

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses untuk meningkatkan, memperbaiki, mengubah pengetahuan, serta tata laku seseorang atau sekelompok orang yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan Islam pada hakikatnya adalah upaya transfer nilai nilai agama, pengetahuan, dan budaya yang dilaksanakan secara berkesinambungan agar nilai-nilai tersebut dapat terinternalisasi dalam diri peserta didik dan menjadi sumber motivasi dalam berpikir serta bersikap. Proses pendidikan Islam berkaitan erat dengan kurikulum, pelaksanaannya, dan pembentukan kepribadian peserta didik agar mampu berpikir dan berperilaku sesuai dengan nilai serta ruh ajaran Islam. Dengan demikian, pendidikan Islam tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga menekankan pada pembentukan karakter dan spiritualitas peserta didik. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT, dalam surat Al-Mujadalah ayat 11, yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Wahai orang-orang yang beriman! apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah [58]: 11

Ayat tersebut menggarisbawahi bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam mewujudkan manusia yang ideal sesuai dengan ajaran Islam. Keberhasilan

pendidikan tidak hanya ditentukan oleh penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga oleh keselarasan antara keimanan, pengetahuan, dan pengamalan nilai-nilai moral dalam kehidupan. Pendidikan yang dilaksanakan secara holistik akan melahirkan generasi yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.

Dalam proses pembelajaran, keaktifan belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik. Keaktifan belajar mencerminkan keterlibatan siswa secara fisik maupun mental selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi, memiliki motivasi belajar yang tinggi, serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Sebaliknya, siswa yang pasif cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi karena keterlibatannya dalam proses pembelajaran masih rendah. Oleh karena itu, pendidikan bukanlah proses satu arah, melainkan interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik. Proses ini menuntut adanya keterlibatan peserta didik secara sadar dalam mengembangkan potensi dirinya, yang didukung oleh motivasi intrinsik, rasa ingin tahu, serta kemandirian dalam belajar.

Pada era digital saat ini, dunia pendidikan menghadapi berbagai tantangan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah karakteristik peserta didik yang lebih dekat dengan penggunaan perangkat digital dan media interaktif. Kondisi tersebut menuntut guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Namun, pada kenyataannya masih banyak proses pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat.

Kondisi tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP). Sebagai mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter dan akhlak peserta didik, PAIBP memerlukan proses pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Akan tetapi, dalam praktiknya pembelajaran PAIBP masih sering dilakukan secara konvensional dengan dominasi guru sebagai pusat pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung menjadi pendengar pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan

diskusi maupun kerja sama kelompok. Keterlibatan aktif menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran (OECD, 2019). Berdasarkan laporan PISA 2018, sekitar 70% siswa di seluruh dunia mengalami rendahnya *engagement* dalam pembelajaran konvensional, yang berdampak pada penurunan prestasi akademik dan motivasi intrinsik. Tantangan ini semakin kompleks pasca-pandemi COVID-2019, dimana transisi ke pembelajaran daring menunjukkan bahwa metode tradisional seperti ceramah monoton gagal memicu interaksi siswa, terutama pada mata pelajaran yang bersifat abstrak dan bernilai moral seperti pendidikan agama (UNESCO, 2020). Di tingkat global, penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti gamifikasi, dapat meningkatkan keaktifan hingga 40% tetapi implementasinya masih terbatas di negara berkembang (Dicheve et al., 2015). Oleh karena itu, pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan kolaborasi dan elemen digital menjadi krusial untuk mengatasi isu ini, meskipun di tingkat nasional seperti Indonesia, adaptasi model tersebut masih menghadapi hambatan kontekstual.

Di Indonesia, Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti memegang peran sentral dalam pembentukan karakter siswa sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini menekankan pengembangan akhlak mulia dan integrasi nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tantangan keaktifan belajar masih menjadi isu krusial, terutama di tingkat sekolah menengah atas (SMA), di mana Kurikulum Merdeka menuntut pendekatan yang lebih interaktif untuk mata pelajaran ini (Kemendikbudristek, 2022). Survei *Program for International Student Assessment* (PISA) 2018 oleh OECD mengungkapkan bahwa siswa Indonesia berada di peringkat rendah dalam literasi membaca dan sains, dengan faktor utama adalah kurangnya motivasi dan partisipasi aktif di kelas, dimana hanya 45% siswa merasa terlibat dalam pembelajaran (OECD, 2019). Secara khusus, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), yang diajarkan tiga jam per minggu, metode pengajaran konvensional seperti eksposisi guru mendominasi, menyebabkan siswa cenderung pasif, penelitian nasional menunjukkan bahwa keaktifan siswa di PAI rata-rata hanya mencapai 2,8 dari

skala 5, dipengaruhi oleh faktor seperti kurangnya media interaktif dan lingkungan belajar yang monoton (Wahyuni & Supriatna, 2021). Meskipun demikian, di tingkat regional seperti Jawa Barat, termasuk kota Bandung, upaya inovasi pembelajaran PAI mulai berkembang, tetapi masih terfokus pada aspek teoritis tanpa integrasi teknologi yang memadai, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektivitas model-model baru di sekolah swasta.

Dalam proses pembelajaran, peran guru sangatlah penting. Guru berperan sebagai pembimbing sekaligus pengajar yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang, dan menginspirasi, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Strategi dan taktik yang diterapkan guru memiliki dampak yang signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran memerlukan penerapan berbagai strategi pengajaran, termasuk yang mendorong interaksi dan keterlibatan aktif. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* dianggap sesuai dengan kebutuhan tersebut. Model ini membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis, interaktif, dan kooperatif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk merenung sendiri (*think*), berdiskusi dengan pasangan (*pair*), dan berbagi ide dengan kelompok yang lebih besar (*share*).

Think Pair Share adalah model pembelajaran di mana siswa tidak hanya berpikir secara mandiri tetapi juga berkolaborasi dengan teman-teman untuk bertukar ide. Hal ini memudahkan mereka memahami materi. Sejalan dengan pendapat Key dan Grabowski (2007) bahwa pendekatan konvensional tidak mempromosikan banyak interaksi dan siswa tampaknya menjadi pembelajar pasif. Slavin (1990) berpendapat bahwa tidak adanya kesempatan untuk membahas atau secara aktif mengeksplorasi konsep-konsep yang tidak dipahami siswa mengakibatkan mereka tidak dapat memahami materi pembelajaran. Selanjutnya dia mengatakan upaya kooperatif di antara siswa dapat meningkatkan prestasi yang lebih tinggi oleh semua peserta. Berdasarkan hal tersebut dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif dapat menjadi solusi dari permasalahan guru selama ini. Menurut Trianto (2007: 61) *Think Pair Share* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat memberi siswa lebih banyak

waktu untuk berpikir, merespon, dan saling membantu, sehingga siswa dapat mencari solusi untuk memecahkan masalah yang diberikan serta siswa dapat mengembangkan idenya.

Meskipun model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) yang dikembangkan oleh Lyman (1981) telah banyak digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran, penerapannya yang terintegrasi dengan media digital masih relatif terbatas, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Padahal, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital menuntut guru untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang memungkinkan siswa mengikuti kuis secara interaktif melalui perangkat digital dengan fitur umpan balik langsung (*real-time feedback*), papan peringkat (*leaderboard*), serta suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Quizizz berpotensi menjadi media yang efektif untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu, penerapan model *Think Pair Share* (TPS) umumnya difokuskan pada peningkatan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa. Sementara itu, belum ada penelitian yang mengkaji integrasi TPS dengan media Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* yang diintegrasikan dengan media Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di tingkat SMA.

Berdasarkan observasi awal di lapangan, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Bandung: 1) Kurangnya partisipasi aktif siswa. Banyak siswa cenderung bersikap pasif dan hanya menjadi pendengar saat guru menyampaikan materi. Hal ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi dan interaksi kelas, yang seharusnya menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang efektif. Siswa tampak tidak termotivasi untuk bertanya atau memberikan pendapat, sehingga suasana kelas terasa monoton dan kurang dinamis, 2) Guru cenderung mengandalkan metode konvensional, yaitu menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk berkolaborasi dengan teman-teman mereka, yang seharusnya dapat meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap pelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis serta kerja sama siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui kombinasi antara model pembelajaran kooperatif dan pemanfaatan teknologi digital. Integrasi model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media Quizizz diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE* BERBASIS MEDIA QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbasis media Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Bandung?
2. Bagaimana tingkat keaktifan belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Bandung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbasis media Quizizz?
3. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Bandung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbasis media Quizizz?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbasis media Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Bandung
2. Tingkat keaktifan belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Bandung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbasis media Quizizz
3. Peningkatan keaktifan belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Bandung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbasis media Quizizz

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap pengembangan ilmu pendidikan Islam, khususnya dalam penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbasis media Quizizz, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi empiris mengenai efektivitas integrasi model kooperatif dan teknologi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam konteks pendidikan agama.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan antusias belajar siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti selama proses pembelajaran berlangsung.

- b. Manfaat Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan referensi bagi guru dalam mengembangkan variasi model pembelajaran yang kreatif dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

- c. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih adaptif terhadap karakteristik siswa generasi digital, pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

E. Kerangka Berpikir

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan belajar menunjukkan keterlibatan siswa secara fisik dan mental dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti berpikir, bertanya, berdiskusi, serta bekerja sama. Namun, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), masih ditemukan rendahnya keaktifan belajar siswa. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru, sehingga siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, dan berbagi hasil pemikiran kepada kelas. Model ini mendorong seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa bergantung pada beberapa siswa tertentu saja.

Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) didasarkan pada teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kerja sama antarindividu. Melalui tahapan berpikir mandiri dan diskusi dengan teman sebaya, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Dengan demikian, TPS secara teoretis mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Menurut Lyman (1981), langkah-langkah model pembelajaran *Think Pair Share* meliputi:

1. *Think*, yaitu guru menyampaikan pertanyaan atau permasalahan dan siswa diberi kesempatan untuk berpikir secara mandiri. Tahap ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan ide pribadi sebelum berdiskusi.
2. *Pair*, yaitu siswa berdiskusi dengan pasangan untuk saling bertukar pendapat dan memperdalam pemahaman mereka. Pada tahap ini, siswa

saling bertukar gagasan, menyatukan pemikiran, dan memperbaiki pemahaman masing-masing melalui diskusi dua arah.

3. *Share*, yaitu siswa menyampaikan hasil diskusi kepada kelas sehingga terjadi interaksi dan komunikasi antarsiswa. Tahap ini memungkinkan siswa untuk belajar dari berbagai perspektif, memperdalam pemahaman, dan melatih keterampilan komunikasi.

Sebaliknya, pembelajaran konvensional yang umumnya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas cenderung kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Dalam metode ceramah, guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sementara siswa biasanya hanya mendengarkan tanpa banyak partisipasi. Menurut Sanjaya (2008:148-149), metode ceramah mencakup interaksi antara guru dan siswa melalui penjelasan lisan mengenai konsep tertentu, yang biasanya diakhiri dengan sesi tanya jawab (Peranginangin, 2020). Dengan demikian, meskipun metode ini memungkinkan penyampaian secara sistematis, keterlibatan aktif siswa seringkali masih terbatas.

Menurut Satyaningrum (2019), langkah-langkah pembelajaran dengan metode ceramah meliputi:

1. Memulai pembelajaran dengan apersepsi untuk mengaitkan materi baru dengan pengetahuan sebelumnya.
2. Menyampaikan materi secara langsung dan diikuti refleksi untuk memperjelas konsep.
3. Menutup pembelajaran dengan sesi tanya jawab agar siswa memiliki kesempatan bertanya dan berdiskusi, sehingga pemahaman mereka terhadap materi semakin mendalam (Zulfikar & Budiana, 2019).

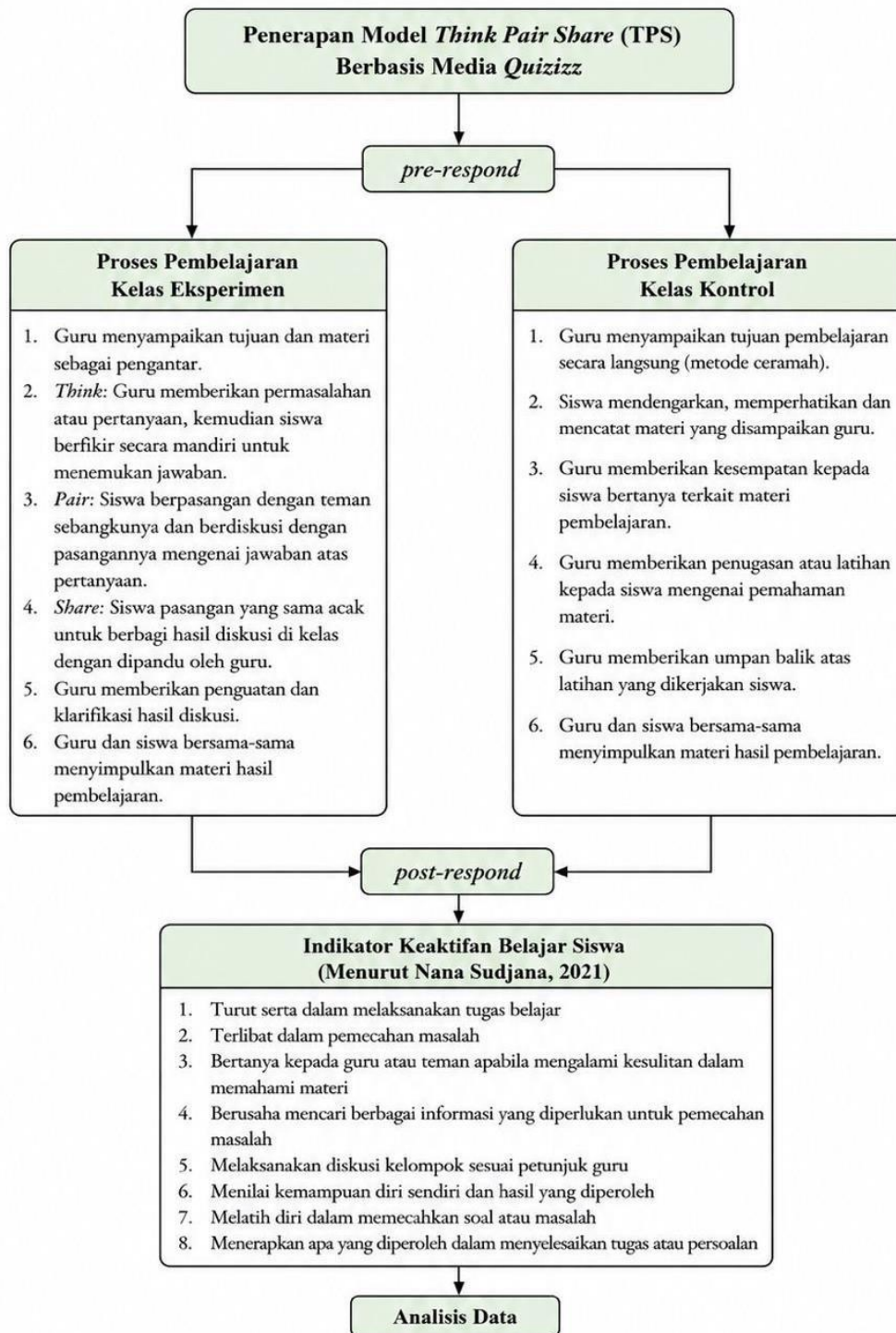
Untuk mendukung penerapan model *Think Pair Share*, digunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu Quizizz. Penggunaan Quizizz memberikan stimulus belajar melalui kuis interaktif, umpan balik langsung, serta suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori behavioristik yang menekankan pentingnya penguatan (*reinforcement*) dalam membentuk perilaku belajar. Melalui pemberian skor dan umpan balik secara langsung, Quizizz dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, keaktifan belajar siswa diartikan sebagai segala aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk memperjelas bentuk-bentuk keaktifan belajar siswa, diperlukan indikator yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini. Indikator keaktifan belajar siswa menurut Nana Sudjana (2021), yaitu:

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajar
2. Terlibat dalam pemecahan masalah
3. Bertanya kepada guru atau teman apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru
6. Menilai kemampuan diri sendiri dan hasil yang diperoleh
7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah
8. Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbasis media Quizizz dipandang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hubungan tersebut selanjutnya diuji melalui penelitian dengan desain kuasi eksperimen dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol.





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto (2002), hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis merupakan gabungan dari kata "hipo" yang artinya dibawah, dan "tesis" yang artinya kebenaran. Secara keseluruhan hipotesis berarti dibawah kebenaran (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti yang kuat. Adapun hipotesis pada penelitian ini diduga:

H_a : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbasis media Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Azka Musthofa & Hafidz Hafidz (2025) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Quizizz dalam Mata Pelajaran PAI di Rumah Belajar Raudhatul Huffaz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” yang dipublikasikan dalam Jurnal Sains Komprehensif, bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan oleh ahli media dan ahli materi, serta secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran PAI. Namun, perbedaannya adalah penelitian Azka dan Hafidz menitikberatkan pada pengembangan media dan hasil belajar, bukan pada keaktifan siswa maupun penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS). Senjangan yang muncul yaitu belum adanya integrasi antara model pembelajaran kolaboratif TPS

dengan media interaktif Quizizz untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menggabungkan kedua aspek tersebut.

2. Saipul Bahroni, Elfa Frinadra, & Eny Lutfi (2023) dalam penelitiannya berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa pada Materi Iman hingga Hari Akhir melalui Model *Think Pair Share* (TPS) dan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran PAI” bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa melalui penerapan model TPS dengan bantuan media audio visual. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan belajar siswa setelah penerapan model TPS, dimana siswa menjadi lebih aktif berdiskusi dan memahami materi secara lebih mendalam. Persamaannya dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran TPS dalam konteks mata pelajaran PAI. Namun perbedaannya terletak pada media yang digunakan, penelitian Bahroni menggunakan media audio visual, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan media digital Quizizz sebagai sarana pendukung TPS. Senjangan penelitian ini terletak pada belum adanya penggabungan TPS dengan media berbasis teknologi interaktif seperti Quizizz. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba mengisi kekosongan tersebut dengan melihat bagaimana perpaduan keduanya dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3. Muhlisin (2023) melalui penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Think Pair Share* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Iman pada Siswa Qadha' dan Qadar Kelas IX A SMO Negeri 3 Sewon Tahun Pelajaran 2022/2023” meneliti efektivitas model TPS terhadap peningkatan prestasi belajar pada materi Qadha' dan Qadar. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif sederhana, dengan *desain one group prerespond-postrespond*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata prestasi belajar

siswa setelah penerapan model TPS, serta peningkatan motivasi belajar mereka. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model TPS dalam pembelajaran PAI. Namun perbedaannya yaitu penelitian Muhlisin fokus pada prestasi belajar dan tidak melibatkan media pembelajaran digital seperti Quizizz, serta tidak menyoroti keaktifan belajar siswa sebagai variabel utama. Senjangan yang terlihat ialah perlunya penelitian yang menilai efektivitas TPS dalam konteks interaktif digital yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekurangan tersebut.

4. Muzekki, Husnilawati, & Imam Syafe'i (2025) dalam artikel berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TPS (*Think Pair Share*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Kajian Literatur” yang diterbitkan dalam Jurnal Agama, Pendidikan, dan Sosial Laa Roiba (RESLAJ), melakukan kajian literatur tentang efektivitas model pembelajaran TPS dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI. Metode yang digunakan adalah studi literatur kualitatif dengan menelaah berbagai hasil penelitian sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TPS secara konsisten dapat meningkatkan interaksi antarsiswa, rasa tanggung jawab belajar, dan partisipasi aktif dalam kelas. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti model pembelajaran TPS dalam konteks PAI. Namun perbedaannya terletak pada metode penelitian Muzekki bersifat tinjauan literatur tanpa implementasi empiris langsung, sedangkan penelitian ini bersifat eksperimen kuantitatif dengan penerapan langsung di lapangan. Selain itu, penelitian ini juga menambahkan unsur media Quizizz yang tidak dibahas oleh Muzekki dkk. Senjangan yang muncul ialah perlunya penelitian empiris yang membuktikan efektivitas kombinasi TPS dan media interaktif digital, bukan hanya berdasarkan kajian teoritis.
5. Septya Azhari Putri Wardana & Zamzam Mustofa (2025) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI dan BP di

Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo” yang diterbitkan dalam Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Bahasa dan Budaya, bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan pengumpulan data melalui observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar PAI dan Budi Pekerti. Persamaannya dengan penelitian ini adalah fokus pada keaktifan belajar siswa serta penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran PAI. Namun, perbedaannya yaitu penelitian Wardana hanya menyoroti penggunaan Quizizz sebagai media tunggal tanpa integrasi dengan model pembelajaran TPS. Kesenjangan penelitian ini adalah belum adanya model pembelajaran yang mampu menggabungkan keunggulan TPS (interaksi sosial dan kolaboratif) dengan Quizizz (interaktivitas digital dan gamifikasi). Penelitian ini berusaha mengisi kekosongan tersebut melalui pendekatan integratif.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Azka Musthofa & Hafidz Hafidz (2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Quizizz dalam Mata Pelajaran PAI di Rumah Belajar Raudhatul Huffaz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Sama-sama menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.	Penelitian ini fokus pada pengembangan media Quizizz dan peningkatan hasil belajar, bukan keaktifan siswa dan tidak menerapkan model TPS.
2.	Saipul Bahroni, Elfa Frinadra,	Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa	Sama-sama menerapkan model pembelajaran	Menggunakan media audio visual, bukan Quizizz, serta

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	& Eny Lutfi (2023)	pada Materi Iman hingga Hari Akhir melalui Model <i>Think Pair Share</i> (TPS) dan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran PAI	TPS dalam mata pelajaran PAI untuk meningkatkan kemampuan belajar.	fokus pada hasil belajar, bukan keaktifan siswa.
3.	Muhlisin (2023)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Iman pada Siswa Qadha' dan Qadar Kelas IX A SMO Negeri 3 Sewon Tahun Pelajaran 2022/2023	Sama-sama menerapkan model pembelajaran TPS pada mata pelajaran PAI.	Penelitian ini hanya meneliti prestasi belajar, tidak melibatkan media digital seperti Quizizz, serta tidak menyoroti keaktifan siswa.
4.	Muzekki, Husnilawati, & Imam Syafe'i (2025)	Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TPS (<i>Think-Pair-Share</i>) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Sama-sama mengkaji efektivitas model TPS dalam konteks PAI.	Bersifat studi sastra tanpa penerapan empiris dan tidak digabungkan dengan media Quizizz.
5.	Septya Azhari Putri Wardana & Zamzam Mustofa (2025)	Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran	Sama-sama membahas media Quizizz dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PAI.	Tidak menggunakan model pembelajaran TPS, hanya meneliti pengaruh media Quizizz secara mandiri.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		PAI dan BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo		

