

## BAB II

### KAJIAN TEORITIS

#### A. Landasan Teori

##### 1. Pembelajaran

###### a. Definisi pembelajaran

Menurut Degeng yang dikutip dalam buku (Belajar dan Pembelajaran tahun 2012) oleh M. Fathurrohman, pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik.<sup>1</sup>Jadi dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar guna terjadi perubahan perilaku. Artinya, tujuan dari sebuah pembelajaran adalah adanya harapan perubahan yang dicapai oleh peserta didik.

###### b. Model pembelajaran

Model adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Jadi maksud dari model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau sebuah pola yang digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar.

Adapun ciri-ciri model pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> M. Fathurrohman dan Sulistiyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Sukses Offset, 2013), hal. 7.

- 1) Adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap.
- 2) Adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran.
- 3) Guru bertindak sebagai fasilitator, coordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik.
- 4) Penggunaan berbagai metode, alat dan media pembelajaran.<sup>2</sup>

## 2. Pembelajaran Daring

### a. Pengertian pembelajaran daring

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh, yang bertujuan untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul, 2019:82).<sup>3</sup> Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Elyas (2018) pembelajaran daring menekankan pada proses belajar dengan menggunakan teknologi internet untuk mengirimkan berbagai hal yang dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan. Demikian juga

---

<sup>2</sup>Ibid., hal. 89.

<sup>3</sup>Oktavia, I.K. dan Siti, S.W., *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From House (SFH) Selama Pandemi Covid 19*, Diakses 1 Juni 2020 dari <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8503> pukul 20.20.

dengan Maudiarti (2018) memaparkan bahwa pembelajaran daring atau *e-learning* dapat dilakukan untuk setiap orang, kapan, saja dan dimana saja dengan menggunakan atribut-atribut dan sumber belajar dari teknologi digital.<sup>4</sup>

Dari penjelasan diatas, jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan salah satu solusi untuk menerapkan *social distancing* guna mencegah penyebaran mata rantai penyebaran covid 19. Karena pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online dengan jarak jauh atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik dimanapun dan kapanpun saat dibutuhkan. Sehingga dapat menghindari adanya kerumunan yang dianggap sebagai salah satu cara untuk menerapkan *social distancing*.

Pembelajaran online pada dasarnya adalah pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan sistem yang sudah ada sejak pertengahan abad 18. Sejak awal pembelajaran jarak jauh menggunakan teknologi untuk pelaksanaan pembelajarannya, mulai dari teknologi paling sederhana hingga yang terkini.

Pembelajaran Online dikonotasikan sebagai pembelajaran terbuka. Sebenarnya, tidak semua pembelajaran Online bersifat terbuka dalam literatur disebutkan bahwa karakteristik pembelajaran terbuka setidaknya harus mengandung unsur fleksibilitas di antara dalam aspek usia (tidak ada

---

<sup>4</sup>Tuti Marjan Fuadi (dkk), *Penerapan Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi*, Diakses 1 Juni 2020 dari <http://103.52.61.43/index.php/dedikasi/article/view/1022> pukul 21.00.

batasan usia), lokasi (bisa dari mana saja), biaya (murah bahkan gratis), lama studi (tidak ada batasan waktu studi), dan prasyarat.<sup>5</sup>

Pembelajaran Online pada pelaksanaannya membutuhkan perangkatperangkat pendukung seperti Handphone, Laptop ataupun tablet yang bisa digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja. Penggunaan mobile tersebut memiliki kontribusi yang sangat besar dalam dunia pendidikan termasuk didalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh.<sup>6</sup>

Salah satu media pembelajaran Online yang sering digunakan adalah Google Classroom yang mana merupakan layanan Online gratis untuk sekolah, lembaga, non-profit dan siapa pun yang memiliki akun google. Google Classroom memudahkan peserta didik dan pendidik agar tetap terhubung baik didalam maupun diluar kelas. Google Classroom adalah platform pembelajaran campuan yang dikembangkan oleh google untuk sekolah yang bertujuan untuk menyederhanakan dalam pembuatan dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas.<sup>7</sup>

Selain Google Classroom ada juga model pembelajaran lain yaitu ELearning. Perkembangan teknologi komunikasi yang semakin meningkat menyebabkan adanya pengembangan E-Learning sebagai salah satu

---

<sup>5</sup>Tian Belawati, *Pembelajaran Online*, (Tangerang selatan, Universitas terbuka, 2019), 6-7

<sup>6</sup>Firman, *Pembelajaran Online di tengah pandemi Covid-19*, Indonesian Journal Of education science Vol 02 no 02 (Maret 2020), 82.

<sup>7</sup>Muhammad Imaduddin, *Membuat kelas Online berbasis android dengan google classroom*, (Yogyakarta:Garudhawaca,2018), 1&4.

alternatif model pembelajaran dilembaga pendidikan. Insfrastruktur di bidang telekomunikasi yang menunjang penyelenggaraan pembelajaran berbasis (Web-Based Learning atau electronic learning). Dalam situs web juga terdapat beberapa jenis elearning yang digunakan sebagai media pembelajaran, tidak hanya satu jenis saja namun banyak jenis diantaranya adalah media quizizz, media ruang guru, media quipped School, dan masih banyak jenis yang lain.

Ada beberapa persyaratan kegiatan belajar elektronik (E-learning) yang harus dipenuhi yaitu :

- 1). Adanya akses terhadap sumber informasi melalui internet.
- 2). Adanya informasi tentang letak sumber informasi melalui informasi yang didapatkan
- 3). Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik.
- 4) Sikap positif peserta didik, dan tegana kependidikan terhadap teknologi computer dan internet.
- 5) System evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta didik.
- 6) Mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga pendidikan yang melakukannya.<sup>8</sup>

Jadi dari pejelasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran daring/elearning dapat berjalan dengan baik dan lancar jika semua

---

<sup>8</sup>Rahmayulis, *Metodelogi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Kalam Mulia,2018),373-345

aspek pendukung dapat terpenuhi termasuk adanya fasilitas elektronik yang dapat tersambung keinternet seperti Handphone atau laptop dengan syarat harus tersambung ke jaringan internet.

b. Tujuan pembelajaran daring / e-learning

Adapun tujuan sistem pembelajaran daring / e-learning antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Maksudnya dengan pembelajaran yang menggunakan alat elektronik, menjadikan siswa belajar dengan kemajuan teknologi.
- 2) Mengubah budaya pendidik dalam mengajar. Artinya yang sebelumnya kegiatan belajar mengajar secara tatap muka di kelas, sekarang mengajar dapat dilakukan dimanapun tempatnya dan kapanpun waktunya.
- 3) Mengubah belajar pembelajar yang pasif kepada belajar budaya aktif, sehingga terbentuk belajar mandiri.<sup>9</sup> Kesimpulannya disini peserta didik yang dahulu hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik, namun sekarang kebalikannya. Peserta didik dituntut lebih aktif secara mandiri dalam menerima pembelajaran, karena melalui pembelajaran jarak jauh seperti masa pandemi sekarang ini.

---

<sup>9</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Aktif- Inovatif*, cetakan pertama, (Yogyakarta: KaukabaDipantara, 2013), hal. 240.

### 3. Media Pembelajaran Quizizz

#### a. Definisi media pembelajaran

Menurut KBBI media adalah suatu alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya) atau sebagai perantara (penghubung). Pembelajaran adalah suatu proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.<sup>10</sup> Banyak pendapat mengenai pengertian pembelajaran daring. Menurut Daryanto (2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>11</sup>

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Sri Anitah (2008) bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.<sup>12</sup> Selain itu dalam buku (Siti Maimunawati dan M. Alif) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara untuk berlangsungnya kegiatan

---

<sup>10</sup>Diakses 28 Mei 2021 dari <https://kbbi.web.id> pukul 19.00

<sup>11</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*, cetakan kedua, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hal.6.

<sup>12</sup>Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, cetakan pertama, (Surakarta, LPP UNS dan UNS Press, 2008), hal.2.

pembelajaran yang lancar dengan proses yang tepat agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.<sup>13</sup>

Dari beberapa penjelasan mengenai tentang media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan oleh penulis bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran.

## b. Media quizizz

### 1. Pengertian Quizizz

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting dalam belajar. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi kepenerimanya.

Quizizz merupakan sebuah web tools untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran), bersifat online dan fun (menyenangkan), real time bisa kita dapatkan hasilnya serta bisa sebagai alternatif pembelajaran, ataupun PR (Pekerjaan Rumah) untuk siswa, dan dapat kita pantau analisis per butir soalnya. Quizizz adalah aplikasi pembelajaran gratis yang menyenangkan untuk memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada para siswa. Quizizz adalah platform digital untuk

---

<sup>13</sup>Siti Maimunawati & M. Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran*, (Banten, 3M Media Karya Serang, 2020), hal.71.



latihan maupun ujian soal yang dapat digunakan oleh guru kepada siswa mereka, Quizizz menggunakan sistem gamification siswa merasakan seperti bermain game. Dikatakan gamification karena “masuk” ke dalam dunia siswa, memperkuat rote memorization.

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Samet bahwa Quizizz merupakan alternatif pilihan terbaik yang digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi mobile seperti android dan app store serta dapat digunakan sebagai situs web melalui browser di komputer. Quizizz adalah aplikasi berupa kuis interaktif yang dianggap mampu menarik minat siswa karena menggantikan cara lama kuis yang hanya melibatkan kertas dan pulpen tetapi berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh seseorang pada Quizizz.com untuk dikerjakan oleh orang lain dengan cara memasukan kode join. Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon seluler siswa ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu fitur yang tersedia dalam Quizizz juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam pemberian tugas dan proses penilaian yang dapat diunduh dalam format excel.<sup>14</sup>

Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang menghadirkan aktivitas multiplayer ke dalam kelas sehingga menarik dan

---

<sup>14</sup> Cahyani Amildah Citra, Brillian Rosy, *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*, 2020

interaktif, menurut pendapat Purba dikutip oleh Agung Setiawan, dkk. Dengan menggunakan aplikasi game Quizizz, siswa dapat berlatih menggunakan perangkat elektronik di dalam kelas. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, game Quizizz memiliki karakter permainan seperti avatar, theme, meme dan musik menghibur selama proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga meningkatkan hasil belajar. Siswa mengambil kuis pada waktu yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar. Quizizz merupakan salah satu Game Based Learning (GBL) dalam pendidikan. Quizizz dapat digunakan oleh guru dalam memberikan pretest pada awal pembelajaran dan posttest pada akhir pembelajaran agar menjadi kegiatan yang menghibur dan membuat sebagian siswa berpartisipasi aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi C. K dikutip oleh Agung Setiawan dan lainnya, bahwa pembelajaran berbasis game memiliki potensi yang besar dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang ketrampilan visual dan verbal.<sup>15</sup> Aplikasi quizizz dengan smartphone adalah aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan

---

<sup>15</sup>Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyaningsih, *Implementasi Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020*, (Seminar Nasional Edusaintek: FMIPA UNIMUS, 2019), 169.

pembelajaran di kelas. Pembelajaran ini sangat disarankan karena proses yang digunakan adalah menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan smartphone.<sup>16</sup>

Berdasarkan pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan media atau aplikasi quizizz merupakan media yang di desain menarik untuk disajikan kepada siswa supaya mampu bersikap interaktif dalam proses pembelajaran, media quizizz ini bentuk soal-soal yang didesain dalam bentuk game sehingga supaya terlihat asik dan menarik.

## 2. Fitur-Fitur dalam Aplikasi Quizizz

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

---

<sup>16</sup>Liana Vivin Wihartanti, Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, Bayu Aji Pangestu, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019, *Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa*, 2019, 364.

dapat digunakan membuat grup kelas untuk mengerjakan kuis interaktif melalui kode join kelas tersebut.

Fitur menarik dari Quizizz adalah:<sup>17</sup>

- 1) Kecepatan siswa: pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan setiap siswa masing-masing dan para siswa dapat meninjau jawaban mereka di akhir.
- 2) Jutaan Quiz Publik: Guru-guru hebat di seluruh dunia telah membuat jutaan pertanyaan hebat tentang Quizizz setiap hari.
- 3) Kustomisasi Kuis: Guru memiliki beberapa pilihan untuk menyesuaikan kuis mereka dengan mengubah tingkat kesulitan, batas kecepatan, dan faktor lainnya.
- 4) Mencetak kuis dalam bentuk pdf
- 5) Impor dari Excel (lembaran data)
- 6) Kalkulator Matematika di Quizizz
- 7) Saat ini Quizizz lebih aman.
- 8) Fitur lima jenis soal:
  - a) Pilihan Ganda (Multiple Choise) : ketika ada beberapa pilihan yang tersedia tetapi siswa hanya perlu memilih satu jawaban yang benar.

---

<sup>17</sup> Azzah Amany, *Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika*, 2020

b) Kotak Centang (Checkbox): ketika lebih dari satu opsi (dari opsi yang diberikan) perlu dipilih untuk mendapatkan jawaban yang benar.

c) Isi bagian yang kosong (Fill-in-the-blank) : siswa perlu memasukkan jawaban secara manual di tempat yang disediakan. Batas karakter untuk jenis ini adalah 160 karakter, sebuah pesan muncul ketika jawabannya melebihi 120 karakter.

d) Pemilihan atau Survei (Poll) : tidak ada jawaban yang benar dalam polling. Anda dapat memilih apakah akan mengizinkan siswa memilih hanya satu opsi atau beberapa opsi.

e) Terbuka-Berakhir atau Esay (Open-Ended) : jawaban yang lebih panjang yang tidak di nilai. Batas karakter untuk open-ended adalah 1000 karakter. Sebuah pesan muncul ketika jawabannya >800 karakter.

### 3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa langkah-langkah penggunaan media pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu :

#### 1). Persiapan

##### a) Membuat RPP

Langkah ini merupakan langkah dasar yang harus dilakukan seorang guru, karena RPP merupakan pedoman mengenai apa saja hal-hal yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Dalam RPP ini pula ditentukan

tujuan pembelajaran, materi dan media pembelajaran yang akan digunakan, maka RPP ini menjadi acuan mengenai media apa yang akan digunakan.

b) Mempelajari tujuan

Tujuan pembelajaran adalah target yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Maka seorang guru perlu mempelajari mengenai tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan, karena ini berpengaruh terhadap keputusan penggunaan media apa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c) Mempersiapkan materi

Materi adalah apa yang akan diajarkan guru, maka seorang guru perlu mempersiapkan suatu materi dan memilih media apa yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Pemilihan media yang tidak sesuai dengan materi akan mengakibatkan rendahnya pencapaian target pembelajaran.

d) Memilih media

Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kriteria-kriterianya, yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dan media, kemudahan dalam memperoleh atau membuat media, kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut, sesuai dengan kemampuan perkembangan pelajar dan sesuai dengan waktu yang tersedia. Itulah kriteria-kriteria yang harus diperhatikan seorang guru dalam memilih

media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dan dalam pemilihan media pembelajaran juga perlu memperhatikan prinsip-prinsip yaitu :

- Harus adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran
- Memahami karakteristik media pembelajaran
- Alternatif pilihan media pembelajaran sebagai pembandingan

e) Berlatih menggunakan media

Berlatih menggunakan media sangat perlu dilakukan oleh seorang guru, terutama bagi guru yang baru pertama kali menggunakan media tersebut. Hal ini agar tidak menimbulkan kesalahan bahkan kegagalan dalam penggunaan media pembelajaran. Kesiapan dan kematangan dalam menggunakan media akan berpengaruh pada kepercayaan diri guru, hal ini juga akan berpengaruh pada kualitas hasil pembelajaran.

2). Tahap Penerapan

Ini merupakan tahap inti, karena pada tahap ini lah guru menggunakan media. Adapun langkah-langkah dalam tahap ini yaitu :

a) Menggunakan media

Setelah menyiapkan berbagai keperluan dan mengantar sampai pada tahap ketiga ini, maka inilah saatnya menggunakan media. Dalam penggunaan media ini, guru harus berusaha sebaik mungkin dalam menggunakannya

untuk mencapai hasil yang memuaskan. Segala persiapan dalam bentuk latihan maupun mempersiapkan media itu sendiri menentukan bagaimana kualitas guru dalam menggunakan media pada tahap ini.

b) Melakukan evaluasi

Setelah selesai proses pembelajaran, maka guru harus melakukan evaluasi terhadap penggunaan media tersebut. Evaluasi dapat dilakukan dengan menguji kemampuan siswa dan juga dapat dilakukan dengan mendiskusikannya dengan rekan kerja. Selain itu, perlu juga diukur efektifitasnya, di antara yang bisa menjadi ukurannya adalah ketercapaian tujuan, ketepatan waktu, keadaan proses pembelajaran dan hasil akhir dari proses pembelajaran tersebut. Sehingga dari evaluasi ini menghasilkan keputusan apakah media tersebut bisa dilanjutkan penggunaannya atau ada hal yang perlu diperbaiki.

#### **4. Pembelajaran Al-Qur'an Hadist**

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits adalah kegiatan pembelajaran materi ilmu Al-Qur'an dan Hadits didalam proses pendidikan. Jadi pembelajaran Al-Qur'an Hadits memberikan tuntunan tentang jalan yang harus ditempuh dalam kegiatan pembelajaran materi ilmu Al-Qur'an dan Hadits kepada anak didik.



Al-Qur'an Hadits merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di madrasah tsanawiyah yang merupakan suatu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah.

Dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan disebutkan, bahwa Pendidikan Agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan siswa dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan.<sup>18</sup>

Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian al-Qur'an dan al-Hadits terutama menyangkut dasar-dasar keilmuannya sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi, serta memahami dan menerapkan tema-tema tentang manusia dan tanggung jawabnya di muka bumi, demokrasi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam perspektif al-Qur'an dan al-Hadits sebagai persiapan untuk hidup bermasyarakat.

Tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadits di tingkat Madrasah Tsanawiyah (Sekolah Menengah Pertama) yaitu agar siswa gemar membaca al-Qur'an dan hadist dengan baik dan benar, serta mempelajarinya, memahami, meyakini kebenarannya, dan mengamalkan

---

<sup>18</sup>Peraturan Pemerintah RI Nomor 55 Tahun 2007 Bab I Pasal 1 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan. h. 27.

ajaran-ajaran dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sebagai petunjuk dan pedoman dalam seluruh aspek kehidupannya. Sehubungan dengan hal tersebut fungsi guru sebagai inisiator (penggagas) ide-ide, gagasan dan terobosan akan sangat membantu peningkatan kemampuan dan keprofesionalan guru itu sendiri di satu sisi dan di sisi lain pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan pula hasil belajar siswanya. Untuk meningkatkan hasil belajar dimaksud, guru harus menggunakan metode yang efektif dan efisien supaya hasil yang diharapkan dapat maksimal.

Adapun ruang lingkup pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah, yaitu:

1. Membaca dan menulis yang merupakan unsur penerapan ilmu tajwid.
2. Menerjemahkan makna (tafsiran) yang merupakan pemahaman, interpretasi ayat dan hadist dalam memperkaya khazanah intelektual.<sup>19</sup>

Oleh karenanya mata pembelajaran Al-Qur'an Hadits menekankan pada kemampuan membaca dan menulis al-Qur'an yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan kontekstual serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dijelaskan pada Q.S Al- Baqarah ayat 121 :

الَّذِينَ اتَّيْنَهُمُ الْكِتَابَ يَتْلُونَهُ حَقَّ تِلَاوَتِهِ أُولَٰئِكَ يُؤْمِنُونَ بِهِ ۗ وَمَنْ كَفَرَ بِهِ فَأُولَٰئِكَ هُمُ  
الْخٰسِرُونَ

---

<sup>19</sup>KTSP Madrasah Tsanawiyah Darus Shafaa (Manipi Tahun Pelajaran 2009/2010), h. 19.

Terjemahnya : “Orang-orang yang telah Kami berikan Al Kitab kepadanya, mereka membacanya dengan bacaan yang sebenarnya, mereka itu beriman kepadanya. Dan barangsiapa yang ingkar kepadanya, maka mereka itulah orang-orang yang rugi.”<sup>20</sup>

Dari beberapa penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan pembelajaran Al-Qur’an Hadist merupakan ajang belajar bagi siswa agar siswa gemar membaca al-qu’an dan hadist dengan benar serta mengamalkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sebagai pedoman dalam kehidupan.

## **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan hasil kajian penelitian sebelumnya, terdapat penelitian yang mengangkat tema pembelajaran daring. Dalam penelitian sebelumnya penulis menemukan penelitian yang dilakukan oleh Hani’ah, Solikhatul (2021), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Siswa Kelas VIII MTsN 5 Ponorogo Tahun Pelajaran 2020-2021”.<sup>21</sup> Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan metode pembelajaran daring pada masa pandemic covid-19 memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTsN 5 Ponorogo tahun pelajaran 2020/2021. Yang sama-sama membahas tentang pembelajaran daring mata pelajaran Quran Hadits,

---

<sup>20</sup>Al-Qur’an dan Terjemahnya

<sup>21</sup>Hani’ah, Solikhatul, *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Siswa Kelas VIII MTsN 5 Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/ 2021*, 2021.

perbedaannya terletak pada jenis penelitian, media yang digunakan serta lokasi dan subjeknya.

Skripsi yang dibuat oleh Fitriyah dengan judul “Problematika Pembelajaran Al-Qur’an Hadits Secara Daring Semester Ganjil Kelas IX Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MTsN Gresik”.<sup>22</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa sama-sama membahas proses pembelajaran daring mata pelajaran Quran Hadits menggunakan jenis penelitian kualitatif, perbedaannya media yang digunakan adalah media e-learning sedangkan penulis menggunakan media pembelajaran berbasis quizizz.

Jurnal dari UlfahFauziah dengan judul “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN (QuasyEksperiment di SMA N 1 Majalaya Kab. Bandung)”.<sup>23</sup> Hasil temuan penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA N 1 Majalaya Kab. Bandung. Motivasi belajar peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media quizizz lebih baik daripada yang menggunakan media konvensional. Adapun persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan media quizizz dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya mata pelajaran yang diteliti, lokasi, dan subjeknya.

---

<sup>22</sup>Fitriyah, *Problematika Pembelajaran Al-Qur’an Hadits Secara Daring Semester Ganjil Kelas IX Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MTsN Gresik*, 2021.

<sup>23</sup>UlfahFauziah, *Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN (QuasyEksperiment di SMA N 1 Majalaya Kab. Bandung)*, 2018.

### **C. Fokus Penelitian**

Fokus dalam penelitian ini penulis memfokuskan terhadap penelitian yang mencakup tentang pembelajaran daring mata pelajaran quran hadits berbasis media quizizz pada kelas VIIA di MTs Khaudlul Ulum tahun pelajaran 2021/2022. Adapun yang akan dibahas oleh penulis berkaitan dengan proses pembelajaran daring dan juga kendala siswa dalam menerapkan media berbasis quizizz pada mata pelajaran quran hadits siswa kelas VIIA di MTs Khaudlul Ulum tahun pelajaran 2021/ 2022.