

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi digital yang cepat memberi peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan inovatif. Penggunaan media digital dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Dalam konteks ini, sistem pendidikan perlu mengintegrasikan metode pembelajaran yang berfokus pada siswa. Penerapan pembelajaran aktif menjadi hal yang penting agar peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara kognitif, afektif, dan sosial dalam proses belajar mengajar. Perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* menuju *student-centered learning* menuntut adanya model pembelajaran yang mendorong kolaborasi dan interaksi antar peserta didik.

Pendidikan di era digital menuntut kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana penguatan proses berpikir kritis, kreativitas, serta komunikasi dalam kegiatan belajar (P. B. Purba et al., 2025). Selain itu, integrasi teknologi dalam proses pendidikan juga diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21, di mana literasi digital, kolaborasi, dan kemampuan problem solving menjadi kompetensi utama yang harus dikembangkan (P. B. Purba et al., 2025).

Salah satu pendekatan pembelajaran aktif yang banyak digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah *cooperative learning*, yaitu model pembelajaran yang menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama (Johnson & Johnson, 2018). Pendekatan ini menekankan pentingnya tanggung jawab individu dan kelompok, saling ketergantungan positif, serta keterampilan sosial dalam proses belajar. Salah satu tipe dari *cooperative learning* yang efektif dalam meningkatkan interaksi siswa adalah Metode *Think Pair Share* (TPS) yang dikembangkan oleh Lyman. Model ini mengajak siswa untuk berpikir secara mandiri (*think*), berdiskusi dengan pasangan (*pair*), dan membagikan hasil pemikirannya kepada kelas (*share*). Melalui tahapan ini, siswa

tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga membangun kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

Metode *Think Pair Share* dapat dipadukan dengan media pembelajaran digital berbasis permainan, seperti Quizizz, untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru menyusun kuis interaktif dengan tampilan yang atraktif, dilengkapi sistem perolehan poin dan umpan balik secara langsung. Kehadiran aplikasi ini mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, sekaligus kolaboratif, sehingga peserta didik terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dan memiliki motivasi yang lebih tinggi selama mengikuti proses pembelajaran (Utami & Subroto, 2023). Dengan demikian, pengintegrasian Metode *Think Pair Share* dengan media Quizizz berpotensi menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui perpaduan antara interaksi sosial dalam pembelajaran dan pemanfaatan teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era modern.

Quizizz adalah platform pembelajaran digital berbasis permainan (*game-based learning platform*) yang dimanfaatkan untuk merancang, membagikan, serta menyelenggarakan kuis interaktif, baik dalam pembelajaran secara daring maupun luring. Aplikasi ini dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif melalui penerapan unsur gamifikasi, seperti perolehan poin, papan peringkat (*leaderboard*), avatar, serta umpan balik langsung (*real-time feedback*) yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. (Aqtoina, 2025; Fauzi, 2025). Melalui elemen-elemen tersebut, Quizizz menghadirkan pengalaman belajar yang kompetitif dan interaktif, sehingga mampu menjaga fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Rizkiawati dan Santosa (2024), Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran yang memungkinkan guru mengukur pemahaman siswa secara langsung dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Antarmuka yang sederhana dan mudah

digunakan menjadikan Quizizz efektif diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, baik dalam pembelajaran tatap muka di kelas maupun secara daring. Selain itu, fitur fleksibel pada Quizizz memberikan kebebasan bagi guru untuk menyesuaikan bentuk soal dan mode permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Kehadiran Quizizz juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan kolaboratif karena memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan kuis berbasis permainan (Budiarti et al., 2025). Melalui pendekatan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh penilaian pada aspek kognitif, tetapi juga didorong untuk aktif berinteraksi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang memadukan unsur permainan dengan proses evaluasi sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, sekaligus meningkatkan keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penerapan pembelajaran yang berlandaskan pada prinsip aktif dan kolaboratif turut menjadi fokus dalam penyelenggaraan sistem pendidikan nasional di Indonesia. Dinamika perkembangan pendidikan di Indonesia saat ini berlangsung seiring dengan perubahan global yang mendorong integrasi teknologi dalam berbagai bidang, termasuk sektor pendidikan. Melalui kebijakan Merdeka Belajar yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, pemerintah menegaskan pentingnya pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, bersifat aktif, serta relevan dengan konteks kehidupan. Kebijakan tersebut juga mendorong pendidik untuk merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan sekaligus menumbuhkan kemandirian belajar peserta didik.

Adapun dari berbagai kebijakan dan inovasi pembelajaran tersebut belum sepenuhnya menunjukkan hasil yang optimal. Hal ini terlihat dari hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang

menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 81 negara dalam kemampuan literasi, matematika, dan sains (OECD, 2022). Rendahnya capaian tersebut berkaitan dengan kurangnya partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar di kelas, yang berimbas pada lemahnya kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari penguasaan materi akademik, tetapi juga dari tingkat keaktifan siswa selama proses belajar. Salah satu solusi potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan Metode pembelajaran aktif seperti *Think Pair Share* yang dikombinasikan dengan media digital interaktif berbantu aplikasi Quizizz.

Rendahnya hasil yang diperoleh Indonesia dalam survei PISA berkaitan erat dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas yang hingga kini masih didominasi oleh pendekatan berpusat pada guru. Pola pembelajaran yang belum memberikan ruang interaksi, diskusi, dan keterlibatan aktif peserta didik secara optimal menyebabkan mereka kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bernalar secara logis, serta menyampaikan gagasan secara reflektif. Padahal, kemampuan-kemampuan tersebut merupakan kompetensi esensial yang menjadi fokus penilaian dalam asesmen internasional seperti PISA. Keadaan tersebut mengindikasikan bahwa upaya meningkatkan mutu pendidikan tidak cukup hanya melalui pembaruan kurikulum, melainkan juga harus disertai perubahan pada pendekatan dan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan kolaboratif menjadi kebutuhan yang mendesak agar peserta didik tidak sekadar menguasai materi, tetapi juga mampu mengolah informasi, berdiskusi secara efektif, serta membangun pemahaman secara mandiri.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), tantangan pembelajaran menjadi semakin kompleks. PAI tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter, nilai, dan spiritualitas peserta didik. Pendidikan Agama Islam merupakan proses pembelajaran berkelanjutan antara pendidik dan peserta didik dalam menanamkan nilai-nilai Islam dengan tujuan membentuk akhlak mulia (Siregar et al., 2024). Proses pembelajaran PAI idealnya mampu menyentuh aspek jiwa, perasaan, dan pemikiran peserta didik secara seimbang.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI di sekolah masih sering didominasi oleh Metode ceramah tradisional yang menempatkan guru sebagai pusat kegiatan belajar. Pola pembelajaran seperti ini membuat interaksi antara guru dan siswa terbatas, sehingga siswa kurang diberi ruang untuk bertanya, berdiskusi, atau mengemukakan pendapat. Akibatnya, keaktifan belajar siswa menjadi rendah, dan proses pembelajaran cenderung monoton serta kurang menarik (Slameto, 2010).

Permasalahan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga ditemukan di SMP Negeri 46 Kota Bandung. Berdasarkan hasil observasi awal yang diperkuat melalui penyebaran angket keaktifan belajar terhadap 28 siswa kelas VIII, diperoleh hasil bahwa 16 siswa (57,14%) berada pada kategori keaktifan rendah, 12 siswa (42,86%) berada pada kategori sedang, dan belum terdapat siswa yang mencapai kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih belum optimal. Dalam proses pembelajaran, sebagian siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi, sedangkan keterlibatan dalam bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, maupun memberikan tanggapan terhadap materi masih relatif rendah.

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menghadirkan lingkungan belajar yang aktif dan melibatkan partisipasi peserta didik secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, bekerja sama, serta berperan aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, salah satunya melalui penerapan metode *Think Pair Share* (TPS) yang didukung oleh penggunaan aplikasi Quizizz.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa penggunaan media digital seperti Quizizz sebenarnya sudah pernah dilakukan oleh guru di SMP Negeri 46 Kota Bandung, namun belum dikombinasikan secara terstruktur dengan Metode pembelajaran tertentu seperti *Think Pair Share*. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba menerapkan kombinasi antara Metode pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* dan media digital Quizizz untuk melihat pengaruhnya terhadap keaktifan belajar siswa. Kombinasi antara metode pembelajaran dan media tersebut

diharapkan mampu mewujudkan proses pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Berbagai penelitian mendukung pengaruh Metode *Think Pair Share* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian Idayani (2021) menunjukkan bahwa penerapan TPS mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA tingkat SMP. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa TPS efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan partisipasi siswa dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pembelajaran PAI (Ramadhani & Umam, 2025; Silaban et al., 2025). Selain itu, penelitian Utami dan Subroto (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa hingga kategori tinggi, sementara Al Mawaddah et al. (2021) membuktikan bahwa Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian Bahroni et al. (2023) dan Muzekki et al. (2025) juga menegaskan bahwa penggabungan Metode pembelajaran kooperatif dengan media digital dapat meningkatkan keaktifan, partisipasi, serta motivasi belajar siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian metode pembelajaran *Think Pair Share* dengan media digital yang didukung oleh aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang SMP, yang hingga saat ini masih relatif jarang diteliti secara empiris. Adapun *research gap* penelitian ini berasal dari terbatasnya kajian terdahulu yang umumnya hanya berfokus pada penerapan metode *Think Pair Share* atau pemanfaatan media Quizizz secara terpisah, tanpa mengombinasikan keduanya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Atas dasar kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan metode *Think Pair Share* berbantuan aplikasi Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 46 Kota Bandung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam sekaligus memperkaya kontribusi teoretis terhadap pengembangan strategi pembelajaran aktif, inovatif, dan berbasis teknologi digital dalam pendidikan Islam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Metode *Think Pair Share* (TPS) berbantu aplikasi Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 46 Kota Bandung?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 46 Kota Bandung pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
3. Bagaimana pengaruh Metode *think pair share* (TPS) berbantu aplikasi quizizz terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan Metode *Think Pair Share* (TPS) berbantu aplikasi Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 46 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 46 Kota Bandung pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Untuk mengetahui pengaruh Metode *think pair share* (TPS) berbantu aplikasi quizizz terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang Pendidikan Agama Islam serta pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif. Temuan penelitian ini juga diharapkan mampu memperkaya khazanah literatur

mengenai pengaruh penerapan metode *Think Pair Share* (TPS) yang didukung oleh aplikasi Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini juga diharapkan mampu menyajikan bukti empiris mengenai tingkat pengaruh penerapan metode *Think Pair Share* (TPS) yang didukung oleh aplikasi Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa apabila dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah dalam pengembangan teori pembelajaran aktif dan kolaboratif yang memanfaatkan teknologi digital pada konteks Pendidikan Agama Islam, dengan penekanan pada keterlibatan, interaksi, serta refleksi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan akademik mengenai integrasi antara model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran berbasis gamifikasi, sehingga dapat memberikan landasan teoritis bagi penelitian-penelitian berikutnya dalam bidang pendidikan berbasis teknologi dan pedagogik Islam modern.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penerapan metode *Think Pair Share* (TPS) yang didukung oleh aplikasi Quizizz diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Model pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam merumuskan kebijakan yang inovatif guna mendorong pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berfokus pada peningkatan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Pendidik (Guru PAI)

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam memilih dan menerapkan Metode

pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menarik. Melalui penerapan *Think Pair Share* berbantu Quizizz, guru dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta partisipasi siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Penggunaan Quizizz sebagai media pendukung juga memungkinkan guru untuk mengelola evaluasi secara lebih cepat, efisien, dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan semangat Merdeka Belajar.

c. Bagi Siswa

Melalui penerapan Metode *Think Pair Share* (TPS) berbantu aplikasi Quizizz, siswa diharapkan dapat lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam kegiatan berpikir, berdiskusi, dan berbagi pendapat dengan teman sejawat. Selain itu, penggunaan Quizizz yang bersifat interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, serta membantu siswa memahami materi secara lebih menyenangkan dan bermakna.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman ilmiah yang berharga bagi peneliti dalam menerapkan dan mengkaji pengaruh Metode pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbantu aplikasi Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa. Selain memperdalam pemahaman mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis teknologi, penelitian ini juga menjadi sarana bagi peneliti untuk meningkatkan kemampuan dalam merancang, melaksanakan, serta menganalisis hasil penelitian pendidikan berbasis pendekatan kuantitatif.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada dasarnya diharapkan mampu mendorong keaktifan peserta didik, baik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berdiskusi, maupun berpartisipasi selama proses pembelajaran. Akan tetapi, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa tingkat

keaktifan belajar siswa masih relatif rendah karena pelaksanaan pembelajaran cenderung didominasi oleh guru sehingga keterlibatan peserta didik belum berlangsung secara optimal. Situasi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif guna meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.

Metode *Think Pair Share* (TPS) berbantu aplikasi Quizizz menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Melalui tahapan berpikir mandiri, berdiskusi berpasangan, dan berbagi pendapat di kelas, siswa diajak untuk terlibat secara kognitif dan sosial. Dukungan Quizizz sebagai media digital interaktif membantu meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa melalui elemen permainan dan umpan balik langsung. Dengan demikian, penerapan TPS berbantu Quizizz diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI secara efektif.

1. Landasan Teoretis Variabel X (Metode *Think Pair Share* Berbantu Aplikasi Quizizz)

Metode *Think Pair Share* (TPS) merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Frank Lyman (1981). Model ini berakar pada Teori Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning Theory*) yang dikemukakan oleh (Johnson & Johnson., 1991). Teori ini menekankan bahwa hasil belajar akan lebih optimal apabila peserta didik belajar dalam kelompok yang memiliki saling ketergantungan positif (*positive interdependence*), tanggung jawab individu (*individual accountability*), dan interaksi saling mendukung (*promotive interaction*).

Dalam penerapannya, TPS terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu *Think* (berpikir mandiri), *Pair* (berdiskusi dengan pasangan), dan *Share* (berbagi hasil diskusi kepada kelas). Proses ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta mengomunikasikan gagasan secara aktif. Menurut Bahroni et al. (2023), model TPS dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam aspek kognitif, sosial, dan emosional karena setiap tahapan mengandung unsur keterlibatan aktif siswa.

Metode *Think Pair Share* (TPS) semakin optimal ketika diintegrasikan dengan media digital interaktif seperti aplikasi Quizizz, yang berlandaskan pada Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) oleh Richard E. Mayer (2002). Teori ini menjelaskan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama saluran visual-piktorial dan auditori-verbal. Pembelajaran akan lebih efektif apabila kedua saluran tersebut diaktifkan secara bersamaan. Aplikasi Quizizz mendukung prinsip ini melalui tampilan visual yang menarik, animasi, suara, dan umpan balik langsung (*real-time feedback*), yang membantu memperkuat pemahaman dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran.

Quizizz juga didasarkan pada Teori Gamifikasi Pendidikan (*Educational Gamification Theory*) yang dikemukakan oleh Deterding et al. (2011). Teori ini menyatakan bahwa elemen-elemen permainan seperti poin, *leaderboard*, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, integrasi antara Metode *Think Pair Share* dan Quizizz menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi aktif siswa.

2. Landasan Teoretis Variabel Y (Keaktifan Belajar Siswa)

Keaktifan belajar merupakan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional (Halidjah et al., 2022). Berdasarkan Teori Pembelajaran Kooperatif (Johnson & Johnson, 1991), aktivitas belajar meningkat ketika siswa saling bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Melalui interaksi yang positif, peserta didik terdorong untuk bertanggung jawab terhadap tugasnya dan aktif berkontribusi dalam diskusi.

Keaktifan belajar juga berkaitan erat dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2002), keaktifan meningkat ketika informasi disajikan secara menarik dan menstimulasi kedua saluran kognitif siswa. Aplikasi Quizizz, dengan kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi, menumbuhkan keterlibatan mental dan emosional siswa selama belajar.

Dari sisi motivasi belajar, Teori Gamifikasi Pendidikan (Deterding & Dixon, 2011) menjelaskan bahwa penggunaan elemen permainan seperti skor, tantangan, dan peringkat mampu menumbuhkan motivasi intrinsik serta partisipasi aktif siswa. Melalui sistem tersebut, Quizizz menjadikan aktivitas belajar terasa seperti permainan yang menantang dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk aktif bertanya, menjawab, dan berpartisipasi. Dengan demikian, keaktifan belajar bukan hanya hasil dari Metode yang diterapkan, tetapi juga dari strategi dan media pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi dan partisipasi siswa.

3. Keterhubungan antara Variabel X dan Variabel Y

Secara konseptual, terdapat hubungan yang erat antara penerapan Metode *Think Pair Share* berbantu Quizizz (variabel X) dengan keaktifan belajar siswa (variabel Y). Berdasarkan Teori Pembelajaran Kooperatif, kerja sama kelompok dalam TPS mendorong interaksi sosial yang positif, memperkuat tanggung jawab individu, dan meningkatkan partisipasi siswa. *Think* melatih kemampuan berpikir kritis, *Pair* memperkuat keterampilan komunikasi, sedangkan *Share* menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat.

Berdasarkan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia oleh Mayer (Mayer, 2002), integrasi aplikasi Quizizz memperkaya setiap tahap dalam TPS melalui penyajian visual dan auditori yang menarik, sehingga siswa lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Prinsip Gamifikasi Pendidikan (Deterding & Dixon, 2011) kemudian menambahkan elemen motivasional yang memperkuat partisipasi siswa melalui kompetisi sehat dan penghargaan simbolik.

Berdasarkan landasan teoritis tersebut, penerapan Metode *Think Pair Share* (TPS) berbantu aplikasi Quizizz berpotensi menciptakan proses pembelajaran yang kooperatif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Metode TPS menekankan adanya interaksi sosial melalui kegiatan berpikir secara mandiri, berdiskusi berpasangan, dan berbagi hasil pemikiran dengan kelas, sehingga memberikan kesempatan yang merata bagi setiap siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (A.Rukmini, 2020; Ramadhani & Umam, 2025). Interaksi ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun

melalui proses komunikasi dan kolaborasi antarindividu (Vygotsky dalam Muzekki et al., 2025).

Berdasarkan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia, Quizizz memfasilitasi pemrosesan informasi melalui berbagai saluran kognitif sekaligus. Fitur gamifikasi yang dimilikinya juga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. (Utami & Subroto, 2023).

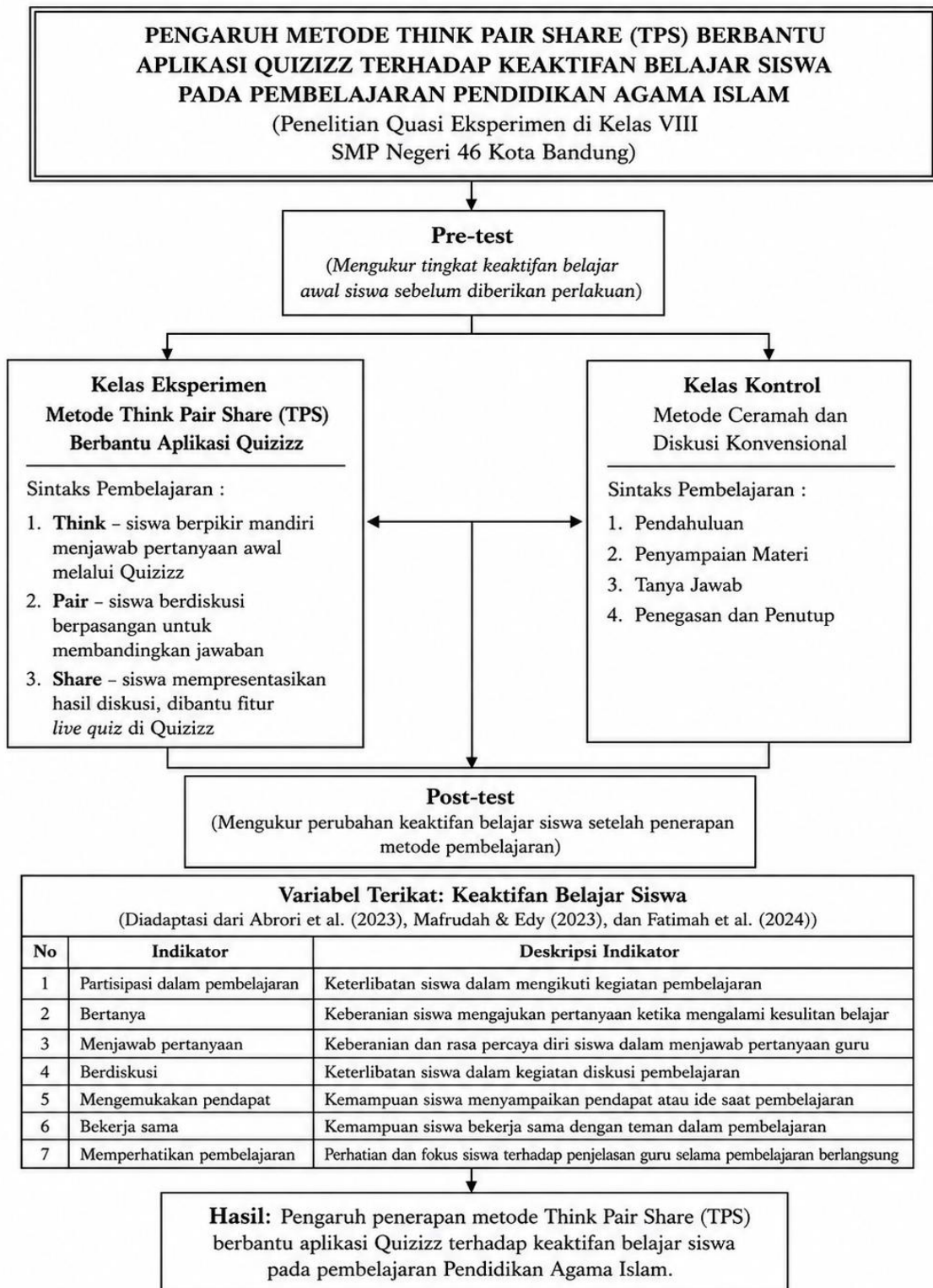
Kombinasi antara kolaborasi sosial dalam Metode TPS, pemrosesan kognitif melalui aktivitas diskusi dan kuis interaktif, serta motivasi berbasis gamifikasi dari Quizizz secara simultan mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan bermakna. Dengan demikian, integrasi Metode Think Pair Share berbantu Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, baik dari aspek partisipasi, keterlibatan emosional, maupun keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dan berdiskusi nilai-nilai keislaman (Bahroni et al., 2023; Muzekki et al., 2025).

4. Pentingnya Penelitian Dilakukan

Penelitian ini penting dilakukan karena keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih perlu ditingkatkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran PAI yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Temuan Bahroni et al. (2023) juga memperkuat urgensi penelitian ini, bahwa setiap tahap dalam Metode *Think Pair Share* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui interaksi, kolaborasi, dan komunikasi yang bermakna. Dengan demikian, penerapan Metode *Think Pair Share* berbantu aplikasi Quizizz diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar siswa secara kognitif, sosial, dan emosional, tetapi juga memperkuat penghayatan nilai-nilai Islam melalui pengalaman belajar yang reflektif dan menyenangkan.

5. Skema Penelitian



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dirumuskan sebagai jawaban atas permasalahan penelitian. Hipotesis disebut sebagai dugaan sementara karena penyusunannya masih didasarkan pada teori-teori yang relevan dan belum memperoleh dukungan dari fakta-fakta empiris yang dihasilkan melalui proses pengumpulan data (Sugiyono, 2019). Sementara itu, Arikunto (2013) menjelaskan bahwa hipotesis berfungsi sebagai pedoman yang mengarahkan peneliti dalam menentukan fokus analisis serta pelaksanaan pengujian statistik, sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh maupun perbedaan yang signifikan di antara variabel-variabel yang diteliti.

Hipotesis tersebut diajukan dengan pertimbangan bahwa penerapan Metode *Think Pair Share* (TPS) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi, serta menyampaikan pendapat. Penggunaan aplikasi Quizizz mendukung peningkatan motivasi dan partisipasi belajar melalui penyajian yang interaktif, sistem pemberian poin, serta umpan balik secara langsung. Oleh karena itu, perpaduan antara Metode *Think Pair Share* (TPS) dan aplikasi Quizizz diyakini mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa, baik pada aspek kognitif, sosial, maupun emosional. Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_1)

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan Metode *Think Pair Share* (TPS) berbantu aplikasi Quizizz terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII SMP Negeri 46 Kota Bandung.

Hipotesis alternatif menyatakan bahwa penerapan Metode *Think Pair Share* yang dipadukan dengan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hipotesis tersebut, tingkat keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen diperkirakan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

G. Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian sebelumnya telah dilakukan terkait penerapan Metode *Think Pair Share* (TPS) dan media pembelajaran interaktif terhadap keaktifan belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurislahul Jannah, Nurhidaya M., dan Andi Mulawakkan (2023) yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Metode Think-Pair-Share terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 1 Barombong*” bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode *Think-Pair-Share* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* yang melibatkan satu kelas eksperimen berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar, angket, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilaksanakan melalui uji *Paired Sample t-test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa rata-rata nilai *pretest* mengalami peningkatan dari 50,93 menjadi 81,06 pada *posttest*. Nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa penerapan metode *Think-Pair-Share* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian menyimpulkan bahwa metode *Think-Pair-Share* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi *Meneladani Sifat-Sifat Mulia Rasulullah SAW*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Arina Qurrota ‘Ain, Ahmad Syaifulloh, dan Siti Nurkayati (2025) berjudul “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*” bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan Metode *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Jepon. Penelitian ini menggunakan Metode kuantitatif dengan desain quasi experimental berupa

pretest-posttest control group design, melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Metode TPS dan kelas kontrol yang menggunakan Metode konvensional dengan total 52 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan uji t-independen dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen mencapai 78,42, sedangkan kelas kontrol hanya 71,42, dengan selisih 7 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Metode *Think Pair Share* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Asmaul Husna, serta mendorong partisipasi aktif, berpikir kritis, dan kerja sama antar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Theresia Magdalena Br. Tungkir, Patri Janson Silaban, Rumiris Lumban Gaol, Juliana, dan Dyan Wulan Sari HS (2025) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 091374 Naga Saribu” bertujuan untuk mengetahui pengaruh Metode *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar siswa pada materi rantai makanan. Penelitian ini menggunakan Metode eksperimen kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design* dan melibatkan 21 siswa sebagai sampel dengan teknik *sampling jenuh*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 51,09 meningkat menjadi 77,1 pada posttest, yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar setelah penerapan Metode TPS. Uji korelasi menghasilkan $r = 0,756 \geq r_{\text{tabel}} = 0,433$ yang menunjukkan hubungan kuat antara Metode TPS dan hasil belajar, sedangkan uji-t memperoleh $t_{\text{hitung}} = 5,042 \geq t_{\text{tabel}} = 1,720$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, menandakan adanya pengaruh positif dan signifikan antara penerapan Metode TPS terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Metode

pembelajaran *Think Pair Share* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa pada pembelajaran IPAS.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fawaidatun R.N., Moh. Ansori, Miss Ula Qothifatul, dan Nur Iftitahul Husniyah (2023) berjudul “Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak.” Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, dari 28 siswa, terdapat 19 siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata 82, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 23 siswa dengan nilai rata-rata 87. Penerapan Quizizz terbukti membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada fokus penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Namun, perbedaannya adalah penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan motivasi dan hasil belajar, sedangkan penelitian penulis menggabungkan Metode *Think Pair Share* (TPS) berbantu Quizizz untuk mengukur keefektifan terhadap belajar siswa secara kolaboratif.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Masnu’ah dan Nagita Histimuna Aisyah (2024) berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah Wahdatuth Thullab Blora” bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan manfaat penggunaan aplikasi Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru serta peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran

yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Guru menyatakan bahwa Quizizz membantu siswa menjadi lebih fokus, aktif bertanya, dan berani mengemukakan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, siswa menilai bahwa fitur-fitur seperti *leaderboard*, suara, dan visualisasi animatif membuat proses belajar tidak membosankan. Dampak positif lain yang ditemukan adalah meningkatnya motivasi, pemahaman materi, dan kemampuan berpikir cepat. Guru juga menilai aplikasi ini mempermudah proses evaluasi karena hasil nilai dapat langsung direkap secara otomatis. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz sangat efektif terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Saipul Bahroni, Elfa Frinadra, dan Eny Lutfi (2023) berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa pada Materi Iman kepada Hari Akhir melalui Metode *Think Pair Share* (TPS) dan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran PAI”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Iman kepada Hari Akhir dengan penerapan Metode *Think Pair Share* yang dipadukan dengan media audio visual. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa adalah 69,2 dengan tingkat ketuntasan 60%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81,6 dengan ketuntasan mencapai 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kombinasi Metode TPS dan media audio visual mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias, berani berpendapat, serta memahami konsep keimanan kepada Hari Akhir dengan lebih mendalam. Guru juga menilai bahwa media audio visual sangat membantu dalam menjelaskan konsep abstrak dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Dengan demikian, penerapan Metode *Think Pair Share* berbantu media

audio visual terbukti efektif meningkatkan hasil dan kemampuan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama dalam penguatan aspek kognitif dan afektif.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Muzekki, Husnilawati, Imam Syafe'i, Eti Hadiati, dan Ratu Vina Rahmatika (2025) berjudul "Implementasi Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share* (TPS) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Kajian Literatur" merupakan penelitian studi pustaka yang bertujuan untuk menganalisis penerapan Metode *Think Pair Share* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) beserta kelebihan dan kekurangannya. Kajian ini menghimpun berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk mengidentifikasi sejauh mana TPS mampu dalam meningkatkan interaksi, kerja sama, dan partisipasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TPS mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta memperkuat rasa percaya diri dan komunikasi antar siswa. Setiap tahapan dalam Metode ini *Think*, *Pair*, dan *Share* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir mandiri, berdiskusi berpasangan, dan berbagi gagasan dengan kelompok lain. Meski demikian, peneliti juga mencatat adanya tantangan seperti kebutuhan manajemen waktu yang baik dan koordinasi efektif dalam pelaksanaan di kelas. Kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa model *Think Pair Share* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dalam meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di berbagai jenjang pendidikan.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Shaiful Darmawan Sihotang (2024) dengan judul "*Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di SMP YPMA Medan*" bertujuan untuk mengkaji penerapan metode *Think-Pair-Share* (TPS) dalam meningkatkan partisipasi aktif sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan

Metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Metode TPS secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi dan bekerja sama, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Sebelum diterapkan TPS, hanya sekitar 40% siswa yang aktif dalam pembelajaran, sedangkan setelah diterapkan TPS, tingkat partisipasi meningkat menjadi 85%. Pemahaman siswa terhadap materi juga meningkat dari 45% menjadi 80%. Selain itu, penerapan TPS turut mendorong terbentuknya kepemimpinan lokal di antara siswa dan perubahan perilaku guru menjadi lebih berpusat pada siswa. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa Metode TPS efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan serta berdampak positif terhadap hasil belajar dan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan hasil analisis terhadap sejumlah penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode *Think Pair Share* (TPS) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Selain itu, metode tersebut juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam.

Penelitian yang dilakukan oleh Suzana Andini dan Sulaiman (2024) menunjukkan bahwa penerapan Metode TPS berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PAI siswa. Penelitian Saipul Bahroni dkk. (2023) dan Shaiful Darmawan Sihotang (2024) juga memperkuat temuan bahwa Metode TPS mampu meningkatkan partisipasi, kerja sama, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sementara itu, penelitian Fawaidatun R.N. dkk. (2023) dan Siti Masnu'ah serta Nagita Histimuna Aisyah (2024) membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, seluruh penelitian tersebut memiliki keterbatasan, baik dari segi fokus variabel yang diteliti maupun media pembelajaran yang digunakan. Sebagian besar penelitian hanya menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar

dan motivasi siswa tanpa menguji secara spesifik pengaruh kombinasi antara Metode *Think Pair Share* (TPS) dengan media digital interaktif seperti aplikasi Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa. Selain itu, penggunaan TPS dan Quizizz dalam penelitian terdahulu umumnya masih diterapkan secara terpisah, belum diintegrasikan secara konseptual dalam satu rancangan pembelajaran yang utuh.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang telah dianalisis, dapat diidentifikasi adanya *research gap*, yaitu masih terbatasnya penelitian empiris yang mengkaji penerapan metode *Think Pair Share* berbantuan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh sebab itu, penelitian ini menawarkan unsur kebaruan (*novelty*) melalui pengintegrasian strategi pembelajaran kooperatif dengan teknologi digital interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa secara kolaboratif, komunikatif, dan menyenangkan.

