

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses yang menghubungkan interaksi antara guru (pendidik) dengan peserta didik (siswa) disebut proses atau kegiatan pembelajaran. Pada praktiknya, proses pembelajaran melibatkan beberapa elemen yaitu, guru, siswa, kurikulum, materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran (Fauzi, 2024). Pada komponen evaluasi, hasil belajar siswa dapat dijadikan indikator untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil belajar bisa ditinjau dari dua kacamata, yaitu guru dan siswa. Dari kacamata siswa, hasil belajar menunjukkan proses mental yang semakin positif daripada sebelum belajar, yang akan tercermin pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Di sisi lain, bagi guru, hasil belajar mencerminkan pencapaian materi sejalan dengan tujuan yang diinginkan. Dengan demikian, hasil belajar merupakan suatu capaian dari tujuan pembelajaran dan juga hasil dari proses belajar (Sopiatin & Sahrani, 2011).

Pendidikan Agama Islam (PAI) berkedudukan vital terhadap perwujudan karakter, sikap, juga spiritualitas siswa. Selain berfungsi untuk memberikan pemahaman tentang nilai-nilai ajaran Islam, PAI juga bertujuan membentuk perilaku berakhlak mulia, disiplin, dan bertanggung jawab (Sihombing, 2021). Allah Swt. berfirman dalam Al-Qur'an surat al-Qalam ayat 4.

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ ۚ

Artinya: “Sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang agung.” (Q.S. al-Qalam: 4)

Penggalan ayat tersebut mengandung makna bahwa Rasulullah saw. adalah seseorang yang mempunyai akhlak mulia dan keluhuran budi pekerti yang agung. Berkenaan dengan hal ini, maka Allah Swt. mengutus Rasulullah, salah satunya untuk menyempurnakan akhlak manusia melalui penyebaran risalah Islam (Shihab, 2005). Maka hal ini sejalan dengan tujuan dari Pendidikan Agama Islam yaitu untuk

membantu siswa mengembangkan kekuatan agama dan spiritual, pengendalian diri, karakter diri, kebijaksanaan, keterampilan serta akhlak mulia yang mereka perlukan untuk kebermanfaatan pribadi, kelompok, juga bangsa negara. Berkaitan dengan ini, termuat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 Pasal 3 tahun 2003 yang menerangkan bahwa:

“Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan nasional bertujuan untuk membangun potensi siswa untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.” (Indonesia, 2003).

Maka dari itu, Pendidikan Agama Islam (PAI) atau Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) adalah cara dan bentuk usaha penanaman sesuatu (pendidikan) dengan berkelanjutan antara guru dan siswa, dengan tujuannya yaitu untuk membentuk akhlakul karimah.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan, maka disimpulkan bahwa hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti (PAI-BP) adalah kapabilitas kognitif, afektif, dan psikomotorik yang didapat siswa sesudah mengikuti prosedur pembelajaran pendidikan agama Islam. Semua jenis kinerja belajar siswa dalam memafhumi dan menggapai tujuan pembelajaran, termasuk keterampilan beragama dengan landasan ajaran Islam, merupakan bagian dari hasil belajar PAI-BP (Rodin & Sunenti, 2017).

Setelah melakukan studi pendahuluan ke salah satu sekolah di kabupaten Bandung, yakni SMP Negeri 3 Paseh kabupaten Bandung, ditemukan bahwa masih terdapat permasalahan mengenai hasil belajar PAI-BP yang belum optimal, terutama dari segi hasil belajar kognitif. Hal ini berlandaskan dari data hasil ulangan harian, kurang lebih hanya 60% nilai siswa dari keseluruhan kelas IX yang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pak Achmad selaku guru PAI-BP disana mengakui bahwa pada saat pembelajaran, lebih sering menggunakan metode konvensional. Media pembelajaran yang dipergunakan juga masih terbatas pada media visual seperti buku atau tayangan *slide* biasa. Hasilnya saat melakukan observasi, terlihat sebagian siswa tidak fokus mendengarkan penjelasan guru, terlihat bosan dan menyandarkan kepalanya di meja. Sebagian siswa malah bersenda gurau dengan temannya atau bahkan mengganggu temannya.

Berangkat dari permasalahan yang sudah dipaparkan, faktor eksternal seperti media pembelajaran diduga menjadi penyebab hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Paseh kabupaten Bandung menjadi kurang optimal. Fasilitas media pembelajaran yang sebenarnya cukup memadai belum bisa dimaksimalkan oleh guru dan siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, media pembelajaran dengan basis teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu solusi yang relevan dan efektif. Aplikasi interaktif memungkinkan pembelajaran berlangsung dengan lebih variatif dan fleksibel. Melalui pengintegrasian teknologi, guru dapat bertindak menjadi fasilitator yang mendorong siswa agar lebih bebas dan mandiri dalam belajar, serta melatih siswa untuk memiliki tanggung jawab. Oleh karena itu, pengintegrasian PAI-BP dengan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan upaya yang strategis dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Selain memberikan efek positif dalam hal menumbuhkan motivasi dan memaksimalkan hasil belajar siswa, pengintegrasian PAI-BP melalui media pembelajaran berbasis teknologi juga diharapkan dapat membantu siswa menghayati nilai-nilai agama dengan lebih baik, bersamaan dengan mempersiapkan mereka agar siap menyambangi tantangan dunia modern yang berkembang semakin kompleks (Kharisma, Karim, & Manoppo, 2024). Dari sekian banyaknya aplikasi pembelajaran yang tersedia, satu dari beberapa aplikasi pembelajaran interaktif yang bisa diterapkan adalah *quizlet*.

Quizlet merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang memfasilitasi siswa dan pengajar dalam proses belajar melalui kartu *flash digital*, kuis interaktif, dan permainan edukatif. *Platform* ini memungkinkan pengguna membuat materi belajar sendiri atau mengakses ribuan set *flashcard* yang telah dibagikan secara publik. Selain itu, aksesibilitas yang mudah melalui aplikasi dan browser menjadikan *quizlet* alat yang fleksibel dan praktis untuk mendukung pembelajaran mandiri di mana saja dan kapan saja. Meskipun lebih berfokus pada penghafalan konsep, media ini tetap efektif sebagai sarana persiapan ujian dan penguatan materi secara berkelanjutan (Lestari, Kasim, & Parenreng, 2022).

Berlandaskan latar belakang yang telah dijelaskan, perlu dilakukan upaya untuk menerapkan media pembelajaran *quizlet* dalam pembelajaran PAI-BP pada tingkat pendidikan menengah. Peneliti memiliki ketertarikan untuk mengkaji lebih lanjut terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizlet* dalam pembelajaran PAI-BP. Oleh karenanya, peneliti berencana mengadakan sebuah penelitian dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizlet terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.*”

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada gambaran latar belakang di atas, terdapat sejumlah permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini. Permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses penggunaan media pembelajaran *quizlet* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Paseh Kabupaten Bandung materi Sabar dalam menghadapi Ujian?
2. Bagaimana hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Paseh Kabupaten Bandung materi Sabar dalam Menghadapi Ujian?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizlet* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Paseh Kabupaten Bandung materi Sabar dalam Menghadapi Ujian?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan yang ingin penulis ketahui dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Proses penggunaan media pembelajaran *quizlet* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Paseh Kabupaten Bandung materi Sabar dalam Menghadapi Ujian;

2. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Paseh Kabupaten Bandung materi Sabar dalam Menghadapi Ujian;
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizlet* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Paseh Kabupaten Bandung materi Sabar dalam Menghadapi Ujian.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sarana bantuan bagi guru untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), penelitian ini bisa memberikan tinjauan teoritis mengenai seberapa efektif teknologi pendidikan-khususnya aplikasi *quizlet* dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI-BP. Penelitian ini juga dapat menjadi khasanah bacaan dan membuka peluang penelitian di masa depan untuk menciptakan materi atau strategi pembelajaran dengan basis teknologi yang bisa menyesuaikan perkembangan zaman.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yakni dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar karena penggunaan media yang menarik dan interaktif, memudahkan pemahaman dan penguasaan materi sehingga bisa meningkatkan hasil belajar PAI-BP.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yakni dapat menawarkan media alternatif untuk mengembangkan motivasi dan keterlibatan siswa saat proses pembelajaran, juga dapat menunjang guru dalam menemukan teknik dan materi pengajaran yang lebih menarik dan bervariasi untuk siswa.

c. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yakni dapat memberikan wawasan baru tentang pemanfaatan media digital dalam mendukung proses pembelajaran

di kelas, mendorong sekolah untuk bersifat lebih terbuka dalam mengadopsi teknologi pembelajaran modern guna meningkatkan kualitas pendidikan serta menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah saat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang efektif

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah dapat memperbanyak khasanah ilmu dan pemahaman peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran digital seperti *quizlet* dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian kuantitatif di bidang pendidikan dan menjadi referensi atau acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya terkait media pembelajaran interaktif dan peningkatan hasil belajar.

E. Kerangka Berpikir

Belajar adalah bentuk transformasi pada diri seseorang yang muncul melalui pengalaman sehingga individu dapat mengetahui, memahami, dan mengerti sesuatu.

Setelah menempuh proses pembelajaran, individu dapat memperoleh hasil belajar. Menurut Sudjana (2009) yang dikutip oleh Motoh (2022) mengungkapkan bahwa kemampuan atau kemahiran yang diperoleh siswa setelah mengikuti pengalaman belajar mereka dikenal sebagai hasil belajar. Bloom (1956) mengemukakan hasil belajar itu terbagi dalam tiga kategori, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain yang berkaitan dengan pertumbuhan kapasitas dan kemampuan intelektual dikenal sebagai domain kognitif. Pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6) termasuk domain kognitif. Sedangkan domain afektif terkait dengan perubahan nilai, sikap, minat, apresiasi, dan adaptasi. Sikap, penerimaan, respons, nilai, organisasi, dan karakter adalah tingkatan yang membentuk domain afektif. Kemampuan untuk bergerak tercakup dalam domain psikomotorik. Keterampilan produktif, teknik, fisik, manajerial, dan intelektual adalah beberapa tingkatan dalam domain psikomotorik (2010).

Menurut Djamarah dan Zain (2002) tingkat pencapaian pada domain kognitif dari suatu proses belajar mengajar dapat dibedakan menjadi: (1) Istimewa atau maksimal: bilamana siswa dapat menguasai seluruh bahan yang diajarkan; (2) Baik sekali atau optimal: bilamana siswa dapat menguasai sebagian besar (76%-99%) bahan yang diajarkan; (3) Baik atau minimal: bilamana siswa hanya dapat menguasai 60%-75% bahan yang diajarkan; dan (4) Kurang: bilamana siswa dapat menguasai kurang dari 60% bahan yang diajarkan (Yulianto, 2021).

Mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya ialah langkah pertama untuk mencapai hasil pembelajaran yang terbaik. Efisiensi proses belajar mengajar di kelas menentukan apakah tujuan pembelajaran akan terlaksana. Karena itu, baik guru maupun siswa harus berupaya mengomunikasikan pemahaman mereka dan memahami serta menerapkan penjelasan guru.

Menurut Slameto (2010), ada banyak variabel yang bisa berdampak pada hasil belajar siswa, tetapi ringkasnya terbagi ke dalam dua kategori, yakni aspek internal dan eksternal. Aspek eksternal adalah aspek yang bersumber dari luar diri orang yang belajar, dan aspek internal adalah aspek yang bersumber dari dalam diri orang tersebut (Damayanti, 2022). Unsur-unsur fisiologis (fisik) seperti kondisi indra manusia, kebugaran anggota tubuh dan problem kesehatan, serta faktor psikologis (rohani) seperti perhatian diri, minat, dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran PAI-BP, merupakan contoh komponen internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar (Munari, 2020). Variabel keluarga, seperti gaya *parenting*, permasalahan keluarga, lingkungan di rumah, dan keadaan keuangan keluarga, adalah contoh pengaruh eksternal. Berikutnya adalah elemen komunal seperti keterlibatan siswa dalam komunitas masyarakat. lalu terakhir, faktor sekolah meliputi kurikulum, metode pengajaran, koneksi antara siswa, koneksi guru dengan siswa, standar pelajaran, metode belajar, faktor fasilitas belajar, kepribadian guru, dan yang terakhir adalah pemanfaatan media pembelajaran (Gustari, 2020).

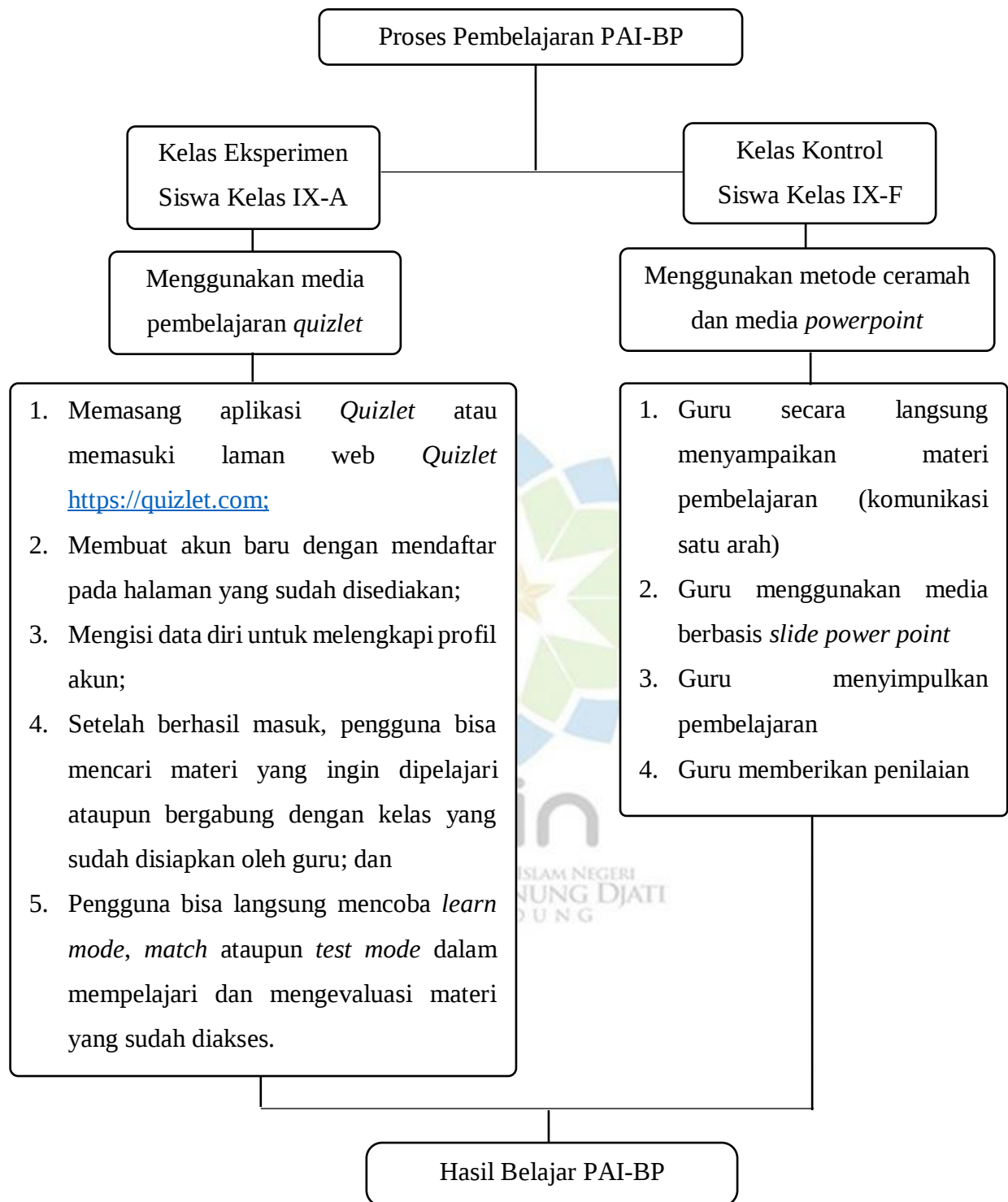
Dari uraian sebelumnya maka dapat dikatakan bahwa komponen pembelajaran yang cukup penting menjadi perhatian guru adalah media pembelajaran. Karena media pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Para guru sekarang memiliki kesempatan untuk menggunakan berbagai media belajar yang interaktif dan mutakhir berkat perkembangan teknologi yang pesat. Namun, ternyata masih ditemukan guru yang belum bisa mendayagunakan media belajar secara optimal dalam mengajar PAI-BP. *Quizlet* merupakan satu dari sekian banyaknya jenis media pembelajaran yang tersedia untuk diterapkan pada mata pelajaran PAI-BP.

Quizlet merupakan media pembelajaran berlandaskan teknologi yang memfasilitasi siswa dan pengajar dalam proses belajar melalui kartu flash digital, kuis interaktif, dan permainan edukatif. *Quizlet* membantu memperkuat pemahaman dan memori melalui metode pengulangan dan latihan aktif. Selain itu, aksesibilitas yang mudah melalui aplikasi dan browser menjadikan *quizlet* alat yang fleksibel dan praktis untuk mendukung pembelajaran mandiri tanpa batasan tempat dan waktu, termasuk dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI-BP (Lestari et al., 2022).

Dalam menerapkan aplikasi media *quizlet*, ada tahapan-tahapan yang harus dilakukan, yaitu (Lindayani & Artawan, 2021): (1) Memasang aplikasi *quizlet* atau memasuki laman web *quizlet* <https://quizlet.com>; (2) Membuat akun baru dengan mendaftar pada halaman yang sudah disediakan; (3) Mengisi data diri untuk melengkapi profil akun; (4) Setelah berhasil masuk, pengguna bisa mencari materi yang ingin dipelajari ataupun bergabung dengan kelas yang sudah disiapkan oleh guru; dan (5) Pengguna bisa langsung mencoba *learn mode*, *match* ataupun *test mode* dalam mempelajari dan mengevaluasi materi yang sudah diakses.

Untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizlet* terhadap hasil belajar siswa utamanya pada mata pelajaran PAI-BP, dapat dilihat melalui bagan berikut.



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah dugaan sementara atau asumsi awal yang berlandaskan teori atau pengamatan tertentu, lalu akan dianalisis kebenarannya melalui penelitian atau eksperimen. Pada konteks penelitian, hipotesis merumuskan keterkaitan antar dua atau lebih variabel yang menjadi landasan untuk pengumpulan serta analisis data.

Merujuk kepada kajian teori dan kerangka pemikiran, akan disusun suatu hipotesis yang menjadi jawaban sementara atas pertanyaan penelitian, yaitu: Secara deskriptif, hipotesis penelitian ini dapat digambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *quizlet* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 3 Paseh Kabupaten Bandung.

Hipotesis dalam penelitian ini ialah:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizlet* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Penelitian oleh Yati Oktari dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim dalam skripsinya berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi B3 (Bahan Berbahaya dan Beracun) di SMK Abdurrahman Pekanbaru". Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizlet* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi B3. Melalui desain penelitian quasi eksperimen dengan *pretest-posttest control group*, diperoleh nilai signifikansi (*sig 2-tailed*) sebesar 0.002, yang menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *quizlet* dibandingkan dengan yang tidak. Selain itu, uji koefisien determinasi menghasilkan nilai r^2 sebesar 0.173, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *quizlet* berkontribusi sebesar 17.3% terhadap peningkatan

hasil belajar siswa. Secara umum, perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang digunakan. Penelitian oleh Yati Oktari menggunakan mata pelajaran Kimia, sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sedangkan persamaannya adalah keduanya menggunakan media berbasis *quizlet*.

2. Penelitian oleh Tri Dhiyana dan Dhany Efitasari dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam artikel berjudul “Pengaruh Penerapan Media *Quizlet* terhadap Hasil Belajar Mapel Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Andong Boyolali”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *quizlet* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Andong. Sebelum penerapan, rata-rata nilai pre-test siswa adalah 58,15, sedangkan setelah menggunakan *quizlet*, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 84,26. Analisis statistik menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *quizlet*. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, nilai signifikansi adalah 0,164, menunjukkan bahwa metode tersebut tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa *quizlet* merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang digunakan dan responden yang diteliti. Penelitian dalam artikel tersebut menggunakan mata pelajaran ekonomi dan responden siswa tingkat sekolah menengah atas. Sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan responden siswa tingkat sekolah menengah pertama. Kemudian persamaannya yaitu keduanya menggunakan media pembelajaran *quizlet*.
3. Penelitian oleh Shafa Salsabila dari Universitas Sriwijaya dalam skripsi berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang”. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizlet*

memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Melalui desain penelitian eksperimen dengan metode *One Group Pretest Posttest*, data diperoleh dari pretest dan posttest yang dilakukan pada kelas XI IPS 1 yang berjumlah 40 siswa. Analisis data menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung (67,079) lebih besar dari t tabel (1,980), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan *quizlet* dapat meningkatkan pemahaman materi ekonomi siswa, sehingga disarankan untuk mengoptimalkan fitur-fitur *quizlet* dalam pembelajaran di kelas. Secara umum, persamaannya adalah keduanya menggunakan media berbasis *quizlet*. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang digunakan. Penelitian oleh Shafa Salsabila menggunakan mata pelajaran ekonomi, sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Perbedaan selanjutnya yaitu mengenai responden yang diteliti. Penelitian oleh Shafa menggunakan siswa sekolah menengah atas sedangkan penelitian ini menggunakan siswa sekolah menengah pertama. Kemudian persamaannya adalah keduanya menggunakan media berbasis *quizlet*.

4. Penelitian oleh Tanti Nur Rahmawati dari Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dalam skripsi berjudul “Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model *Participate Teaching and Learning* dengan Bantuan Aplikasi *Quizlet*: Penelitian Kuasi Eksperimen di SMPN 1 Tirta Mulya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *participative teaching and learning* dengan bantuan aplikasi *quizlet* secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika. Pada kelas eksperimen yang menggunakan model ini, siswa menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran dengan rata-rata skor sikap mencapai 2,98, lebih tinggi dibandingkan dengan skor netral yang hanya 2,50. Selain itu, analisis angket keaktifan siswa mengindikasikan bahwa mayoritas siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan mampu berinteraksi dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang

cenderung pasif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *quizlet* dalam model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara umum, perbedaannya terletak pada variabel *y* dan mata pelajaran yang digunakan. Penelitian oleh Tanti Nur Rahmawati menggunakan variabel keaktifan belajar dan mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel hasil belajar dan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sedangkan persamaannya adalah keduanya menggunakan media berbasis *quizlet*.

5. Penelitian oleh Utari dari Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dalam skripsi berjudul “*The Use of Quizlet as an Online Tool in Learning English Vocabulary: A Mixed Methods Research at SMPN 46 Bandung*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *quizlet* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VIII. Sebelum menggunakan *Quizlet*, rata-rata nilai pre-test siswa adalah 29,47, dengan nilai terendah 1 dan tertinggi 68. Setelah penerapan *quizlet*, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 89,19, dengan nilai terendah 60 dan tertinggi 100. Analisis statistik menggunakan uji *wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,001, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test. Selain itu, nilai *n-gain score* mencapai 0,8, yang tergolong dalam kategori peningkatan tinggi. Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa 95% siswa merasa bahwa *quizlet* menyenangkan dan efektif untuk membantu mereka belajar kosakata baru, menandakan bahwa aplikasi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademis tetapi juga pengalaman belajar siswa secara keseluruhan. Umumnya, persamaan terletak pada media yang digunakan yaitu keduanya menggunakan media berbasis *quizlet*. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan metode penelitian yang digunakan. Penelitian oleh Utari menggunakan mata pelajaran bahasa Inggris dan metode penelitian campuran (kualitatif dan kuantitatif). Sedangkan pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan kuantitatif metode kuasi eksperimen.

Dari beberapa penelitian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang peneliti lakukan. Perbedaan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Lokasi dan populasi yang berbeda. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Paseh kabupaten Bandung, kemudian populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Paseh kabupaten Bandung.
- b. Fokus penelitian dan mata pelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini berfokus untuk melihat pengaruh hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

