

**PEMANFAATAN MEDIA QUIZZ PAPER MODE
DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VIII
MTS MA'HAD ISLAMY BANGUNTAPAN BANTUL
TAHUN AJARAN 2024/2025**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Disusun oleh:

Thuba Abida

NIM: 18104010051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Thuba Abida
NIM : 18104010051
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini asli hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi hasil karya orang lain. Jika ternyata di kemudian hari terbukti plagiasi maka kami bersedia untuk ditinjau kembali hak kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 22 Juli 2025

Yang menyatakan,



Thuba Abida

18104010051

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Thuba Abida
NIM : 18104010051
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya benar-benar berjilbab. Apabila suatu saat terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, maka saya tidak akan menuntut Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu saya.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dengan kesadaran penuh, tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 22 Juli 2025

Yang menyatakan,



Thuba Abida

NIM: 18104010051

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Thuba Abida
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Thuba Abida
NIM : 18104010051
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs. Ma'had Islamy Banguntapan Bantul Tahun Ajaran 2024/2025

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 22 Juli 2025

Pembimbing

Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum.
NIP.: 19740725 200604 2 008

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2404/Un.02/DT/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : PEMANFAATAN MEDIA QUIZZ PAPER MODE DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VIII MTS MAHAD ISLAMY BANGUNTAPAN BANTUL TAHUN AJARAN 2024/2025

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : THUBA ABIDA
Nomor Induk Mahasiswa : 18104010051
Telah diujikan pada : Selasa, 29 Juli 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum.

SIGNED

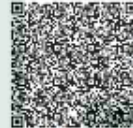
Valid ID: 68ad5fb7cc8ff



Penguji I

Drs. Mujahid, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 68ad4f080c025



Penguji II

Asniyah Nailasariy, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 68a95aa1ec1a4



Yogyakarta, 29 Juli 2025

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 68adab0104d6f

MOTTO

فإن طرق التعليم تختلف باختلاف الأزمنة، وينبغي استعمال الوسائل الموافقة لعصرهم، ما

لم تخالف الشرع

Metode pendidikan berbeda-beda sesuai dengan perkembangan zaman, dan
sebaiknya menggunakan sarana yang sesuai dengan zamannya, selama tidak
bertentangan dengan syariat

(Ibnu Kaldun)¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Ibn Khaldun (1922). *Muqaddimah Ibn Khaldun*. Terj. Masturi Irham, dkk. Jilid II. Jakarta: Pustaka Firdaus, hal. 413

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk

Almamater tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
Y O G Y A K A R T A

ABSTRAK

THUBA ABIDA, Pemanfaatan Media Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs. Ma'had Islamy Banguntapan Bantul Tahun Ajaran 2024/2025. **Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2025.**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong perlunya inovasi media pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan hasil observasi di MTs. Ma'had Islamy Banguntapan menunjukkan masih adanya siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran meskipun fasilitas sekolah sudah memadai, namun pemanfaatannya belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. *Quizizz Paper Mode* dipilih karena menghadirkan pembelajaran interaktif tanpa smartphone siswa, melalui penggunaan Q-Card yang dipindai guru.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru Akidah Akhlak dan enam siswa kelas VIII B yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz Paper Mode*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pemanfaatan media *Quizizz Paper Mode* berjalan efektif dan mampu meningkatkan antusiasme siswa. Pemanfaatan media *Quizizz Paper Mode* di MTs. Ma'had Islamy Banguntapan dilaksanakan melalui dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan, guru melakukan perencanaan pembelajaran, penyusunan soal, serta sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pembagian kartu QR kepada siswa sesuai daftar presensi, menjelaskan teknis penggunaan media *Quizizz Paper Mode* hingga seluruh siswa memahaminya, serta pendampingan guru dalam memandu jalannya kuis selama proses pembelajaran. 2) Faktor pendukung penerapan media ini adalah tersedianya sarana prasarana, kesiapan guru, dan motivasi siswa, sedangkan faktor penghambatnya meliputi keterbatasan jaringan internet, adaptasi siswa terhadap media digital, serta waktu persiapan yang lebih panjang. Secara keseluruhan, *Quizizz Paper Mode* terbukti sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan sekolah dan efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Kata kunci: *Quizizz Paper Mode*, Media Pembelajaran, Pembelajaran Akidah Akhlak,

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad saw, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Penelitian ini berjudul “Pemanfaatan Media Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs Ma’had Islamy Banguntapan Tahun Ajaran 2024/2025”.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag. MA., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan fasilitas dan lingkungan akademik yang kondusif untuk penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, beserta jajarannya.
3. Bapak Dr. Agung Rokhimawan, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Ibu Asniyah Nailasariy, M.Pd.I, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Drs. H. Radino, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan dan menasehati segala hal yang berkaitan dengan dunia perkuliahan.
6. Ibu Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing atas dedikasi arahan dan masukan yang terstruktur selama diskusi bersama dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mendidik, membina, membagikan ilmu dan pengalaman, serta memberikan pelayanan terbaik kepada peneliti selama menjalani studi di Prodi PAI.
8. Ibu Murniana, S.Pd., selaku kepala sekolah MTs Ma'had Islamy Banguntapan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
9. Bapak Danang Tri Atmojo, S.Th.I., selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Ma'had Islamy Banguntapan yang telah memberi arahan kepada penulis selama penelitian.
10. Kedua orang tua tercinta. Teriring do'a untuk Almarhum Abah Thoif Syamsun Nur, yang meski telah tiada jejak do'a dan kasih sayangnya selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkah penulis. Teruntuk Ibu Malikatun, terima kasih atas segala do'a, dukungan dan kasih sayangnya yang tak pernah putus. Tanpa kalian, langkah ini mungkin tidak akan terwujud.

11. Kakak saya M. Mujaddedi Hidayatullah dan kedua adik saya Muhammad Habibullah dan Muhammad Alfin Azizi yang telah memberikan do'a, semangat dan dukungan kepada penulis.

12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan penulis satu persatu yang telah mendo'akan dan memberi semangat kepada penulis.

Semoga Allah Swt.. memberikan barokah atas kebaikan dan jasa-jasa mereka semua dengan rahmat dan kebaikan yang terbaik dari-Nya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan hati terbuka penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membaca dan mempelajarinya. Aamiin.

Yogyakarta, 20 Juli 2025

Penulis,



Thuba Abida

NIM. 18104010051

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang merupakan hasil Keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā'	b	be
ت	Tā'	T	te
ث	Ṣā'	ṣ	es (dengan titik diatas)
ج	Jīm	J	Je
ح	Ḥā'	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Khā'	Kh	ka dan ha
د	Dāl	D	de
ذ	Ẓāl	Ẓ	zet (dengan titik diatas)
ر	Rā'	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sīn	S	es
ش	Syīn	Sy	es dan ye
ص	ṣād	ṣ	es (dengan titik

			dibawah)
ض	ḍād'	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	ṭā'	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	ẓā'	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	`ain	`	Koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	ge
ف	fā'	f	ef
ق	Qāf	q	qi
ك	Kāf	k	ka
ل	Lām	l	el
م	Mīm	m	em
ن	Nūn	n	en
و	Wāw	w	W
ه	hā'	h	Ha
ء	Hamzah	,	apostrof
ي	yā'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk tanda syaddah ditulis rangkap, contohnya:

مُتَعَدِّدَةً	ditulis	<i>muta'addidah</i>
عِدَّةً	ditulis	<i>'iddah</i>

C. Ta' Marbūṭah di akhir kata

1. Bila *ta' marbūṭah* dibaca mati ditulis dengan *h*, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi bahasa Indonesia, seperti sholat, zakat, dan sebagainya, contoh:

حِكْمَةً	ditulis	<i>ḥikmah</i>
جِزْيَةً	ditulis	<i>jizyah</i>

2. Bila *ta' marbūṭah* diikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*, contoh:

كَرَمَةُ الْأَوْلِيَاءِ	ditulis	<i>karāmah al-auliā'</i>
-------------------------	---------	--------------------------

3. Bila *ta' marbutah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah, dan dhumma ditulis *t*, contoh:

زَكَاةُ الْفِطْرِ	ditulis	<i>zakāt al-fiṭr</i>
-------------------	---------	----------------------

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BERHIJAB	iii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
HALAMAN SURAT PENGESAHAN SKRIPSI	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Kajian Pustaka.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Media Pembelajaran.....	14
B. Quizizz Paper Mode.....	20
C. Pembelajaran Akidah Akhlak.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39

C. Subjek Penelitian.....	39
D. Objek Penelitian.....	39
E. Metode Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	42
G. Uji Keabsahan Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Pemanfaatan Media Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs Ma'had Islamy Banguntapan Bantul Tahun Ajaran 2024/2025.....	45
B. Faktor Pendukung dan Penghambat dari Penerapan Media Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas VIII MTs. Ma'had Islamy Banguntapan Bantul Tahun Ajaran 2024/2025	56
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63
C. Keterbatasan Penelitian.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Guru dan Karyawan MTs. Ma'had Islamy Banguntapan	94
Tabel 2. Jumlah siswa MTs. Ma'had Islamy Banguntapan.....	95
Tabel 3. Inventaris Sarana Prasarana MTs. Ma'had Islamy Banguntapan	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Wayground di Website.....	24
Gambar 2. Masuk akun email atau dengan google sebagai guru.....	24
Gambar 3. Soal kuis di Perpustakaan.....	25
Gambar 4. Tampilan untuk memainkan kuis	25
Gambar 5. Mode Kertas dan Setting Kelas	26
Gambar 6. Kelas yang sudah ada.....	26
Gambar 7. Membuat grup kelas baru.....	26
Gambar 8. Cetak kartu QR	27
Gambar 9. Tampilan memulai kuis di Smartphone.....	28
Gambar 10. Tampilan pada Laptop	28
Gambar 11. Tampilan Smartphone.....	28
Gambar 12. Kartu QR Siswa No.1	30
Gambar 13. Kartu QR Siswa No.2	30

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA.....	70
LAMPIRAN II HASIL TRANSKIP WAWANCARA.....	75
LAMPIRAN III DATA SEKOLAH	92
LAMPIRAN IV HASIL DOKUMENTASI.....	108
LAMPIRAN V DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	112



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya adalah bidang pendidikan. Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan membuka peluang yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mempermudah proses belajar mengajar.¹ Pada saat ini, teknologi tidak hanya berperan sebagai alat bantu, melainkan telah menjadi komponen penting dalam implementasi pendidikan. Berbagai perangkat lunak pendidikan, platform e-learning dan aplikasi interaktif membuat proses pembelajaran berlangsung lebih fleksibel, menarik serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan setiap siswa.²

Sejalan dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran termasuk dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Media pembelajaran digital mempunyai potensi yang besar dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan nilai moral menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami siswa. Hal ini relevan dengan pembelajaran Akidah Akhlak yang bukan hanya sekedar penyampaian pengetahuan

¹ Rini dan Ulhaq Zuhdi (2021). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. Dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11 (1). hal. 65

² STAIKU (2023). Revolusi Industri 5.0 dan Dampaknya Terhadap Dunia Pendidikan. STAIKU. <https://staiku.ac.id/revolusi-industri-5-0-dan-dampaknya-terhadap-dunia-pendidikan>

keagamaan, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai spiritual dan moral yang dapat membentuk karakter siswa.

Pembelajaran Akidah Akhlak tidak hanya memberikan dasar pemahaman keagamaan, tetapi juga menjadi pedoman hidup dalam berperilaku serta menanamkan nilai-nilai islami yang kontekstual dalam kehidupan.³ Oleh karena itu, pembelajaran Akidah Akhlak seharusnya tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, melainkan juga harus mengutamakan pembentukan akhlak yang mulia agar siswa mampu menghadapi tantangan hidup dengan bijak. Hal ini juga sependapat dengan Muslich, yang menyatakan bahwa pendidikan akhlak merupakan pondasi utama dalam pendidikan Islam yang perlu diintegrasikan dalam unsur pembelajaran secara menyeluruh agar dapat melahirkan generasi yang cerdas dari segi intelektual dan spiritual.⁴

Namun realitas di lapangan, menunjukkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak di era digital masih menghadapi beberapa tantangan. Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII B, menunjukkan sebagian siswa terlihat antusias untuk mengikuti pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan. Namun, masih ada siswa yang kurang fokus mengikuti pembelajaran seperti berbicara sendiri dengan teman sebangku, bercanda dengan teman yang lain, bahkan ada yang tertidur saat pembelajaran sedang berlangsung. Kurangnya perhatian dan fokus siswa dalam pembelajaran ini, salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih

³ Parhan dkk., (2024). Peran Strategi Saintific Learning Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa. Dalam *Jurnal Islamika* 7 (1). hal. 63

⁴ Masnur Muslich (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. hal. 55

didominasi oleh media konvensional dan penjelasan lisan guru sehingga suasana belajar menjadi monoton dan kurang interaktif.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru Akidah Akhlak mengungkapkan bahwa siswa mulai kehilangan konsentrasi belajar, terutama di jam siang setelah mengikuti mata pelajaran olahraga karena kondisi fisik yang sudah lelah.⁵ Situasi tersebut juga diperburuk dengan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa. Meskipun, fasilitas di sekolah sudah memadai dengan tersedianya proyektor, LCD, dan jaringan internet. Namun, pemanfaatannya belum optimal untuk mendukung pembelajaran Akidah Akhlak.

Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media *Quizizz Paper Mode*. *Quizizz* merupakan platform kuis interaktif dalam bentuk game yang lebih sering digunakan secara online di sekolah dengan smartphone. Seiring dengan perkembangan teknologi, *Quizizz* mulai menambahkan fitur terbaru yaitu *Quizizz Paper Mode*. *Quizizz Paper Mode* merupakan media pembelajaran inovatif yang menghadirkan pembelajaran interaktif dengan menggunakan media kertas yang berisi QR Code (Q-Cards).⁶ Selain itu, Winarsih & Nisa menyatakan bahwa aplikasi *quizizz paper mode* adalah fitur aplikasi yang

⁵ Hasil wawancara dengan Bapak DTA, Guru Akidah Akhlak kelas VIII, MTs. Ma'had Islami Banguntapan pada 20 Mei 2025

⁶ Nurin Nafi'ah, dkk. (2024). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Evaluasi AI Quizizz Mode Paper Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di S Khadijah 3 Surabaya. Dalam Indonesian Research Journal on Education 4 (1). hal. 192

memungkinkan pengguna untuk melakukan kuis di kelas tanpa smartphone.⁷ *Quizizz Paper Mode* dalam penerapannya, hanya guru yang diharuskan menggunakan perangkat elektronik yaitu laptop dan smartphone. Laptop digunakan guru untuk menampilkan soal kuis melalui proyektor agar dapat dilihat secara bersama oleh seluruh siswa, sedangkan smartphone digunakan guru untuk memindai atau menscan jawaban siswa melalui kartu QR yang telah dibagikan sebelumnya. Pada konteks ini, siswa cukup menggunakan kartu QR untuk menjawab soal dengan cara membolak-balikkan posisi kartu QR sesuai pilihan jawaban yang dianggap benar, tanpa memerlukan akses smartphone pribadi. Dengan demikian, siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran interaktif tanpa harus menggunakan smartphone pribadi, yang dalam banyak sekolah masih dibatasi penggunaannya.

Pemilihan media ini relevan karena beberapa alasan. Pertama, *Quizizz Paper Mode* dapat menghadirkan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan menantang sehingga siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran. Kedua, media ini dapat digunakan sebagai salah satu opsi untuk meningkatkan konsentrasi siswa, karena siswa dituntut aktif untuk menjawab soal melalui Q-Card yang sudah dicetak oleh guru. Ketiga, *Quizizz Paper Mode* dapat menjembatani pemanfaatan fasilitas sekolah yang sudah tersedia agar dapat digunakan dengan maksimal, serta menjadi solusi untuk guru yang ingin mencoba media pembelajaran inovatif tanpa harus menggunakan smartphone siswa.

⁷ Winarsih dan Ana Fitrotun Nisa (2023). Paper Mode Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 1* (1). hal. 114

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital di era teknologi saat ini perlu dilakukan untuk memberikan pengenalan dan pengalaman belajar yang lebih menarik kepada siswa terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurut Herlina dkk., pemanfaatan media digital seperti media audio visual, *e-learning* (*WhatsApp, Google Classroom, Zoom*), storytelling, animasi, Youtube yang diterapkan dalam pembelajaran PAI dapat mempermudah dalam penyampaian materi, meningkatkan interaksi siswa dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran.⁸ Selain itu, penggunaan media *Quizizz* secara online maupun offline, juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian Balqista Yolanda dkk. menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan minat belajar siswa.⁹ Pada penelitian lain Ramadhani dkk., menemukan bahwa penerapan media *Quizizz* online sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁰ Meskipun ada banyak penelitian yang membahas tentang *Quizizz*, tetapi masih terbatas penelitian yang membahas secara mendalam tentang fitur *Quizizz Paper Mode* dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak khususnya ditingkat Madrasah Tsanawiyah. Sebagian besar penelitian berfokus pada penggunaan

⁸ Herlina, dkk. (2024). Pemanfaatan Media Digital Dalam Menarik Minat Siswa SD/MI Terhadap Pembelajaran PAI. Dalam *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. hal. 8265.

⁹ Balqista Yolanda, dkk. (2023). Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. dalam *Saliha: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6 (2). hal. 287

¹⁰ Ramadhani, Esti Suryani, dan M Syafi'i (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau. Dalam *Jurnal Armada Pendidikan* 1(1). hal. 24

media *Quizizz* dalam mode online dan hanya berfokus pada mata pelajaran PAI secara umum. Padahal, materi Akidah Akhlak memerlukan pendekatan pembelajaran kreatif dan inovasi untuk membantu siswa memahami nilai-nilai keimanan dan moral secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut, dengan fokus pada pemanfaatan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah, sekaligus sebagai upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas sekolah yang sudah tersedia.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjawab tantangan modernisasi pendidikan agama khususnya dalam mengintegrasikan media digital dengan pembelajaran Akidah Akhlak, membantu guru untuk memanfaatkan fasilitas media di sekolah yang sudah tersedia dengan optimal, serta menghadirkan model pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa masa kini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan pokok yang dikaji dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTs. Ma'had Islamy Banguntapan Bantul Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat dari penerapan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTs. Ma'had Islamy Banguntapan Bantul Tahun Ajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan media Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTs. Ma'had Islamy Banguntapan Bantul Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dari penerapan media Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTs. Ma'had Islamy Banguntapan Bantul Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi khazanah ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Agama Islam yakni pada pembelajaran Akidah Akhlak yang berhubungan erat dengan pemanfaatan media *quizizz paper mode*.

b. Secara Praktis

1) Bagi Lembaga Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa masukan dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dengan teknologi menggunakan media *Quizizz Paper Mode* pada pembelajaran Akidah Akhlak.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya penggunaan media *Quizizz Paper Mode* sebagai salah satu alternatif media yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

3) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan memberikan sumbangan pemikiran yang lebih mendalam dalam memanfaatkan teknologi, khususnya pada bidang pendidikan. Dengan kata lain, penelitian ini bisa menjadi tumpuan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian dengan tema yang sama, terutama dalam pemanfaatan teknologi di sekolah.

E. Kajian Pustaka

Kajian Pustaka bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang sedang diteliti, menemukan celah penelitian yang belum dikaji, dan memperkuat argumentasi mengenai pentingnya penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang ditemukan oleh peneliti, diantaranya:

1. Penelitian oleh Nur Asikin pada tahun 2022, dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Peningkatan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs. DDI Kaluppang.”¹¹

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

¹¹ Nur Asikin (2022). Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Kaluppang. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

pelajaran Akidah Akhlak dan membandingkan dengan penggunaan media PowerPoint. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain *quasi experimental*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, dan tes, serta menggunakan analisis data deskriptif dan inferensial (uji hipotesis). Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan media PowerPoint. Persamaan dalam penelitian ini sama-sama menggunakan objek penelitian media Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu metode penelitian yang dipilih yaitu menggunakan metode kuantitatif dengan fokus variabel hasil belajar peserta didik sedangkan penelitian yang akan penelitian lakukan menggunakan metode penelitian kualitatif dan fokus pada implementasi pemanfaatan media Quizizz Paper Mode serta lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti.

2. Penelitian oleh Hanifah Khusnul Nafi'ah, dkk., (2024) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Menggunakan Morph PowerPoint Pada Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di SMP Negeri 1 Patianrowo Nganjuk".¹² Tujuan dari penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran Morph PowerPoint yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran Akidah Akhlak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan

¹² Hanifah Khusnul Nafi'ah, dkk., (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Menggunakan Morph PowerPoint Pada Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di SMP Negeri 1 Patianrowo Nganjuk, dalam *Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3 (3).

(R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development of Production, Implementation or Delivery and Evaluations). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Morph PowerPoint yang dikembangkan dengan metode ADDIE oleh penulis masuk dalam kategori “sangat baik” dengan hasil validasi ahli materi 81% dan hasil validasi ahli media 82%. Adapun hasil dari respon siswa 70% dalam penggunaan media Morph PowerPoint. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media layak digunakan dan meningkatkan minat belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah fokus pada mata pelajaran yang diambil yaitu Akidah Akhlak dan jenjang pendidikan yang diambil tingkat SMP/MTs. Perbedaan dari penelitian ini dengan penulis terletak pada media yang digunakan, metode penelitian yang dipilih. Penelitian ini menggunakan media Morph PowerPoint sedangkan penulis menggunakan media Quizizz Paper Mode. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan (R&D) sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif.

3. Penelitian oleh Muhammad Abdillah, W Luqna Hunaida dan Abdul Muqit pada tahun 2024, dengan judul “Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI di Era Digital.”¹³ Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis implemetasi game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital untuk meningkatkan pemahaman siswa. Metode penelitian yang

¹³ Muhammad Ilham Abdillah, dkk., (2024). Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI di Era Digital, dalam *Jurnal Al-Mau'izhoh*, 6 (2)

digunakan yaitu kualitatif deskriptif dengan pengambilan data melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi seperti Quizizz dan Kahoot dan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan menumbuhkan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu materi PAI menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Persamaan dalam penelitian ini terdapat pada subjek penelitian yaitu kelas VIII dan membahas tentang motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Adapun perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini fokus pada game edukasi khususnya Quizizz dan Kahoot (versi online), sedangkan penelitian yang akan penelitian lakukan fokus pada media Quizizz Paper Mode. Lokasi penelitian dan mata pelajaran yang diambil juga berbeda. Penelitian ini mencakup pembelajaran PAI secara umum, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan fokus pada pembelajaran Akidah Akhlak.

4. Penelitian oleh Rani Oktaviani, W Hardika Legiani, dan F Alwan Bahrudin pada tahun 2022, dengan judul “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn (*Quasy Eksperiment* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang)”.¹⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan dan ada tidaknya pengaruh media quizizz paper mode terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan

¹⁴ Rani Oktaviani, dkk. (2022). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn (*Quasy Eksperiment* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang), dalam *Journal of Civic Education* 5 (3).

Kewarganegaraan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada media quizizz paper mode terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Rata-rata post-test kelas eksperimen yang menggunakan media quizizz paper mode sebesar 84.56, sedangkan rata-rata post-test kelas kontrol yang tidak menggunakan media quizizz paper mode sebesar 65.50. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran quizizz paper mode dengan subyek penelitian motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajarannya, dimana penelitian ini menggunakan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Pancasila dalam penelitiannya sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan mata pelajaran Akidah Akhlak. Selain itu, perbedaannya juga terletak pada jenjang pendidikan yang diambil. Pada penelitian ini dilakukan pada tingkat SMA, sedangkan penelitian yang peneliti ambil dilakukan pada tingkat SMP khususnya kelas VIII.

5. Penelitian oleh Septiani Selly Susanti, dkk., (2024), dengan judul “Media Digital Inovatif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”.¹⁵ Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan berbagai inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pemanfaatan media digital berbasis media sosial. Penelitian menggunakan metode studi kepustakaan (library research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang menganalisis lebih dari 30 artikel dari jurnal yang

¹⁵ Septiani Selly Susanti, dkk., (2024). Innovative Digital Media in islamic Religious Education Learning, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 21 (1).

terakreditasi nasional dan internasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial seperti Youtube, WhatsApp, Tiktok, Instragram, dan Facebook merupakan platform yang paling banyak digunakan guru PAI dalam pembelajaran selama periode 2019-2024. Media sosial tersebut juga terbukti meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar, dan pemahaman terhadap materi ajar dalam pembelajaran PAI. Persamaan dalam penelitian ini, sama-sama membahas tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI. Perbedaannya terletak pada objek penelitian dan metode yang digunakan. Penelitian ini menggunakan media sosial sebagai fokus penelitian dan metode studi kepustakaan, sementara penelitian yang akan peneliti lakukan mengkaji secara langsung penggunaan Quizizz Paper Mode sebagai media dalam pembelajaran Akidah Akhlak dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Selain itu lokasi penelitian dan jenjang pendidikan yang diambil berbeda.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah di uraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa belum ada penelitian yang secara khusus menjelaskan tentang pemanfaatan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat Madrasah Tsanawiyah dengan fokus pada faktor pendukung dan penghambatnya. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaharuan untuk mengisi kekosongan dari penelitian yang terdahulu serta bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media digital dengan menggunakan fasilitas sekolah yang sudah tersedia.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan media Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTs. Ma'had Islamy Banguntapan Bantul, dapat disimpulkan bahwa

1. Pemanfaatan media Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTs. Ma'had Islamy Banguntapan Bantul berjalan cukup efektif. Pada tahap persiapan, guru telah menunjukkan kesiapan teknis dan pedagogis yang memadai terlihat dari penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pembuatan soal evaluasi melalui platform Quizizz, pencetakan kartu QR, serta penyediaan perangkat pendukung berupa proyektor dan jaringan internet. Pada tahap pelaksanaan, guru mampu memberikan arahan teknis yang jelas serta mendampingi siswa selama pelaksanaan kuis sehingga tercipta suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.
2. Faktor pendukung dari penerapan media *Quizizz Paper Mode* mencakup dukungan sarana dan prasarana yang disediakan madrasah, kesiapan guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran, dan motivasi siswa yang tinggi untuk mencoba media berbasis teknologi. Namun demikian, terdapat pula faktor penghambat seperti kondisi jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan pemahaman siswa dalam menggunakan media digital, fitur *Quizizz*

Paper Mode yang masih relatif baru sehingga memerlukan adaptasi, serta kebutuhan waktu yang lebih lama dalam tahap persiapan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa masukan dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dengan teknologi menggunakan media *quizizz paper mode* pada pembelajaran Akidah Akhlak.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya penggunaan media *Quizizz Paper Mode* sebagai salah satu alternatif media yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Pada penelitian ini, peneliti menyadari bahwa penelitian masih jauh dari kata sempurna. Peneliti menyadari keterbatasan dalam pengelolaan waktu, dan literatur mempengaruhi hasil dari analisis dan pemahaman pada objek penelitian. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan memberikan sumbangan pemikiran yang lebih mendalam dalam memanfaatkan teknologi, khususnya pada bidang pendidikan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan

penelitian dengan tema yang sama, terutama dalam pemanfaatan teknologi di sekolah.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian ini, penulis menyadari adanya beberapa keterbatasan yang mempengaruhi hasil dan ruang lingkup temuan. Keterbatasan tersebut mencakup: Pertama, berkaitan dengan objek penelitian, di mana penelitian ini hanya melibatkan satu kelas (kelas VIII B) dan satu guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs. Ma'had Islamy Banguntapan, yang kedua terkait dengan metodologi penelitian yang bersifat kualitatif deskriptif. Meskipun pendekatan ini memberikan pemahaman yang mendalam mengenai konteks dan proses pembelajaran, metode ini tidak memungkinkan pengukuran peningkatan motivasi belajar secara kuantitatif atau objektif. Oleh karena itu peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya mempertimbangkan objek penelitian yang lain dengan waktu penelitian yang lebih lama agar diperoleh gambaran yang lebih mendalam tentang media Quizizz Paper Mode.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Fattah Nasution (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Harfa Creative. hal. 34
- Ahmad Khalakul Khairi (2020). *Pembelajaran Akidah Akhlak*. Mataram: Sanabil. hal. 14-15
- Ahmad Rifai (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar*. Cirebon: CV.Aksarasatu. hal. 9
- Aisyah dan Masnu'ah. 2024. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar. dalam *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13 (01). hal. 597
- Ali Mufti, M. Hafid, Aliman (2024). *Modul Bahan Ajar Akidah Akhlak Untuk MTs Semester 2*. Sukoharjo: CV. Putra Kertonatan. hal. 50
- Anwar, M. Fadilah & Hidayat, (2020). Kendala dan Sousi Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran RA Bustanul Huda Dasar. dalam *Jurnal Pendidikan Digital* 5 (2). Hal. 45-58.
- Arifannisa, dkk. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. Jambi: PT. Sonpedia Publising Indonesia, hal. 4
- Arsyad Azhar (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. hal. 22-23
- Arsyad Azhar (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers. hal. 25
- Balqista Yolanda, dkk. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. dalam *Saliha: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6 (2). hal. 287
- Balqista Yolanda, Iwan Hermawan dan Nur Aini Farida. 2023. Penggunaan Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar. Dalam *Saliha: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 6 (2). hal. 287¹ Upik Dwi Cahyati dan Siti Maisaroh. 2023. Utilization of The Paper Mode Quizizz Game in Mathematics Learning at Elementary School. Dalam *Proceedings of The 2nd UPY International Conference on Education and Social Science (UPINCESS)*. hal. 420.
- Deksha. A Quick Guide to Paper Mode. *Wayground Formerly Quizizz*, 2025. <https://support.wayground.com/hc/en-us/articles/23359228697881-A-Quick-Guide-to-Paper-Mode>.
- Hamzah Pagarra, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM. hal. 26

- Hanifah Khusnul Nafi'ah, dkk., (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Menggunakan Morph PowerPoint Pada Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di SMP Negeri 1 Patianrowo Nganjuk, dalam *Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3 (3).
- Hasil wawancara dengan Bapak DTA, Guru Akidah Akhlak kelas VIII, MTs. Ma'had Islamy Banguntapan pada 20 Mei 2025
- Hasnul Fikri & Ade Sri Madona (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru. hal. 9-10
- Hasnul Fikri & Ade Sri Madona (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru. hal. 11
- Herlina, dkk. (2024). Pemanfaatan Media Digital Dalam Menarik Minat Siswa SD/MI Terhadap Pembelajaran PAI. Dalam Indo-MathEdu Intellectuals Journal. hal. 8265.
- Hosaini, dkk. (2012). *Pembelajaran Akidah Akhlak*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. hal. 2
- Husen, Hizbullah, dan Mustari. 2025. Dampak Keterbatasan Infrastruktur TIK Terhadap Efektivitas Pembelajaran Digital (Studi Penerapan Model TPACK di SDN 3 Jagaraga. dalam Cermat: *Jurnal Cendekiawan dan Riset Multidisipin Akademik Terintegrasi* 1 (2). hal. 173
- Ibn Khaldun (1922). *Muqaddimah Ibn Khaldun*. Terj. Masturi Irham, dkk. Jilid II. Jakarta: Pustaka Firdaus, hal. 413
- Kementerian Agama Republik Indonesia (2019). *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah*, hal. 28-29
- Kementerian Agama Republik Indonesia (2020). *Akidah Akhlak untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. hal. 214-215
- Kementerian Agama Republik Indonesia (2020). *Akidah Akhlak untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. hal. 217-219
- Masnur Muslich (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. hal. 55
- Muhammad Ilham Abdillah, dkk., (2024). Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI di Era Digital, dalam *Jurnal Al-Mau'izhoh*, 6 (2).

- Muhammmad Husni Tamrin, dkk. 2024. Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Paper Mode Terhadap Tingkat Kecemasan Siswa Di SMA Negeri 1 Empang Kabupaten Sumbawa. Dalam *Seminar Nasional Manajemen Inovasi* (7) 1. hal. 189
- Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Absolute Media, 2020), hal. 45.
- Munawir (1987). *Kamus Besar Bahasa Arab Indonesia*. Jakarta: Kalam Mulia. hal. 1023.
- Nadella Lesvira Septiani. (2025, 9 Juli). Quizizz Kini Jadi Wayground! Yuk, Kita Kupas Tuntas Perubahannya!.
<https://www.kompasiana.com/nadellalesviraseptiani2602/>
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 58.
- Nasron, dkk. (2024). Macam-macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar di Indonesia. Dalam *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4 (4). hal. 14043
- Ningsih, Alfaqi dan Sadiqyah. 2025. Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Evaluasi. dalam *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3 (3). hal. 569-570
- Nur Asikin (2022). Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Kalupang. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Nur Hasanah. (2024). Students' Perception of Using Quizizz Gamification for English Learning in Islamic Education. dalam *Al Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora* 2 (2). hal. 1217.
- Nurin Nafi'ah, dkk. (2024). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Evaluasi AI Quizizz Mode Paper Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di S Khadijah 3 Surabaya. Dalam *Indonesian Research Journal on Education* 4 (1). hal. 192
- Parhan dkk., (2024). Peran Strategi Saintific Learning Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa. Dalam *Jurnal Islamika* 7 (1). hal. 63
- Purba, Irawati. 2020. Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran. dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4 (3). hal: 2164–2172.
- Ramadhani, Esti Suryani, dan M Syafi'i (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil

Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau. Dalam *Jurnal Armada Pendidikan* 1(1). hal. 24

Rani Oktaviani, dkk. (2022). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn (*Quasy Eksperiment* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang), dalam *Journal of Civic Education* 5 (3).

Rini dan Ulhaq Zuhdi (2021). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. Dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11 (1). hal. 65

Septiani Selly Susanti, dkk., (2024). Innovative Digital Media in islamic Religious Education Learning, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 21 (1).

Siti Masnu'ah dan Nagita Histimuna Aisyah. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah, dalam *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13 (1), hlm. 602-603

STAIKU (2023). Revolusi Industri 5.0 dan Dampaknya Terhadap Dunia Pendidikan. STAIKU. <https://staiku.ac.id/revolusi-industri-5-0-dan-dampaknya-terhadap-dunia-pendidikan>

Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. Dalam *CBIS Journal* 3, no. 2. hal. 79

Sugiono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta. hal. 305-307

Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta, hlm. 273.

Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta, hlm. 274.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 172.

Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani. hal. 28

Supandi dan Ahmad (2019). Pembelajaran Aqidah Akhlak Dalam Perspektif Humanisme di MA Miftahul Qulub Galis Pamekasan. Dalam *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3 (1). hal. 118

Sylvia, Al Khalidi, dan Ikrima. (2024). Integrating Quizizz in the English Classroom: Game-Based Learning and Assessment, dalam *International Journal of Advances in Social Sciences* 1 (1). hal. 5-7.

Tri Joko Raharjo & Meylinda Ambar Pamungkas (2024). Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. dalam *Journal Of Social Science Research*. hal: 12449–12460.

Winarsih dan Ana Fitrotun Nisa (2023). Paper Mode Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 1 (1). hal. 114

