25</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 19 Februari 2025.

Hasil wawancara yang di lakukan peneliti dengan narasumber Ibu Sympurni, S.Pd.I menjelaskan juga cara ia menyikapi jika ada siswa yang tidak serentak dalam mengerjakan soal di *Quizizz*.

“Mengevaluasi di akhir *Quizizz*. Jadi untuk mengetahui jika ada siswa yang tidak serentak dalam mengerjakan *Quizizz*, itu bisa kita lihat di evaluasi di akhir. Biasanya setelah ibu klik tombol mulai ibu akan keliling mengawasi siswa dan melihat siapa yang belum login siapa yang sudah login, karena selama menggunakan *Quizizz* siswa juga harus dipantau agar tidak membuka hal yang lain jika suda selesai mengerjakan soal di *Quizizz* HP siswa dikumpulkan dan akan dikembalikan pada saat pulang sekolah nanti. Jika ada anak yang tidak ikut dalam *Quizizz*, imbasnya akan ada pada mereka, karena berarti mereka tidak punya nilai ulangan dipertemuan itu.”<sup>26</sup>

Dapat disimpulkan bahwa cara guru menyikapi jika ada siswa yang tidak serentak dalam mengerjakan soal di *Quizizz* guru akan melakukan evaluasi di akhir. Ketika *Quizizz* sudah dimulai guru juga keliling kelas untuk mengawasi siswa dan melihat siapa yang belum *login* dan siapa saja yang belum mengerjakan soal di *Quizizz*.

Dalam pengumpulan data terkait dengan kendala apa saja yang ditemukan dalam implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* di sekolah menengah pertama peneliti juga melakukan wawancara kepada 5 orang siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentu saja mereka pernah mengalami kendala saat menggunakan *Quizizz* yang paling sering mereka alami itu kendala *signal* dan *handphone* yang mereka miliki itu lemot.

---

<sup>26</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I Selaku guru PAI kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. 19 Februari 2025.

“Ya pernah kendala yang sudah saya alami sendiri itu ada pada sinyal yang kurang bagus sehingga ketika ingin mengakses *link Quizizz* itu sedikit lemot.”<sup>27</sup>

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti melihat bahwa untuk mengikuti kuis pada saat guru menggunakan *Quizizz* siswa yang tidak memiliki *handphone* terpaksa meminjam *handphone* milik orang tuanya sehingga pada saat mengikuti *Quizizz* ada siswa yang mengalami kendala *handphone* yang lemot karena ruang penyimpanannya penuh sehingga sering kali keluar secara sendiri ketika ingin login kedalam *Quizizz*.

Selain itu peneliti juga menanyakan kepada siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong tentang apa yang perlu diperbaiki dalam penggunaan *Quizizz* di sekolah mereka menjawab guru yang harus memastikan semua siswa dapat mengakses internet agar dapat menggunakan *Quizizz*, dan juga bagi mereka guru harus menambah waktu dalam pengerjaan soal ulangan dalam *Quizizz* dan memastikan mereka untuk mengerjakan soal secara serentak. Hal tersebut dikutip dari kutipan hasil wawancara berikut:

“Menurut saya yang perlu diperbaiki guru harus memastikan semua siswa dapat mengakses perangkat dan internet untuk menggunakan *Quizizz*, agar pada saat belajar tidak ada yang tertinggal antar siswa saat mengakses link *Quizizz*. variasi dalam penggunaan *Quizizz* seperti soal yang diujikan itu bisa berupa yang lain tidak hanya pilihan ganda saja.”<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Hasil wawancara dengan Queenny Elektra Asyifa, dkk. Selaku siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong, 20 Februari 2025.

<sup>28</sup> Hasil wawancara dengan Viony Lestar, dkk. Selaku siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong, 21 Februari 2025.

Adanya kendala dan ada yang perlu diperbaiki dalam penggunaan *Quizizz* maka peneliti menanyakan kepada siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong saran mereka untuk guru dalam menggunakan *Quizizz* agar bisa lebih efektif lagi.

“Saran saya lebih kepada sekolah untuk memfasilitasi siswa ketika belajar menggunakan HP itu difasilitasi dengan jaringan *wifi* agar tidak mengalami kendala signal dan soal yang diujikan itu guru harus membuat yang mudah dimengerti oleh siswa agar siswa lebih mudah dalam mengerjakannya.<sup>29</sup>

Dari jawaban siswa-siswi kelas VIII diatas dapat disimpulkan bahwa mereka menyarankan untuk guru menambahkan waktu pengerjaan soal di *Quizizz* dan agar ketika terjadinya kendala dalam jaringan internet maka siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong masih bisa mengikuti kuis dan menyarankan untuk sekolah jika ada jam pelajaran yang menggunakan *handphone* dan memerlukan jaringan internet maka sekolah memberi fasilitas untuk mereka agar dapat mengakses jaringan *wifi* sekolah.

### **C. Pembahasan**

Pembahasan hasil penelitian ini mencakup implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* dan kendala apa saja yang ditemukan dalam implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* di sekolah menengah pertama yaitu khususnya di kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. Adapun penjelasan mengenai pembahasan masing-masing hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

---

<sup>29</sup> Hasil wawancara dengan Kanaya Khairunnisa, dkk. Selaku siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong, 21 Februari 2025.

## 1. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong

Implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* di sekolah menengah pertama diteliti menggunakan alat pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi yang secara khusus berfokus pada tahap penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran PAI di kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong.

Implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* di sekolah menengah pertama ini sudah cukup lama digunakan oleh guru di SMP Negeri 5 Rejang Lebong dalam pembelajaran PAI di kelas VIII. Alasan guru memilih *Quizizz* karena menurut guru *Quizizz* aplikasi yang mudah untuk diakses oleh siswa, apalagi pada zaman sekarang siswa yang sudah tidak canggung lagi menggunakan *handphone* maka itu sangat sesuai dengan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* yang penggunaannya dengan menggunakan *handphone*.

Penerapan media pembelajaran berbasis *game Quizizz* dengan mata pelajaran PAI sangat cocok, materi Iman Kepada Kitab Allah SWT dan Mencintai Al-Qur'an dengan materi tersebut pada saat sebelum menggunakan *Quizizz* untuk melakukan penilaian harian, guru sudah terlebih dahulu menjelaskan materi Iman Kepada Kitab Allah SWT dan Mencintai Al-Qur'an kepada siswa dipertemuan sebelumnya, untuk dipertemuan selanjutnya guru tinggal melaksanakan penilaian harian dengan menggunakan *Quizizz* karena

mata pelajaran PAI yang banyak dianggap oleh siswa mata pelajaran yang membosankan dan banyak terdapat ayat dalam pembelajaran PAI maka siswa sering kali merasa bosan. Ketika guru hendak melaksanakan ulangan dengan menggunakan *Quizizz* siswa merasa lebih semangat, karena siswa menganggap ulangan dengan *Quizizz* mereka tidak merasa deg-degan seperti ulangan tertulis ataupun lisan. Adapun tahap penggunaan media pembelajaran berbasis *game Quizizz* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong yaitu sebagai berikut:

**a. Tahap Persiapan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz***

Dalam mengumpulkan data penelitian yang terkait dengan tahap persiapan *Quizizz* peneliti melakukan wawancara kepada guru PAI kelas VIII dan siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong. Instrumen wawancara tersebut disusun berdasarkan pendapat dari Unik Hanifah Salsabila dkk.<sup>30</sup> Yang menyatakan bahwa dalam mempersiapkan *Quizizz*, guru menyiapkan soal *Quizizz* secara detail sesuai dengan materi yang akan diujikan. Selain itu, guru membuka dan masuk ke aplikasi *Quizizz* untuk memasukkan soal-soal yang sudah disiapkan ke dalam *Quizizz*. Menyiapkan sarana dan prasarana seperti Laptop, Proyektor, dan kuota untuk menunjang pembelajaran dengan *Quizizz*. Kemudian tahap persiapan yang dilakukan oleh siswa yaitu persiapan sebelum menggunakan *Quizizz* dengan menyiapkan

---

<sup>30</sup> Salsabila dkk, “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.” Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JITUJ| vol 4, no. 2, 2020, Hal 168. <https://doi.org/10.22437/jituj.v4i2.11605>.

*handphone* yang sudah terisi kuota dan baterai yang full. Selanjutnya siswa membaca materi yang akan diujikan dalam *Quizizz*. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Unik Hanifah Salsabilah, dkk, yang menjelaskan bahwa *Quizizz* adalah media yang membantu siswa untuk menguatkan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan oleh guru.<sup>31</sup>

**b. Tahap Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz***

Dalam mengumpulkan data penelitian yang terkait dengan tahap pelaksanaan *Quizizz* peneliti melakukan wawancara kepada guru PAI kelas VIII dan siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong.

Penggunaan Media pembelajaran berbasis *game Quizizz* secara spesifik dilakukan pada saat menjelang PTS, PAS atau di tengah pembelajaran seperti sebelum tes tes formatif atau ulangan harian pada suatu pokok bahasan. Hal itu dikarenakan *Quizizz* ini dapat dijadikan motivasi bagi siswa untuk belajar sebelum menghadapi ulangan kenaikan kelas, sehingga dapat membuat siswa semangat dalam belajar. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rahmania Rahma, Erric Kondoy, dan Awaluddin Hasrin yang menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai

---

<sup>31</sup> Salsabila dkk, “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JITUJ|* vol 4, no. 2, 2020, Hal 164. <https://doi.org/10.22437/jituj.v4i2.11605>.

media pemberian kuis kepada siswa yang hasilnya berdampak sangat signifikan terhadap motivasi belajar siswa.<sup>32</sup>

Tahap pelaksanaan *Quizizz* ini dilaksanakan di kelas VIII, guru menjelaskan tata cara bermain *Quizizz* sebelum memulai *Quizizz*, guru memberitahu siswa bahwa dipertemuan selanjutnya guru akan mengadakan ulangan menggunakan *Quizizz* untuk itu guru menginstruksikan siswa untuk membawa *handphone* dipertemuan selanjutnya. Waktu pertama kali menggunakan *Quizizz* guru menjelaskan tata caranya siswa mengetik *Quizizz* di *google* kemudian klik *link* yang pertama, selanjutnya masukkan kode yang guru tuliskan di papan tulis jika sudah siswa silahkan membuat nama lengkap. Jika semuanya sudah *login* maka siswa bisa masukkan kode dan menuliskan nama lengkap maka guru akan memulai kuisnya dan siswa dapat mengerjakan soal dengan waktu yang sudah guru tentukan. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Vera Dwi Putri bahwa dalam pelaksanaan *Quizizz* guru memberi kode kepada siswa untuk *login* ke dalam *Quizizz* agar dapat mengerjakan soal yang sudah disediakan oleh guru.<sup>33</sup> Setelah semua siswa sudah *login* guru akan mengklik tombol mulai pada aplikasi *Quizizz*.

Siswa menyelesaikan setiap pertanyaan dalam *Quizizz* secepat mungkin sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru. waktu

---

<sup>32</sup> Rahmania Rahman, Erric Kondoy, dan Awaluddin Hasrin, "Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4, No. 3 (7 Juli 2020): 66, <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3> hal 161.

<sup>33</sup> Putri, "Aplikasi Daring *Quizizz* Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi," *Jurnal Science Education*, No. 1, Vol. 2 (2021), hal 12.

pengerjaan soal di *Quizizz* itu biasanya guru tentukan tergantung banyak soal yang diujikan pada saat itu. Setelah siswa sudah selesai semua mengerjakan soalnya dan sudah tau siapa yang mendapat point tertinggi mendapat peringkat 1, 2, dan 3. Jika waktu yang ditentukan sudah selesai maka guru akan mengklik tombol selesai pada *Quizizz*. Biasanyaa guru membuat soal di *Quizizz* itu 20-50 soal pilihan ganda jadi waktu yang guru berikan untuk siswa mengerjakan itu biasanya 20-25 menit tergantung banyak soal yang diujikan. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nafi' Mukharomah bahwa batas waktu setiap soal dalam *Quizizz* juga dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan masing-masing soal.<sup>34</sup>

Siswa serius dan teliti dalam mengerjakan dan membaca soal-soal di *Quizizz* untuk mendapatkan jawaban yang benar karena mereka termotivasi untuk mendapatkan peringkat 1 dalam menyelesaikan soal-soal di *Quizizz*. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Reza Baktiar Ramadhan, dkk, bahwa dalam *Quizizz* terdapat sistem perangkingan atau peringkat, di mana sistem tersebut memberikan poin kepada setiap pemain berdasarkan jawaban yang tepat dan kecepatan menjawab setiap pertanyaan.<sup>35</sup> Hal ini akan memotivasi setiap siswa untuk menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dengan benar. Dengan poin-poin tersebut, siswa dapat lebih serius lagi dalam berpikir untuk menjawab pertanyaan. Dengan kata

---

<sup>34</sup> Nafi' Mukharomah, "Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiah," *WANIAMBey* : Jurnal Pendidikan Dasar Islam vol 2, no. 1 (10 Agustus 2021): hal 52, <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i>.

<sup>35</sup> Ramadhan dkk., *Harmoni Lintas Mazhab: Menjawab Problem Covid-19 dalam Ragam Perspektif*, Cipta Media Nusantara (CMN), hal 198.

lain, setiap siswa akan berlomba untuk menjadi juara pertama dengan menjawab soal secara benar dan cepat.

**c. Tahap Penutup Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz***

Dalam mengumpulkan data penelitian yang terkait dengan tahap penutup implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* peneliti melakukan wawancara dengan guru PAI kelas VIII dan siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong.

Guru memberikan waktu 20-25 menit untuk siswa mengerjakan soal di *Quizizz* tergantung banyak soal yang diujikan. Setelah siswa selesai menyelesaikan semua soal yang ada di *Quizizz* siswa secara otomatis keluar dari soal yang telah mereka kerjakan tersebut. Kemudian, jika guru menekan tombol selesai pada waktu yang telah ditentukan maka siswa tidak dapat lagi masuk ke *Quizizz* karena tanpa menghentikan permainan *Quizizz*, siswa masih dapat masuk dengan menggunakan kode yang diberikan guru dengan nama yang berbeda. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rahmi Ramadhani, dkk, bahwa jumlah percobaan oleh siswa dalam permainan *Quizizz* itu tidak terbatas atau unlimited.<sup>36</sup>

Terdapat hasil jawaban siswa pada *Quizizz* yang dapat diunduh untuk penilaian dan dalam format excel. Guru dapat mengklik unduh untuk mengunduh data siswa yang tersimpan, kemudian guru dapat melihat soal mana yang dijawab siswa dengan benar dan salah. Hal ini

---

<sup>36</sup> Ramadhani dkk., *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020. hal 46.

sesuai dengan teori Desi Ariyanti yang menjelaskan bahwa *Quizizz* juga menyediakan data dan statistik nilai siswa.<sup>37</sup>

Dari hasil atau nilai yang diperoleh oleh siswa dalam *Quizizz* terdapat beberapa siswa yang menjawab soal secara cepat dan tepat, ada juga yang terus mengulang berkali-kali hanya untuk memperbaiki nilai di *Quizizz*. Ada juga siswa yang tidak ikut dalam ulangan menggunakan *Quizizz*.

## **2. Kendala yang ditemukan dalam implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong**

Hasil pembahasan tentang kendala yang ditemukan dalam implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* di sekolah menengah pertama, dipaparkan melalui wawancara dengan guru PAI kelas VIII dan siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Rejang Lebong.

Kendala yang ditemukan dalam implementasi *Quizizz* yaitu guru tidak memahami *Quizizz* secara detail sehingga sering kali mengalami kesulitan dan bingung ketika ada siswa yang bertanya mengenai *Quizizz* dan dalam penggunaannya. Hal ini juga hampir sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Jumanto dan Hermanto Sofyan, bahwa terkadang kurang ada niatan guru dalam mempelajari penggunaan aplikasi *Quizizz* ini, sehingga jika guru tidak mempelajari

---

<sup>37</sup> Ariyanti, *Be a Smart Teacher with Smartphone Bukan Sekedar Selfie*, Ponorogo: Penerbit Uwais Inspirasi Indonesia, 2019. hal 66.

aplikasi *Quiziz* secara detail, maka penggunaan media pembelajaran dengan *Quizizz* akan kurang maksimal.<sup>38</sup>

Selanjutnya, kendala yang ditemukan dalam implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* adalah terkadang ada siswa tidak dapat mengikuti *Quizizz* secara serentak, karena ada beberapa siswa yang memiliki *handphone* sedikit lemot dan sinyal yang tidak stabil karena *wifi* sekolah tidak dapat dihubungkan pada *handphone* milik siswa sehingga pada saat ingin *login* sedikit menunggu dulu. Hal tersebut juga karena ada sebagian siswa yang meminjam *handphone* milik orang tuanya yang ruang penyimpanan penuh sehingga memperlambat kinerja *handphone* tersebut. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Afif Miftahul Basar yang menjelaskan bahwa beberapa kendala dalam pembelajaran menggunakan teknologi bagi siswa adalah sebagian siswa tidak memiliki *handphone* yang memadai dan juga keterbatasan kuota/jaringan internet.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Jumanto dan Sofyan, "Efektifitas Penggunaan Media *Quizizz* Fitur *Gamefikasi* Melalui *Daring* pada Pembelajaran *PSPTKR Materi Kopling dan Transmisi* di *SMK N 2 Wonosari*," *Jurnal Pendidikan Vokasi Teknik Otomotif*, No 1, Vol 4, 2021 hal 44.

<sup>39</sup> Afip Miftahul Basar, "Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi *Covid-19 (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri - Cikarang Barat - Bekasi)*," *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, No. 1, Vol. 2 (Januari 2021): hal 210.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menjawab semua pertanyaan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* di sekolah menengah pertama sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) materi Iman kepada kitab Allah SWT dan mencintai Al-Qur'an dimana pembelajaran PAI yang selalu dianggap membosankan oleh siswa, dan sulit karena sering terdapat ayat didalam pembelajaran PAI, oleh karena itu dengan menggunakan *Quizizz* siswa lebih semangat dalam memahami materi, siswa beranggapan bahwa ulangan dengan menggunakan *Quizizz* mereka tidak merasa deg-degan seperti ulangan tertulis ataupun lisan. Terdapat beberapa tahap dalam Implementasi media pembelajaran berbasis *game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong yang dilakukan oleh guru PAI kelas VIII yaitu tahap persiapan dengan bentuk aktivitas guru menyiapkan soal-soal dan jawaban serta mempersiapkan *Quizizz* melalui *website Quizizz* tersebut di [www. Quizizz.com](http://www.Quizizz.com). tahap pelaksanaan pembelajaran dengan *Quizizz* secara spesifik dilakukan pada saat menjelang PH, PTS ataupun PAS dan dilaksanakan di kelas VIII pada saat jam pelajaran PAI, tahap

penutup setelah siswa menyelesaikan semua soal yang ada di *Quizizz*, siswa secara otomatis keluar dari soal yang telah mereka kerjakan tersebut. Jika waktu yang ditentukan oleh guru telah habis, maka guru akan mengklik *stop/akhiri* pada aplikasi *Quizizz*. Setelah itu, guru dapat mengunduh data nilai siswa yang sudah tersimpan dalam bentuk excel.

2. kendala yang ditemukan dalam implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong yaitu, kebutuhan guru untuk mempelajari *Quizizz* secara detail, jaringan internet yang tidak stabil, kapasitas *wifi* sekolah hanya dapat digunakan guru saja sehingga tidak dapat dihubungkan ke *handphone* milik siswa, oleh karena itu siswa tidak serentak dalam mengerjakan soal ulangan di *Quizizz* dan *handphone* yang lemot.

## **B. Saran**

Berikut adalah beberapa saran yang dapat dibuat berdasarkan penelitian yang dilakukan

### 1. Untuk Guru

Guru hendaknya dapat lebih rutin untuk menggunakan berbagai macam teknologi pembelajaran interatif yang mampu memotivasi siswa untuk bersaing dalam mencapai pemahaman pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan *Quizizz*.

### 2. Untuk Siswa

Demikian informasi tentang implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* di sekolah menengah pertama, ketika menjadi guru nanti agar dapat menggunakan berbagai macam

teknologi pembelajaran yang memberikan hasil yang jauh lebih baik lagi dari guru saat ini.

### 3. Untuk Peneliti Lain

Ini akan membantu dalam penelitian Anda di masa depan dan menambahkan referensi lain untuk meningkatkan penelitian dari sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Haddar Gamar, Juliano Adam Maulana, (2021) “*Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar*”, Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 3, No. 6.
- Ardiansyah dkk, (2023) *Teknik Pengumpulan Data Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, Vol 1, No 2, Jurnal Pendidikan Islam.
- Ariyanti, Desi. *Be a Smart Teacher with Smartphone Bukan Sekedar Selfie*. Ponorogo: Penerbit Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrifan, Andi, Ahmad Al Yakin, Muthmainnah, dan Taslim. *Modul Tutorial Penggunaan Quizizz pada Pembelajaran di Kelas*. Sidenreng Rappang: Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, 2020.
- Basar, Afip Miftahul. “*Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri - Cikarang Barat - Bekasi)*.” Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan, No. 1, Vol. 2 (Januari 2021).
- Ekawati Khovifah, (2022) “*Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas 5 SDN Ngringin Moyudan Sleman*”, Universitas Islam Indonesia.
- Fadillah M. Aris Fadillah, (2023) “*Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 32 Rejang Lebong*”, IAIN Curup.
- Fianka Rita Feny, (2022) *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, dan Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Idi Warsah dkk., “*Strategi Implementatif KKNI dalam Pembelajaran Pendidikan Islam di IAIN Curup*,” *Jurnal Tarbiyatuna* 11, no. 1 (2 Juni 2020): <https://doi.org/10.31603/tarbiyatuna.v11i1.3442>.

- Idi Warsah dkk, *Strategi Pembelajaran Dosen Melalui Pemanfaatan Media Whatsapp Di Masa Pandemi COVID-19*, Vol 19, No 2, (2020).
- Idi Warsah Destriani Destriani, “Pemanfaat Model Pembelajaran Flipped Clasroom Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu,” *SITTAH: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (t.t.).
- Ismail, M. Ilyas. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makasar: Cendekia Publisher, 2020.
- Jalinus, Nizwardi, dan Ambyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Jumanto dan Hermanto Sofyan. “Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Fitur Gamefikasi Melalui Daring pada Pembelajaran PSPTKR Materi Kopleng dan Transmisi di SMK N 2 Wonosari.” *Jurnal Pendidikan Vokasi Teknik Otomotif*, 1, 4 (November 2021).
- Khairiyah Ummu, (2022) *To Be Fun Teacher*, Jawa Timur, Nawa Litera Publishing.
- Khuzaifah Syaniba, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa SMPN 228 Jakarta Tahun Pelajaran 2023/2024” (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2024).
- Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Media Ilmu Press, 2014)
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mukharomah, Nafi’. “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiyah.” *Waniambey: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, No 1, Vol 2 (10 Agustus 2021): <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>.
- Nurfadhillah, Septy, dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Nuzuar Nuzuar dkk, “Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Rejang Lebong” (masters, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2020), 12, <https://e-theses.iaincurup.ac.id/2705/>.
- Ningama Rofingatun Binti, (2022) *Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran Pai “Studi Kasus SMP Negeri 7 Purwokerto”*, Skripsi.

- Nuraini Alfia, (2023) “*Penggunaan Media Game Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri*”, IAIN Ponogoro.
- Paksi, Hendrik Pandu, dan Lita Ariyanti. *Sekolah dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021.
- Pamungkas Sigit, (2020) *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz*, Vol 32, No 2.
- Pribadi Benny A, (2017) *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, Jakarta, PT Balebat Dedikasi Prima.
- Putri, Vera Dwi. “*Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi.*” LP3MKIL: Jurnal Science Education, No. 1, Vol. 2 (Agustus 2021)
- Purba, Ramen A., Imam Rofiki, Sukarman Purba, Pratiwi Bernadetta Purba, Erniati Bachtiar, Akbar Iskandar, Febrianty, dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Qusthalani. *Pendidikan Tanpa Kertas Abad 21*. Bogor: Guepedia, 2019.
- Rahman, Rahmania, Erric Kondoy, dan Awaluddin Hasrin. “*Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.*” JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan) No 3, Vol 4 (7 Juli 2020). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>.
- Raihan Siti, Nuraeni Yeni, and Suhendar Asep, (2022) *Ilmu Pendidikan*, Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Ramadhani, Rahmi, Alexander Wirapraja, Oris Krianto Sulaiman, Meilani Safitri, Jamaludin, Dyah Gandasari, Edi Irawan, Masrul, Rano Indradi Sudra, dan Madya Ahdiyati. *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Ramadhan dkk., *Harmoni Lintas Mazhab: Menjawab Problem Covid-19 dalam Ragam Perspektif*, Cipta Media Nusantara (CMN).
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, dan Salsabila Difany. “*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.*” Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ| No 2, Vol 4 (31 Desember 2020):. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

- Sari Cindi Novita, Skripsi “*Implementasi Media Pembelajaran Quizizz Di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro*” (Metro: IAIN, 2022).
- Setiawan Agung,(2019) *Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 MTs Negeri 4 Sinja*, Jurnal Seminar Nasional Edusaintek.
- Setyosari Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana.
- Sugiyono, (2011) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixwd Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartatik Tony, (2020) *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*, Ahlimedia Book.
- Susanti, Aria Indah. *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2021.
- Supriadi Nunung, Tazkiyah Destyanisa, and Isro Zuyinatul, (2021) *Implementasi E-Learning Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Purwokerto*, Vol 10, No 1, Jurnal Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Papers.
- Wilyanum Ahmad, Skripsi “*Pengaruh penggunaan Game Edukasi Berbasis Quizizz Terhadap hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikais (TIK) Kelas VIII di Sekolah SMP 16 Sinjai Kabupaten Sinjai*” (Universitas Muhammadiyah Makasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan, 2024).
- Yaumi Muhammad, (2016) *Tekminologi Teknologi Pembelajaran: Suatu Tinjauan Historis*, Vol 5 No 1.
- Yuliani Fitri, Skripsi “*Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Teknologi Pekanbaru*” (PekanBaru: UIN Sultan Syarif Kasim, 2024).

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

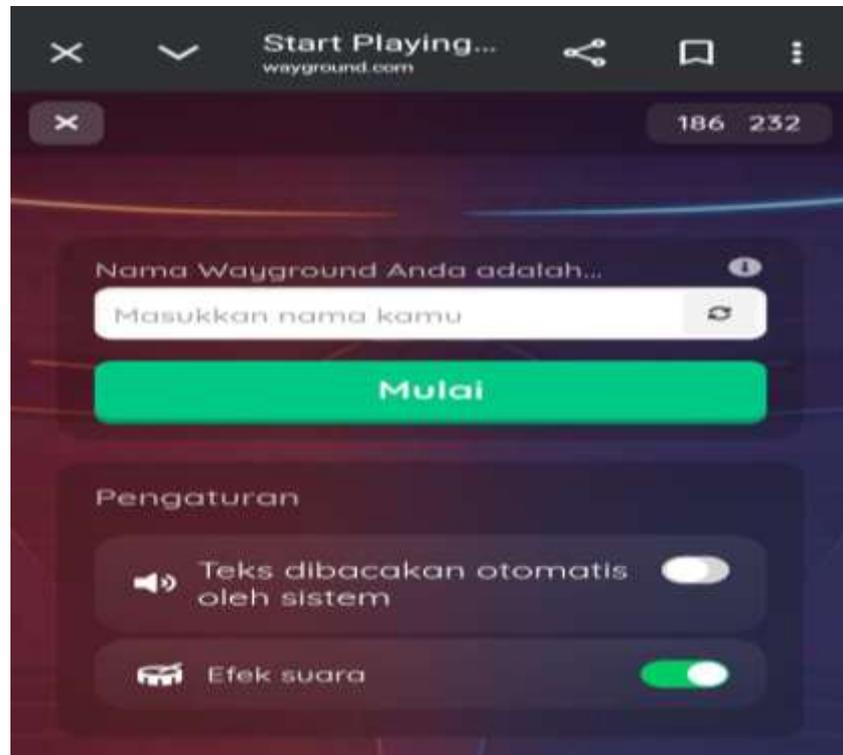
1. Ketika persiapan untuk melaksanakan kuis telah selesai semua, siswa dapat mengetik *Quizizz* di google



2. Siswa mengklik link pertama pada google, kemudia memasukkan kode yang diberikan guru



3. Siswa mengetik nama lengkap pada kolom yang telah disediakan oleh *Quizizz*



4. Jika siswa telah mengetik nama pada *Quizizz*, selanjutnya guru akan mengklik tombol mulai/star pada aplikasi yang dimiliki guru



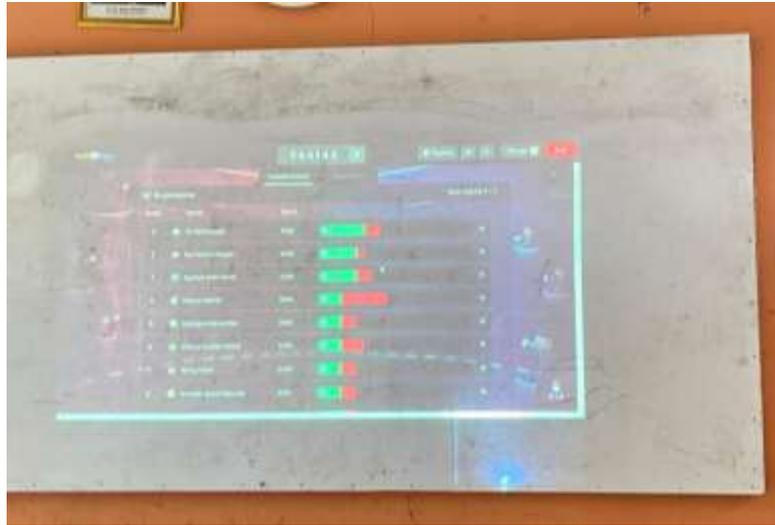
5. Siswa menjawab soal di *Quizizz* dengan benar



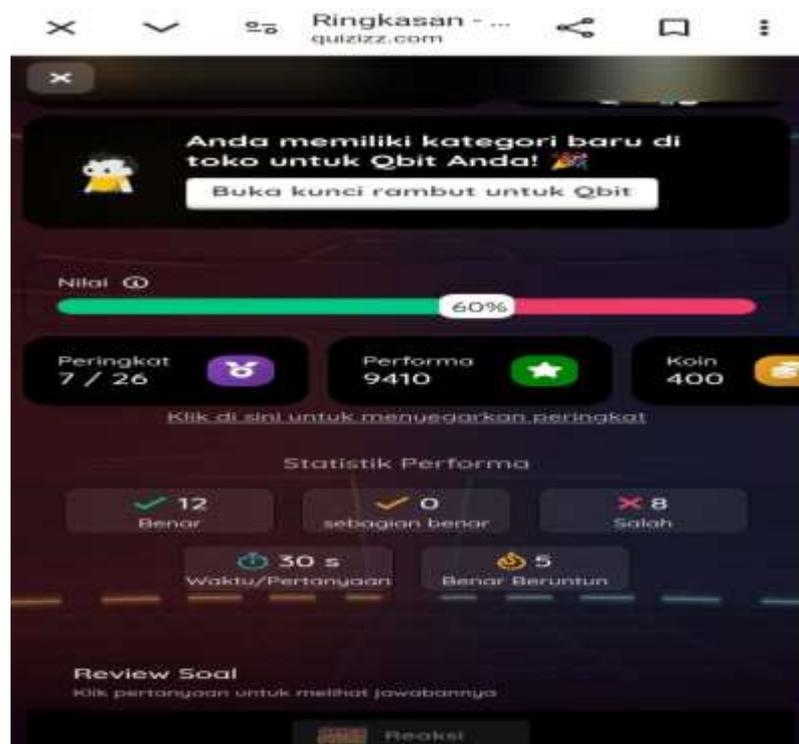
6. Jika siswa menjawab soal salah, maka jawaban benar yang berwarna hijau akan muncul juga



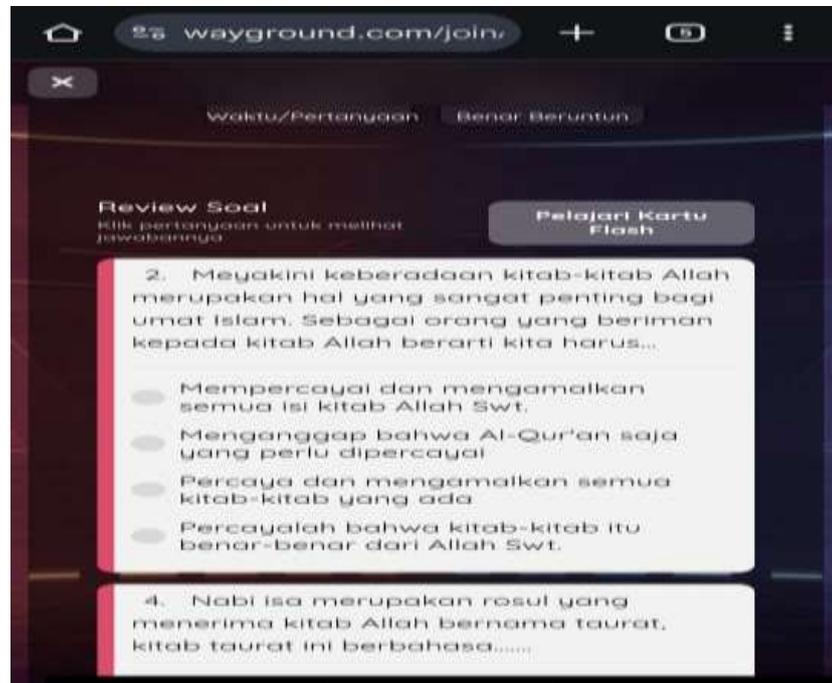
7. Di sela-sela permainan ketika sedang mengerjakan soal, siswa dapat melihat peringkat sementara secara otomatis di layar proyektor



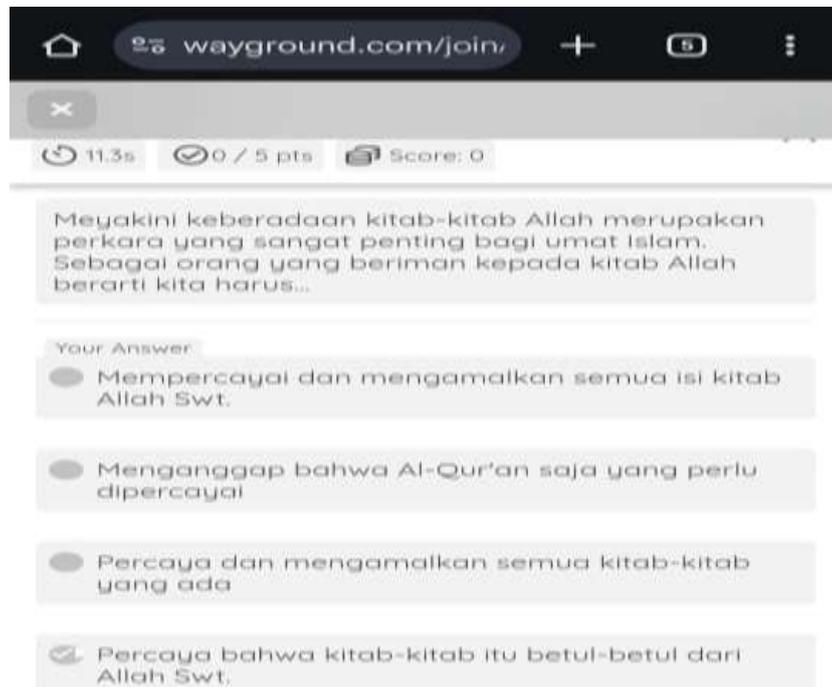
8. Setelah selesai mengerjakan soal siswa akan otomatis keluar dan muncul tampilan layar seperti dibawah ini melihat hasil akhir dari permainan *Quizizz* berupa peringkat, skor, waktu, soal yang dijawab benar dan salah



9. Siswa dapat melihat pembahasan soal yang salah dengan mengklik pertanyaan untuk melihat jawabannya



10. Setelah mengklik pertanyaan, maka dapat melihat jawaban yang benar







**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010  
 Fns. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

Nomor : **607** Tahun 2024

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- |                      |  |
|----------------------|--|
| <b>Menimbang</b>     | : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;<br>b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;  |
| <b>Mengingat</b>     | : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;<br>2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;<br>3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;<br>4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;<br>5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.JI/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.<br>6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup<br>7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup. |
| <b>Memperhatikan</b> | : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : -<br>2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Jum'at, 13 Juli 2024.  |

**MEMUTUSKAN :**

**Menetapkan**

- |                |  |
|----------------|--|
| <b>Pertama</b> | : 1. <b>Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd. I</b> <b>19750415 200501 1 009</b><br>2. <b>Guntur Putra Jaya, S. Sos., MM</b> <b>19690413 199903 1 005</b> |
|----------------|--|

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A                    : **Reeza Vitaloka**  
 N I M                        : **21531124**  
 JUDUL SKRIPSI         : **Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Game Quizzer Di Sekolah Menengah Pertama.**

- |                |  |
|----------------|--|
| <b>Kedua</b>   | : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;   |
| <b>Ketiga</b>  | : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ; |
| <b>Keempat</b> | : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;   |
| <b>Kelima</b>  | : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;   |
| <b>Keenam</b>  | : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;                             |
| <b>Ketujuh</b> | : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;  |

Ditetapkan di Curup,  
 Pada tanggal, 19 Agustus 2024

**Dekan,**

  
 \_\_\_\_\_  
**Sutaria**

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup.
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama.
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010  
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

Nomor : ( 2 ) /In.34/FT.1/PP.00.9/02/2025 06 Februari 2025  
 Lampiran : Proposal dan Instrumen  
 Hal : Pemohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
 Kabupaten Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Reeza Vitaloka  
 NIM : 21531124  
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)  
 Judul Skripsi : Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Game Quizizz di Sekolah Menengah Pertama.  
 Waktu Penelitian : 06 Februari 2025 s.d 06 Mei 2025  
 Lokasi Penelitian : di Sekolah Menengah Pertama.

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.  
 Demikian atas kerjasama dan izinnya ducapkan terimakasih

Wakil Dekan 1 .



Dr. Saiful Anshori, S.Pd.I, M.Hum  
 NIP. 19810122006041002

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Wakil 1
3. Ka. Biro AJAK
4. Ansp



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
**DINAS PENANAMAN MODAL  
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

**SURAT IZIN**

Nomor : 503/ 65 /IP/DPMPTSP/II/2025

**TENTANG PENELITIAN  
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
  2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 121/In.34/FT.1/PT.00.9/02/2025 tanggal 06 Februari 2025 Hal Permohonan Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Reeza Vitaloka/ Lubuk Ubar, 12 Agustus 2002  
 NIM : 21531124  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Program Studi/Fakultas : Pendidikan Agama Islam/ Tarbiyah  
 Judul Proposal Penelitian : "Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Game Quiziz di Sekolah Menengah Pertama"  
 Lokasi Penelitian : SMPN 05 Rejang Lebong  
 Waktu Penelitian : 13 Februari 2025 s.d 13 Mei 2025  
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Harus mematuhi semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan Izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak mematuhi/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup

Tanggal : 13 Februari 2025



Dinas Penanaman Modal dan  
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
 Kabupaten Rejang Lebong

ZULKARNAIN, SH

Pembina Tingkat I/IV.b  
 NIP. 19751010 200704 1 001

**Tembusan:**

1. Kesbangpol Kab Rejang Lebong
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala Sekolah SMPN 05 Rejang Lebong
4. Yang bersangkutan
5. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaicurup.ac.id> Email: [admin@iaicurup.ac.id](mailto:admin@iaicurup.ac.id) Kode Pos 39119

DEPAN

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	REZA VITALIKA
NIM	21531124
PROGRAM STUDI	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS	TARBIYAH
DOSEN PEMBIMBING I	Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.1
DOSEN PEMBIMBING II	Guntur Petrojaya, S.Sos, MM
JUDUL SKRIPSI	IMPLEMENTASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME QURAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
MULAI BIMBINGAN	
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.		Strategi penulisan BAB I	1/5
2.		<del>Strategi</del> Pelaksanaan argumen pemaparan <sup>finis</sup> <del>nama</del>	1/5
3.		Perubahan kajian teori tentang media pabdy	1/5
4.		summar ide teoritis untuk pemaparan metode penelitian	1/5
5.		Strategi dan teknik pengumpulan data	1/5
6.		Pengembangan alat ambil data	1/5
7.		Peneru ulang about metode penelitian	2/5
8.		Kediteksi data hasil penelitian	2/5
9.		Pengembangan narasi laporan hasil pen-	2/5
10.		Bangunan ide dalam <sup>litang</sup> <del>diteliti</del> data	2/5
11.		Reforika simpulan	1/5
12.		Acc Ujian skripsi	2/5

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH  
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.1  
NIP. 1950415 200501 1009

CURUP, ..... 202

PEMBIMBING II,

Guntur Petrojaya, S.Sos, MM  
NIP. 19 60413 199903 1005

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 106 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**IAIN CURUP**

**BELAKANG** **KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	REFZA VITALOKA
NIM	21531124
PROGRAM STUDI	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS	TARBIYAH
PEMBIMBING I	Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd. I
PEMBIMBING II	Guntur Putrajaya S.Sos. MM
JUDUL SKRIPSI	IMPLEMENTASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME GURU Di SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
MULAI BIMBINGAN	
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	20-09-24	Rahasia Propert: Page Bab 1, 2 & 3	↑
2.	03-09-24	jabatan dan tugas & pita kerah	↑
3.	24-09-24	Ada ut ut dibalik & ut penda	↑
4.	27-09-24	Prinsip Mendidik & Lurus Bers	↑
5.	03-10-24	Ada ut ut penda & penda	↑
6.	24-10-24	Bimbingan Pedoman wawancara	↑
7.	04-02-25	Pedoman wawancara	↑
8.	10-03-25	Bimbingan Bab 4	↑
9.	19-03-25	Bimbingan Bab 4	↑
10.	20-03-25	BAB 4	↑
11.	01-03-25	BAB 5	↑
12.	01/04/2025	Ada ut ut penda bab 1	↑

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI  
SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN  
CURUP

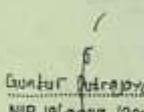
CURUP, ..... 202

**PEMBIMBING I,**



Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd. I  
NIP. 19750415 200501 1 009

**PEMBIMBING II,**



Guntur Putrajaya S.Sos. MM  
NIP. 19790913 199903 1 000



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN



## SMP NEGERI 5 REJANG LEBONG

Alamat : Jalan Basuki Rahmat No. 6 Curup Kode POS 39112 Telp 0732 – 21660  
Homepage : <http://www.smpn5rejanglebong.sch.id> E-mail: [smpn5rl@gmail.com](mailto:smpn5rl@gmail.com)

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.3/lt / PL /SMP.5/RL/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 5 Rejang Lebong dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : REEZA VITALOKA  
Tempat Tgl/ Lahir : Lubuk Ubar, 12 Agustus 2002  
NIM : 21531124  
Program studi/Fakultas : PAI / Tarbiyah  
Tempat Penelitian : SMP Negeri 5 Rejang Lebong

Nama tersebut telah melaksanakan Penelitian dengan Judul " **Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Game Quizizz di Sekolah Menengah Pertama** " di SMP Negeri 5 Rejang Lebong yang dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2025 S/d 13 Mei 2025.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 3 Mei 2025

Kepala Sekolah

  
EVANORYANTI S.Pd  
Guru Tk. I. IV/b  
NIP. 198005222005022002

**KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Evi Noviansi S.Pd

Status : Kepala Sekolah

Alamat : Sambirejo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Reeza Vitaloka

NIM : 21531124

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Asal : IAIN Curup

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul  
**"Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis *Game Quizz* Di Sekolah Menengah Pertama"**

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 3 Mei 2025  
Kepala Sekolah SMP Negeri 5 RL  
  
Evi Noviansi, S.Pd  
Nid. 199005222005022002

**KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sympurni, S.Pd.1  
Status : Guru Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Curup, Air Putih lama

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Reeza Vitaloka  
NIM : 21531124  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah  
Asal : IAIN Curup

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul  
**"Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis *Game Quizzz* Di Sekolah Menengah Pertama"**

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 3 Mei 2025

  
(Sympurni, S.Pd.1)

**KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kiandra Aldesta Putra

Status : Siswa

Alamat : Tempel Rejo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Reeza Vitaloka

NIM : 21531124

Prodi : Pendidikan Agama Islam

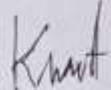
Fakultas : Tarbiyah

Asal : IAIN Curup

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis *Game Quizzz* Di Sekolah Menengah Pertama"**

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 3 Mei 2025

  
(Kiandra Aldesta Putra)

**KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Raditya Saputra

Status : Siswa

Alamat : Adirejo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Reeza Vitaloka

NIM : 21531124

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Asal : IAIN Curup

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis *Game Quizzz* Di Sekolah Menengah Pertama"**

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 3 Mei 2025

  
(Raditya Saputra)

**KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Queeny Elektra Asyifa  
Status : Siswa  
Alamat : gung guru-guru Air putih Bara

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Reeza Vitaloka  
NIM : 21531124  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah  
Asal : IAIN Curup

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul  
**"Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Game Quizzz Di Sekolah  
Menengah Pertama"**

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat  
dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 3 Mei 2025

*Queen*  
(Queeny Elektra Asyifa)

**KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Viony Leslari

Status : Siswa

Alamat : Dwi Tunggal

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Reeza Vitaloka

NIM : 21531124

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Asal : IAIN Curup

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis *Game Quizzz* Di Sekolah Menengah Pertama"**

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 3 Mei 2025

  
(Viony Leslari)

**KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kanaya Kharunnisa

Status : Suwi

Alamat : Air Rambai

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Reeza Vitaloka

NIM : 21531124

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Asal : IAIN Curup

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul  
**"Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis *Game Quizzz* Di Sekolah Menengah Pertama"**

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 8 Mei 2025

*Kanaya*  
(Kanaya Kharunnisa)

Pedoman Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam

Pewawancara : Reeza vitaloka

Narasumber : Ibu Sympurni (Selaku guru PAI kelas VIII)

Hari & Tanggal : 18-19 Februari 2025

1. Apakah ibu sudah lama mengimplementasikan *Quizizz*?
2. Mengapa ibu memilih *Quizizz* sebagai media pembelajaran PAI di kelas?
3. Kapan ibu menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran PAI?
4. Apa saja sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam penggunaan *Quizizz*?
5. Bagaimana persiapan ibu sebelum memulai ulangan dengan menggunakan *Quizizz* yang telah memuat soal-soal tentang materi yang akan di ujikan kepada peserta didik?
6. Apakah ibu memberikan petunjuk pengerjaan soal *Quizizz* secara detail kepada peserta didik?
7. Apakah ibu meminta peserta didik untuk membaca perintah pengerjaan soal yang terdapat dalam *Quizizz* yang berkaitan dengan topik pembelajaran PAI?
8. Apakah ibu meminta peserta didik mengerjakan soal dalam *Quizizz* dengan rentan waktu yang telah ditentukan?
9. Berapa waktu yang ibu berikan kepada peserta didik untuk mengerjakan soal dalam *Quizizz* tersebut?
10. Apakah peserta didik mengumpulkan tugas dengan menekan tombol yang telah diinstruksikan oleh guru?
11. Bagaimana cara ibu mengunduh data dan statistic hasil pekerjaan peserta didik di *Quizizz* dan menggunakannya sebagai data evaluasi?
12. Apa saja kendala dalam pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan *Quizizz* selain jaringan internet yang buruk?
13. Apakah sebagian besar guru mempelajari secara detail penggunaan aplikasi *Quizizz*?
14. Apa yang ibu lakukan jika terjadi kendala jaringan internet dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan *Quizizz*?
15. Apa yang menyebabkan peserta didik tidak bisa ikut serentak dalam mengerjakan soal di *Quizizz*?
16. Bagaimana cara ibu menyikapi jika ada peserta didik yang tidak serentak dalam mengerjakan soal di *Quizizz*?

Pedoman Wawancara Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Rejang Lebong

Pewawancara : Reeza vitaloka

Narasumber : Ibu Evi Noviyanti

Hari & Tanggal : 17 Februari 2025

1. Apakah *Quizizz* merupakan salah satu media ajar yang digunakan guru di sekolah ini?
2. Apakah penggunaan media *Quizizz* merupakan sara dari kepala sekolah untuk digunakan dalam pembelajaran oleh guru?
3. Apakah semua guru menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran?
4. Apakah ibu memperbolehkan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang mereka perlukan? Atau ada kebijakan dari sekolah, misalnya harus menggunakan *Quizizz*?
5. Apa yang ibu harapkan dengan penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran?

Pedoman Wawancara Siswa-siswi SMP Negeri 5 Rejang Lebong:

Pewawancara : Reeza Vitaloka

Narasumber : Perwakilan Siswa-Siswi Kelas VIII

Hari & Tanggal : 20-21 Februari 2025

1. Apa pendapatmu tentang penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran PAI?
2. Bagaimana perasaan kamu saat mengikuti kuis di *Quizizz* dibandingkan dengan ujian tertulis?
3. Apakah kamu merasa bahwa *Quizizz* membantu kamu memahami materi pembelajaran dengan baik?
4. Bagaimana persiapan kamu sebelum belajar dengan menggunakan *Quizizz*?
5. Apakah kamu membaca soal di *Quizizz* dengan serius dan memberikan jawaban yang benar?
6. Apakah kamu pernah mengalami kendala saat menggunakan *Quizizz*? Jika iya, sebutkan contohnya?
7. Menurut kamu, apa yang perlu diperbaiki dalam penggunaan *Quizizz* di sekolah ini?
8. Apa saran kamu untuk guru agar penggunaan *Quizizz* bisa lebih efektif dalam pembelajaran?

## INSTRUMEN PENELITIAN

**Judul : Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* di Sekolah Menengah Pertama**

Rumusan Masalah :

1. Bagaimanakah implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* di Sekolah Menengah Pertama?
2. Kendala apa saja yang ditemukan dalam implementasi teknologi pembelajaran berbasis *game Quizizz* di Sekolah Menengah Pertama?

### A. Instrumen Observasi

#### Pedoman Observasi

Hari/Tanggal :

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas :

Sekolah : SMP Negeri 5 Rejang Lebong

Berilah Tanda Centang (√) Sesuai Dengan Hasil Pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Tahap Persiapan		
	a. Apakah guru mempersiapkan materi dan kuis di <i>Quizizz</i> sebelum memulai kuis		
	b. Apakah guru mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan		
	c. Apakah guru mempersiapkan atau memberitahu siswa apa yang dibutuhkan untuk melaksanakan kuis		
2.	Tahap Pelaksanaan		

	a. Dilakukan pada akhir pembelajaran		
	b. Dilakukan di ruang kelas VIII		
	c. Dilakukan dengan waktu yang ditentukan		
	d. Dilaksanakan dengan serius		
	e. Guru mengawasi siswa selama kuis dilaksanakan		
	f. Guru membantu siswa jika mengalami kendala/kesulitan selama kuis		
	g. siswa menjadi lebih semangat		
	h. siswa antusias dalam melaksanakan kuis		
3.	Tahap Penutup		
	a. Guru menghentikan kuis ketika waktu sudah habis		
	b. Guru memberi hadiah kepada siswa yang sudah mendapat peringkat		
	c. Guru mengunduh hasil jawaban siswa		
	d. Guru melakukan evaluasi terhadap soal		
4.	Kendala dalam Implementasi <i>Quizizz</i>		
	a. Jaringan internet		
	b. Siswa tidak memiliki <i>handphone</i> sendiri		
	c. <i>Handphone</i> yang lemot		
	d. Kesulitan menjawab soal		
	e. Guru kurang menguasai <i>Quizizz</i>		
	f. Apakah siswa dapat mengakses <i>wifi</i> sekolah		

**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)**  
**FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs**  
**MATA PELAJARAN : PAI DAN BUDI PEKERTI**

**Nama penyusun :** Sympati, S.Pd  
**Mata Pelajaran :** PAI dan Budi Pekerti  
**Satuan Pendidikan :** SMPN 5 Rejang Lebong  
**Kelas :** VIII  
**Fase :** D

**CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE D:**  
 Pada akhir fase D, peserta didik memahami definisi Al-Quran dan hadis Nabi dan posisinya sebagai sumber ajaran agama Islam. Peserta didik juga memahami pentingnya pelestarian alam dan lingkungan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam ajaran Islam. Peserta didik juga mampu menjelaskan pemahamannya tentang sikap moderat dalam beragama. Peserta didik juga memahami tingginya semangat keimanan beberapa intelektual besar Islam. Dalam aspek akidah, peserta didik mendalami enam rukun iman. Dari segi akhlak, peserta didik mendalami peran aktivitas salat sebagai bentuk pengajaran atas diri sendiri dari kebarukan. Peserta didik juga memahami pentingnya verifikasi (tabayyun) informasi sehingga dia terbebas dari kebohongan dan berita palsu. Peserta didik juga memahami definisi toleransi dalam tradisi Islam berdasarkan ayat-ayat Al-Quran dan hadis-hadis Nabi. Peserta didik juga mulai mengenal dimensi keindahan dan seni dalam Islam, termasuk ekspresi-ekspresinya. Dalam ranah ibadah, peserta didik memahami internalisasi nilai-nilai dalam sujud dan ibadah salat, memahami konsep mu'adalah, riba, rukhsah, serta mengenal beberapa mazhab fikih. Dalam aspek sejarah, peserta didik mampu menghayati penerapan akhlak mulia dari kisah-kisah penting dari Bari Umayyah, Abbasiyyah, Turki Umayyah, Syafawi dan Mughal sebagai pengantar untuk memahami alur sejarah masyarakat Islam ke Indonesia.

 Digunakan dengan Syarat-syarat

No	Domain/Elemen	Alur Capaian Pembelajaran Per Tahun	Alur Tujuan Pembelajaran	Pekan/JP	Kata/K frase Kunci	Profil Pelajar Pancasila	Glosarium
2	<b>AKIDAH</b>	Menjelaskan makna iman kepada Kitab-Kitab Allah, sehingga menjadi pribadi yang mencintai Al-Qur'an dan dapat menghargai perbedaan kitab-kitab suci umat beragama	<p>8.1. Peserta didik mampu menjelaskan makna iman kepada kitab-kitab Allah dengan benar</p> <p>8.2. Peserta didik mampu memiliki rasa ingin tahu terhadap sejarah kitab-kitab Allah</p> <p>8.3. Peserta didik dapat menjelaskan cara mencintai al-Qur'an</p> <p>8.4. Peserta didik dapat cara menghargai hubungan dengan orang yang beriman kepada kitab terdahulu dengan benar.</p> <p>8.5. Peserta didik dapat memiliki perilaku terpuji dan bersikap toleran terhadap perbedaan.</p> <p>8.6. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran kisah agar dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.</p>	3 Pekan/9 JP	<p>Iman kepada kitab-kitab Allah</p> <p>Sejarah kitab-kitab Allah</p> <p>Mencintai al-Qur'an</p> <p>Menghargai hubungan dengan orang yang beriman kepada kitab terdahulu</p> <p>Dihuruskannya kitab-kitab Allah kepada para nabi dan rasul</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beriman, Berkawa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia;</li> <li>Berkeluhnekaan Global;</li> <li>Bergotong Royong;</li> <li>Mandiri;</li> <li>Bernalar Kritis; dan</li> <li>Kreatif.</li> </ul>	Kitab-kitab Allah, komunikasi iman, rasul Allah dan sifat-sifat rasul Allah.

 Digunakan dengan Syarat-syarat

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**

**FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs**

**MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**

**BAB I : IMAN KEPADA KITAB ALLAH SWT DAN MENCINTAI AL-QUR'AN**

**INFORMASI UMUM**

**I. IDENTITAS MODUL**

<b>Nama Penyusun</b>	: Sympurni, S.Pd.I
<b>Satuan Pendidikan</b>	: SMPN 5 Rejang Lebong
<b>Kelas / Fase</b>	: VIII/D
<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
<b>Alokasi Waktu</b>	: 6 JP ( 6 x 40 menit)
<b>Tahun Penyusunan</b>	: 2024

**II. KOMPETENSI AWAL**

Guru dapat menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya yaitu membahas tentang materi al-Qur'an. Membaca, menghafalkan, menadaburi dan mengamalkan al-Qur'an merupakan cara-cara mencintai al-Qur'an yang akan dibahas pada pelajaran kali ini. Guru juga dapat menanyakan pada peserta didik tentang kegiatan membaca al-Qur'an di rumah dalam upaya mencintai al-Qur'an

**III. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

**IV. SARANA DAN PRASARANA**

LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, HP, atau media sesuai situasi dan kondisi sekolah

**V. TARGET PESERTA DIDIK**

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

**VI. MODEL PEMBELAJARAN**

- Model pembelajaran Tatap muka
- Metode pembelajaran *Discovery Learning*, *Jigsaw*, *Kuis*

## KOMPONEN INTI

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

#### a. Pekan pertama:

Melalui model pembelajaran *discovery learning*, peserta didik mampu:

- Menjelaskan makna iman kepada kitab-kitab Allah dengan benar
- Memiliki rasa ingin tahu terhadap sejarah kitab-kitab Allah

#### b. Pekan kedua:

Melalui teknik *Jigsaw* peserta didik dapat:

- Menjelaskan cara mencintai al-Qur'an
- Cara membangun hubungan dengan orang yang beriman kepada kitab terdahulu dengan benar.
- Memiliki perilaku terpuji dan bersikap toleran terhadap perbedaan

#### c. Pekan ketiga:

Melalui kuis, peserta didik dapat memahami lagi materi yang sudah dijelaskan tentang Iman Kepada Kitab-Kitab Allah SWT dan Mencintai al-Qur'an.

### II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik mengamati dan mempelajari infografis.
- Peserta didik diminta membaca pantun pemantik.
- Membaca rubrik Mari Bertafakur

### III. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa itu iman?
- Mengapa kita harus beriman kepada kitab-kitab Allah Swt?

#### IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
2. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
3. Mengondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.

##### Kegiatan Inti (90 Menit)

1. Guru meminta peserta didik untuk mengamati infografis. Infografis bab 2 menyajikan garis besar materi tentang menjadi pencinta al-Qur'an yang toleran. Buah Cinta al-Qur'an adalah akhlak mulia dan memahami perbedaan dengan umat yang meyakini kitab suci berbeda.
2. Guru memberikan penjelasan tambahan apabila peserta didik belum memahami infografis.
3. Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk membaca Pantun Pemantik. Pada Bab 2, Pantun Pemantik berisi pantun nasehat untuk mendukung pemahaman bermakna pada topik yang dibahas.
4. Setelah membaca Pantun Pemantik peserta didik diminta membuat sebuah pantun nasehat untuk teman berdasarkan materi pelajaran.
5. Guru meminta peserta didik untuk membaca rubrik Mari bertafakur yang komunitas pemuda di kota Depok yang bernama Laskar Berani Hijrah (LBH). Pada awalnya mereka hanya mengamen di perempatan jalan. Komunitas LBH kemudian memberikan mereka modal. Selain diberi modal, mereka juga diajak belajar mengaji dan menghafal al-Qur'an.
6. Setelah membaca rubrik Mari bertafakur peserta didik diminta untuk mencari informasi apakah ada komunitas serupa di lingkungan tempat tinggal peserta didik dan apabila komunitas tersebut ada apakah peserta didik mau mereka mengaji al-Qur'an dan kembali ke jalan yang dapat diterima masyarakat.
7. Setelah itu guru memberikan kata kunci topik yang akan dibahas. Kata kunci terdapat pada rubrik Titik Fokus.
8. Kemudian guru meminta peserta didik untuk mulai membahas materi pelajaran dan kegiatan-kegiatan di dalamnya pada rubrik Talab al-Ilmi.

Metode yang diterapkan untuk mencapai Capaian Pembelajaran pada Bab 2 ada 3 metode yang dibagi pada 3 pekan pertemuan yaitu:

**a) Pertemuan pertama: model pembelajaran discovery learning.**

Aktivitas yang dilakukan adalah:

- Peserta didik mengungkap makna iman kepada kitab-kitab Allah dan sejarah kitab-kitab Allah di bawah pengawasan guru.
- Peserta didik menyimpulkan hasil eksperimen

**b) Pertemuan kedua: metode Jigsaw.**

Aktivitas yang dilakukan sebagai berikut:

- Membagi peserta didik ke dalam kelompok asal
- Membagi peserta didik ke dalam kelompok ahli
- Dari masing-masing kelompok dikumpulkan peserta didik dengan materi yang sama untuk mendiskusikan dalam tim ahli.
- Laporan tim: Para ahli kembali ke dalam kelompok mereka masing-masing (kelompok asal) untuk menyampaikan topik-topik keahlian mereka kepada teman satu tim.

**c) Pertemuan ketiga: pembelajaran kuis**

Aktivitas yang dilakukan yaitu:

- Mengerjakan kuis menggunakan *Quizizz* tentang Iman kepada Kitab-kitab Allah SWT dan Mencintai Al-Qur'an
- Kuis tersebut sebagai nilai ulangan harian siswa

**Kegiatan Penutup (10 Menit)**

1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Mengetahui,  
Kepala SMPN 5 Rejang Lebong

Curup, 2025  
Guru Mata Pelajaran

EVI NOVIYANTI, S. Pd  
NIP. 198005222005022002

SYMPURNI, S. Pd.I  
NIP. 197001242024212002

## V. ASESMEN

### a. Penilaian sikap

Berbentuk penilaian diri yang dikemas dalam rubrik Diriku. Guru memperbanyak format penilaian diri yang terdapat di buku peserta didik sebanyak jumlah peserta didik kemudian meminta mereka untuk memberikan tanda centang (√) di bawah gambar emotikon wajah sesuai keadaan sebenarnya. Apabila peserta didik yang belum menunjukkan sikap yang diharapkan dapat ditindak lanjuti dengan melakukan pembinaan oleh guru, wali kelas dan atau guru BK.

### b. Penilaian pengetahuan

Berbentuk soal yang akan di uji kepada siswa tentang materi yang telah dijelaskan.

### c. Penilaian keterampilan

Berbentuk kerja sama antar kelompok keterampilan dalam mempersentasikan dan bekerja sama dalam kelompok.



Wawancara dengan Ibu Evi Noviyanti, S.Pd (Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Rejang Lebong)



Wawancara dengan Ibu Sympurni, S.Pd.I (Selaku Guru PAI kelas VIII)



Wawancara dengan Siswi kelas VIII



Wawancara dengan Siswa kelas VIII



Wawancara dengan Sisiwi kelas VIII



Wawancara dengan Siswi kelas VIII



Wawancara dengan Siswa kelas VIII



Dokumentasi Penggunaan *Quizizz* di Kelas VIII



Dokumentasi Guru Mengawas Kegiatan Siswa Selama Penggunaan *Quizizz*



Dokumentasi Penggunaan *Quizizz* di Kelas VIII

## BIOGRAFI PENULIS



Reeza Vitaloka adalah nama penulis skripsi ini. Lahir pada tanggal 12 Agustus 2002, di Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Penulis merupakan Anak Bungsu dan mempunyai 1 orang kakak laki-laki yaitu Yudi Arius Saputra. Lahir dari pasangan Bapak Harfin dan Ibu Evania. Penulis pertama kali masuk pendidikan di SD Negeri 10 Curup Selatan pada tahun 2009 dan tamat 2015 pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 5 Rejang Lebong dan tamat pada tahun 2018. Setelah tamat dari SMP, penulis melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 4 Rejang Lebong dan tamat pada tahun 2021. Dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha demi membahagiakan orang tua, mengukir senyum di wajah mereka. Penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* di SMP Negeri 5 Rejang Lebong".