

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan pendidikan di era abad ke-21 ditandai oleh kemajuan cepat dalam teknologi digital, termasuk penerapan kecerdasan buatan dalam berbagai sektor, termasuk di bidang pendidikan. Situasi ini mengharuskan siswa tidak hanya menguasai keterampilan dasar, tetapi juga harus memiliki kemampuan literasi digital, berpikir kritis, kreatif, serta mampu menyelesaikan masalah yang kompleks. (OECD, 2021) menegaskan bahwa sistem pendidikan modern perlu membekali siswa dengan kompetensi abad ke-21 agar mampu beradaptasi dengan perubahan global. Sejalan dengan itu, UNESCO (2022) menyatakan bahwa integrasi teknologi, termasuk AI, dalam pembelajaran menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus memperluas akses pembelajaran yang lebih inklusif dan fleksibel.

Perubahan ini juga mendorong pergeseran dalam cara pandang terhadap pembelajaran, dari yang berfokus pada guru menjadi berfokus pada siswa. Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini selaras dengan konsep deep learning yang menekankan pemahaman yang mendalam, keterkaitan antar konsep, serta kemampuan refleksi. Di Indonesia, arah kebijakan pendidikan melalui Kurikulum Merdeka yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek juga menekankan pentingnya pendidikan yang fokus pada pengembangan kemampuan, sikap, dan proses pembelajaran yang berarti, tidak hanya terpusat pada pencapaian akhir (Permendikbudristek, 2022).

Namun, keadaan di lapangan mengindikasikan bahwa pencapaian akademis siswa dalam aspek kognitif masih belum optimal. Proses pembelajaran sering kali masih menitikberatkan pada hafalan dan penyampaian materi, oleh karena itu masih belum sepenuhnya mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemahaman yang mendalam. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pendidikan abad ke-21 dengan praktik pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, pendidikan

seharusnya tidak hanya menitikberatkan pada penyampaian informasi, melainkan juga harus menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa, mendorong kemampuan berpikir kritis, dan memperdalam pemahaman akan konsep-konsep yang ada. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam pendekatan dan media pembelajaran yang relevan dan mampu menjawab tantangan perkembangan zaman.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di tingkat SMP memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman kognitif siswa terhadap nilai-nilai dan ajaran Islam secara komprehensif. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII SMP Negeri 72 Bandung, metode pembelajaran PAIBP masih banyak menggunakan pendekatan tradisional, khususnya melalui metode ceramah. Dalam praktiknya, guru lebih banyak menyampaikan materi secara satu arah, sementara siswa cenderung hanya menjadi pendengar. Keadaan ini mengakibatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar tetap rendah, nampak dari sedikitnya keterlibatan dalam diskusi, kurangnya komunikasi, dan terbatasnya peluang bagi siswa untuk bertanya atau menyampaikan pandangan. Selain itu, hasil belajar kognitif siswa juga belum menunjukkan hasil yang optimal, yang tampak dari pemahaman materi yang belum mendalam dan kecenderungan belajar yang masih berfokus pada hafalan. Di sisi lain, evaluasi pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti tes tertulis yang kurang bervariasi dan belum sepenuhnya mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung mengurangi keterlibatan aktif siswa dan berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif (Hattie, 2012). Selain itu, penggunaan evaluasi yang kurang inovatif juga berpengaruh terhadap belum optimalnya pengukuran kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual siswa (Brookhart, 2010). Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran, baik dari segi pendekatan maupun media, agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, mengoptimalkan hasil belajar kognitif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan melalui analisis data nilai

harian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) kelas VII SMP Negeri 72 Bandung, diketahui bahwa rata-rata nilai kelas VII-A sebesar 74,02, sedangkan rata-rata nilai kelas VII-B sebesar 76,66. Meskipun rata-rata nilai kelas VII-B telah sedikit melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75, hasil analisis menunjukkan bahwa dari 60 peserta didik, masih terdapat 33 peserta didik (55%) yang belum mencapai KKM, sedangkan hanya 27 peserta didik (45%) yang telah mencapai KKM. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP belum tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, dan bermakna agar peserta didik dapat memahami materi secara lebih mendalam serta meningkatkan hasil belajar kognitifnya.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memerlukan inovasi yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman konsep. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan pendekatan *Deep Learning* berbasis *Quizizz AI*, yang menekankan pembelajaran bermakna, keterlibatan aktif peserta didik, serta pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung peningkatan hasil belajar kognitif.

Sejalan dengan permasalahan yang ada, penting untuk mengembangkan pendekatan belajar yang dapat mendorong partisipasi aktif dari siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka tentang materi PAIBP dengan lebih mendalam. Arends (2012) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mendorong keterlibatan aktif, pemahaman konseptual, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pendekatan ini menuntut siswa untuk tidak sekadar menerima informasi, tetapi aktif membangun pemahamannya melalui proses berpikir, diskusi, dan refleksi (Vygotsky, 1978). Agar pendekatan *deep learning* dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran PAI, diperlukan dukungan media pembelajaran yang interaktif dan adaptif. Salah satu media yang berpotensi mendukung pendekatan tersebut adalah *Quizizz AI*, yaitu platform pembelajaran berbasis kuis digital yang dilengkapi fitur kecerdasan buatan untuk memberikan umpan balik instan serta menyesuaikan

tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan siswa (Wijayati et al., 2024). Penggunaan *Quizizz AI* dalam pembelajaran memungkinkan siswa terlibat secara aktif, memperoleh pengalaman belajar yang menantang dan menyenangkan, serta membantu guru memantau perkembangan pemahaman kognitif siswa secara lebih terstruktur (Rusman, 2017).

Pemilihan pendekatan *deep learning* dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan kualitas proses berpikir siswa dalam pembelajaran PAIBP, khususnya pada ranah kognitif. Pembelajaran PAIBP tidak hanya menuntut siswa untuk menghafal konsep atau dalil, tetapi juga memahami makna, tujuan, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan *deep learning* memfasilitasi proses tersebut dengan mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengaitkan konsep, serta membangun pemahaman secara bermakna melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Arends, 2012). Selain itu, teori konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami dan diingat apabila siswa terlibat langsung dalam proses membangun pemahamannya, bukan sekadar menerima informasi secara pasif (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). Dalam konteks ini, penggunaan *Quizizz AI* sebagai media pendukung dipilih karena mampu menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, adaptif, serta memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga dapat membantu memperkuat proses kognitif selama pembelajaran berlangsung (Rusman, 2017). Oleh karena itu, penerapan pendekatan *deep learning* yang didukung oleh media *Quizizz AI* diharapkan dapat menghasilkan proses pembelajaran PAIBP yang lebih relevan dan sejalan dengan karakteristik siswa di era digital.

Pendekatan *deep learning* yang didukung oleh media *Quizizz AI* memiliki keterkaitan yang kuat dengan karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP). Pembelajaran PAIBP tidak hanya fokus pada penguasaan informasi faktual, tetapi juga membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai, arti, dan tujuan dari ajaran Islam. Oleh karena itu, proses pembelajaran PAIBP memerlukan pendekatan yang mampu mendorong siswa untuk memahami materi secara menyeluruh, mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata, serta merefleksikan pemahaman yang diperoleh (Sudjana, 2016).

Pendekatan *deep learning* sejalan dengan tujuan tersebut karena menekankan proses berpikir tingkat tinggi, pemaknaan konsep, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Arends, 2012). Dalam konteks ini, penggunaan *Quizizz AI* sebagai media pendukung pembelajaran PAIBP memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara aktif melalui soal-soal yang variatif dan adaptif, disertai umpan balik langsung yang membantu memperkuat pemahaman kognitif siswa (Rusman, 2017). Dengan demikian, integrasi pendekatan *deep learning* berbasis *Quizizz AI* relevan digunakan dalam pembelajaran PAIBP karena mampu menjembatani tujuan pembelajaran kognitif dengan karakteristik siswa di era digital.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Quizizz AI*, memiliki keterkaitan yang erat dengan karakteristik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), terutama dalam mendukung pencapaian hasil belajar kognitif siswa. Materi PAIBP sering kali memuat konsep-konsep abstrak, seperti pemahaman makna ajaran, dalil, dan nilai-nilai keislaman, yang membutuhkan strategi pembelajaran serta media yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih sistematis dan menarik. *Quizizz AI* sebagai media pembelajaran berbasis kuis digital menyediakan soal-soal yang variatif, umpan balik instan, serta tampilan yang interaktif, sehingga dapat membantu siswa menguji dan memperkuat pemahaman konsep PAIBP secara berkelanjutan (Rusman, 2017). Selain itu, fitur adaptif berbasis kecerdasan buatan pada *Quizizz AI* memungkinkan penyesuaian tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih personal dan mendukung kebutuhan belajar yang beragam (Sulistyawati & Jihan, 2025). Dalam pembelajaran PAIBP, media seperti *Quizizz AI* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penguatan materi dan refleksi pemahaman kognitif siswa, sehingga relevan digunakan sebagai pendukung pembelajaran PAIBP di era digital (Sudjana, 2016).

Implementasi metode *deep learning* yang didukung oleh media *Quizizz AI* dalam proses belajar PAIBP memiliki kemungkinan untuk menciptakan lingkungan kelas yang lebih dinamis, interaktif, dan berfokus pada siswa. Proses pembelajaran

tidak lagi didominasi oleh penyampaian materi secara satu arah, melainkan memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara kognitif melalui kegiatan berpikir, menjawab pertanyaan, serta merefleksikan pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Arends, 2012). Dengan adanya media Quizizz AI, siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif karena pembelajaran dikemas secara menarik, menantang, dan disertai umpan balik langsung yang membantu mereka mengetahui tingkat pemahaman secara mandiri (Rusman, 2017). Kondisi pembelajaran seperti ini dapat membangun lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa, serta mendorong terbentuknya proses belajar yang lebih bermakna pada mata pelajaran PAIBP (Sudjana, 2016). Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran juga sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar langsung dalam membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam (Vygotsky, 1978).

Penerapan pendekatan *deep learning* yang didukung oleh media *Quizizz AI* dalam pembelajaran PAIBP diharapkan dapat memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran, terutama dalam aspek kognitif siswa. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu mengingat materi, tetapi juga memahami konsep secara lebih mendalam, mengaitkan pengetahuan dengan konteks kehidupan, serta menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Arends, 2012). Selain itu, penggunaan media *Quizizz AI* diharapkan dapat membantu siswa memperoleh umpan balik secara langsung terhadap hasil belajarnya, sehingga mereka dapat mengenali kekuatan dan kelemahan dalam memahami materi PAIBP secara mandiri (Sudjana, 2016). Dari sisi guru, penerapan pendekatan dan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih variatif dan relevan dengan karakteristik siswa di era digital, sekaligus membantu guru dalam memantau perkembangan pemahaman kognitif siswa secara lebih sistematis dan terstruktur (Rusman, 2017). Dengan demikian, penggunaan pendekatan *deep learning* berbasis *Quizizz AI* diharapkan mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran PAIBP yang lebih bermakna dan selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Sulistyawati & Jihan, 2025).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Negeri 72 Bandung masih menghadapi tantangan dalam mendorong keterlibatan dan pemahaman kognitif siswa secara optimal. Penggunaan metode pembelajaran konvensional yang dominan perlu diimbangi dengan penerapan pendekatan dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa di era digital. Pendekatan *deep learning* yang didukung oleh media *Quizizz AI* dipandang memiliki potensi untuk membantu menciptakan proses pembelajaran PAIBP yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa, serta mendukung penguatan pemahaman kognitif melalui keterlibatan langsung dan umpan balik yang adaptif (Arends, 2012; Rusman, 2017). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan pendekatan *deep learning* berbasis *Quizizz AI* dalam pembelajaran PAIBP, khususnya terkait dengan hasil belajar kognitif siswa kelas VII SMP Negeri 72 Bandung. Dengan lebih mendalam, studi ini berfokus untuk mengeksplorasi seberapa besar dampak pendekatan itu terhadap pengembangan hasil belajar kognitif siswa dalam pelajaran PAIBP. Penegasan tujuan ini menjadi penting karena pembelajaran berbasis *deep learning* menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam, keterlibatan aktif siswa, serta pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang diyakini dapat meningkatkan kualitas hasil belajar (Fullan, Quinn, & McEachen, 2018).

Wang dan Tahir (2020) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti Kahoot!, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan karakteristik tersebut, *Quizizz AI* juga menawarkan pengalaman belajar yang interaktif melalui fitur gamifikasi, umpan balik langsung, dan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan pendekatan *Deep Learning* berbasis *Quizizz AI* memberikan kontribusi terhadap peningkatan proses pembelajaran PAIBP menjadi lebih aktif, kreatif, dan bermakna sehingga dapat menjadi salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

B. Rumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah yang disusun berdasarkan latar belakang

penelitian di atas:

1. Bagaimana penggunaan pendekatan *Deep Learning* berbasis *Quizizz AI* pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Negeri 72 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan pendekatan *Deep Learning* berbasis *Quizizz AI* pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Negeri 72 Bandung?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah penggunaan pendekatan *Deep Learning* berbasis *Quizizz AI* pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Negeri 72 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk:

1. Mengetahui penggunaan pendekatan *Deep Learning* berbasis *Quizizz AI* pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Negeri 72 Bandung.
2. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan pendekatan *Deep Learning* berbasis *Quizizz AI* pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Negeri 72 Bandung.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah penggunaan pendekatan *Deep Learning* berbasis *Quizizz AI* pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Negeri 72 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, terutama di bidang pendidikan dan dalam berbagai aspek. Berikut ini adalah beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis mengenai penggunaan pendekatan *deep learning* berbasis teknologi pembelajaran berbantuan kecerdasan buatan (AI), khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi berupa tambahan referensi ilmiah terkait penggunaan *Quizizz AI* sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran berbasis *deep learning* dalam mengembangkan hasil belajar kognitif siswa. Hasil penelitian dari studi ini diharapkan dapat

menjadi dasar pemikiran bagi pengembangan studi dan penelitian di masa mendatang dalam aspek inovasi pembelajaran PAIBP yang terhubung dengan teknologi digital.

2. Manfaat Praktis

Kegunaan atau dampak yang bisa diterapkan langsung dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya:

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan pilihan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.
- 2) Membantu guru dalam mempermudah proses evaluasi melalui analisis hasil belajar yang disediakan oleh *Quizizz AI* secara otomatis dan akurat.
- 3) Menjadi faktor penting dalam menentukan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, yang sesuai dengan sifat dan karakter siswa.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAIBP melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi).
- 2) Membantu siswa dalam memahami materi dengan cara lebih mudah melalui latihan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuannya.
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi rekomendasi bagi sekolah dalam mengembangkan dan mengintegrasikan pembelajaran berbasis digital sebagai bagian dari inovasi pendidikan.
- 2) Mendukung peningkatan kualitas pembelajaran PAIBP melalui pemanfaatan teknologi yang relevan dan efektif.
- 3) Menjadi dasar bagi sekolah untuk meningkatkan sarana dan prasarana

pembelajaran berbasis teknologi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Menjadi acuan bagi penelitian lain yang bermaksud untuk meneliti penerapan pendekatan deep learning yang didukung oleh media pembelajaran yang berbasis kecerdasan buatan (AI) dan gamifikasi, terutama dalam pembelajaran PAIBP atau pada mata pelajaran yang lain.
- 2) Memberikan gambaran metodologis mengenai penggunaan kuasi eksperimen dalam penelitian evaluasi media pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan (AI) kini memberikan dampak besar pada dunia pendidikan, termasuk pada proses pembelajaran di tingkat sekolah menengah. AI memungkinkan sistem pembelajaran menjadi lebih interaktif, adaptif, serta mampu memberikan umpan balik secara real time kepada peserta didik (Sulistyawati & Jihan, 2025). Dalam konteks pembelajaran, media berbasis gamifikasi seperti *Quizizz* telah terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar karena menyediakan elemen kompetisi, visual menarik, serta umpan balik instan (Wijayati et al., 2024).

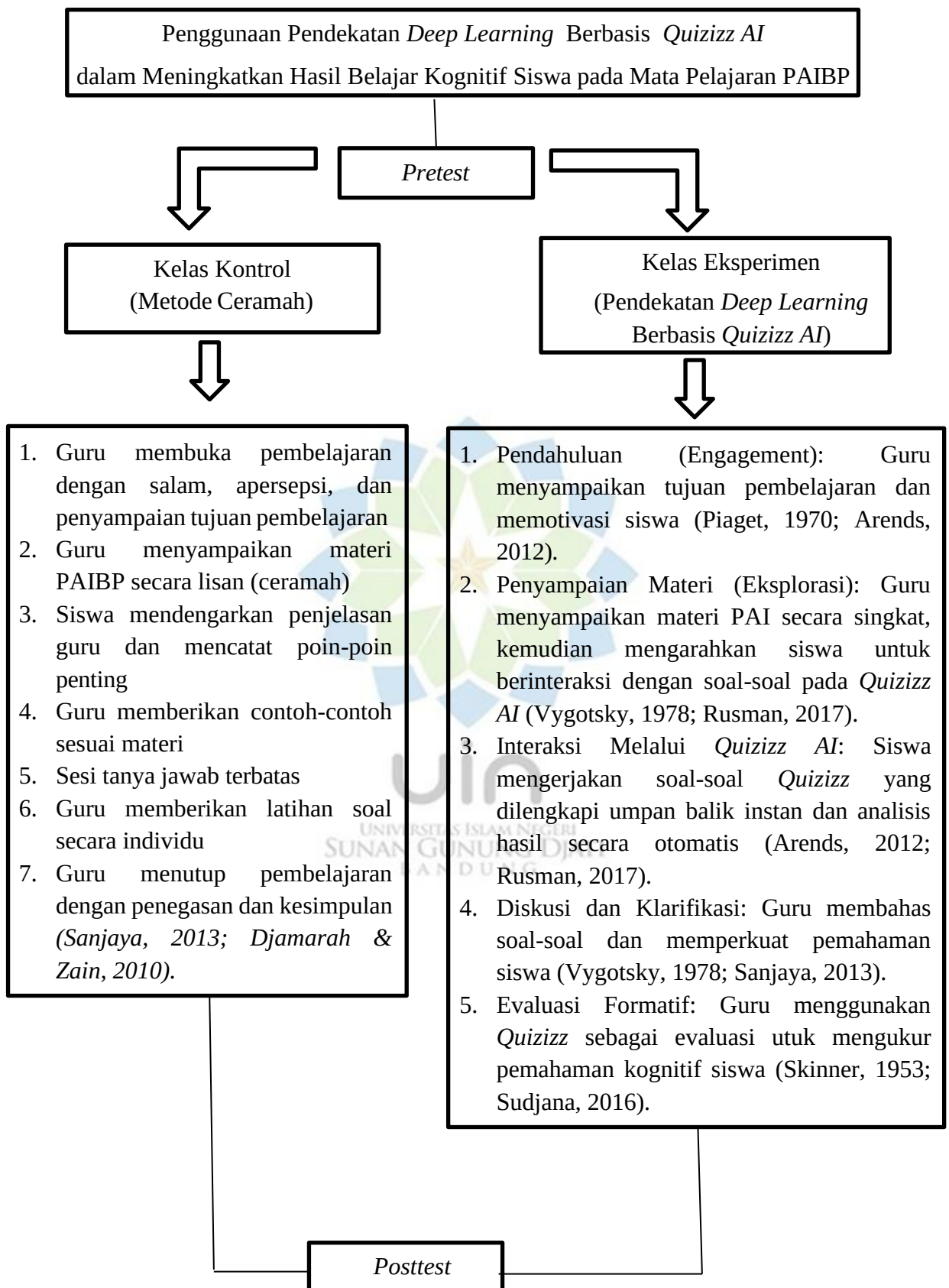
Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAIBP masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab yang bersifat satu arah, sehingga membuat siswa kurang terlibat dan kurang termotivasi (Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary Labuhanbatu et al., n.d.). Kondisi tersebut membuat antusiasme dan keterlibatan siswa dalam belajar menjadi rendah, seperti yang terlihat dari hasil pengamatan awal di SMP Negeri 72 Bandung.

Di sisi lain, penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, karena fitur analitik adaptif mampu menyesuaikan tingkat kesulitan soal berdasarkan kemampuan masing-masing siswa (Wijayati et al., 2024). Dengan adanya penyesuaian otomatis ini, siswa dapat belajar sesuai ritme dan kapasitas mereka, sedangkan guru dapat memperoleh data perkembangan siswa secara akurat untuk melakukan intervensi tepat sasaran (Alfayumi et al., 2025).

Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang memandang pembelajaran akan berjalan lebih efektif ketika siswa terlibat aktif dalam membangun pemahamannya melalui interaksi dengan media pembelajaran. Penggunaan *Quizizz AI* berbasis *deep learning* dalam pembelajaran PAIBP memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan adaptif, serta dilengkapi umpan balik langsung yang dapat mendorong keterlibatan kognitif siswa selama proses belajar. Selain itu, teori motivasi belajar digunakan sebagai pendukung untuk menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang menarik dan pemberian umpan balik yang tepat dapat meningkatkan perhatian serta keaktifan siswa. Dengan penerapan media pembelajaran tersebut, diharapkan hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat, yang selanjutnya diukur melalui tes pada ranah kognitif. Berdasarkan landasan teori tersebut, dapat dipahami bahwa:

1. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan pendekatan *deep learning* berbasis *Quizizz AI* yang secara teori dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa melalui fitur gamifikasi dan kemampuan adaptifnya.
2. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar PAIBP, yang dipengaruhi oleh seberapa besar keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan bukti nyata tentang seberapa kuat pendekatan *deep learning* berbasis *Quizizz AI* digunakan sebagai media pembelajaran modern pada mata pelajaran PAIBP. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru PAIBP dan pihak sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan perkembangan era digital dan kebutuhan generasi Z. Oleh karena itu, peneliti menyusun kerangka berpikir sebagai alur pemikiran yang dikembangkan dalam penelitian ini, seperti terlihat pada gambar:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dirumuskan berdasarkan kajian teori dan temuan awal yang relevan dengan permasalahan penelitian. Hipotesis disusun sebagai jawaban sementara atas rumusan masalah yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data secara empiris. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis berperan sebagai landasan untuk menentukan arah penelitian dan sebagai panduan dalam menguji hubungan atau perbedaan antar variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini, hipotesis disusun berdasarkan permasalahan rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAIBP serta kebutuhan akan penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan pendekatan *deep learning* berbasis Quizizz AI dipandang memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna, sehingga diharapkan dapat berdampak pada hasil belajar kognitif siswa. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan untuk menguji secara empiris apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara pembelajaran yang menggunakan pendekatan *deep learning* berbasis Quizizz AI dan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan pendekatan *deep learning* berbasis Quizizz AI pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Negeri 72 Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

Kajian mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran, khususnya aplikasi Quizizz, telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, terutama pada mata pelajaran PAIBP. Berbagai penelitian tersebut memberikan gambaran umum bahwa Quizizz memiliki peran dalam meningkatkan hasil belajar maupun motivasi siswa. Berikut adalah beberapa penelitian relevan yang dapat dijadikan landasan dalam penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Ahmad Muslim Rasyid, 2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMAN 1 Pangkep”. Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini juga menjelaskan bahwa fitur-fitur permainan seperti skor real-time, leaderboard, dan feedback langsung menjadikan suasana pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih fokus, tidak mudah bosan, dan lebih berpartisipasi aktif. Selain itu juga guru merasa terbantu karena proses evaluasi menjadi lebih cepat dan akurat. Temuan ini menegaskan bahwa *Quizizz* layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran PAI di sekolah menengah.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Nur Asikin, 2022) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTS DDI Kalupang”. Penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak. Dengan menggunakan desain penelitian pretest–posttest, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz*. Siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga lebih terdorong untuk belajar secara mandiri. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan platform berbasis kuis digital seperti *Quizizz* mampu meningkatkan aspek kognitif siswa dalam memahami materi keagamaan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Ryan Ardiansyah J. Pontoh, 2025) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Momunu Kabupaten Buol”. Penelitian ini meninjau pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran PAI dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Quizizz* berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Guru melaporkan bahwa tingkat keterlibatan siswa meningkat dan kelas menjadi lebih kondusif. Bahkan siswa yang biasanya pasif menunjukkan

peningkatan partisipasi ketika Quizizz digunakan sebagai bagian dari evaluasi. Hal ini mengindikasikan bahwa Quizizz dapat membantu guru menciptakan variasi metode pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Miftahul Khoiriyah, 2025) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung”. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Quizizz memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode tradisional. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Quizizz membantu siswa mengingat materi lebih baik karena bentuk soal yang variatif dan adanya fitur umpan balik langsung. Siswa juga merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal karena suasana pembelajaran yang lebih santai namun tetap kompetitif.
5. Penelitian yang dilakukan oleh (Mazdulina Auliya Husein, 2024) dengan judul “Penerapan Model Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Quizizz pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti: Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 10 Bandung”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* dengan menggunakan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Selain itu, penggunaan model tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa selama kegiatan belajar. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang positif terhadap pembelajaran karena suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menarik.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji penerapan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran dan menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum mengintegrasikan *deep learning* dengan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan seperti Quizizz AI (Fullan, Quinn, & McEachen, 2018; *Organisation for Economic Co-operation and Development*, 2021).

Di sisi lain, penelitian mengenai penggunaan Quizizz dalam pembelajaran juga sudah banyak dilakukan. Akan tetapi, fokusnya lebih pada peningkatan motivasi,

minat, dan keaktifan siswa, belum secara khusus mengkaji hasil belajar kognitif melalui pendekatan *deep learning* secara sistematis (Zhao, 2019; Wang & Tahir, 2020). Selain itu, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus menggunakan desain kuasi eksperimen untuk mengkaji penggunaan pendekatan *deep learning* berbasis *Quizizz AI* dalam pembelajaran PAIBP, terutama pada jenjang SMP di lingkungan SMP Negeri 72 Bandung.

Berdasarkan keseluruhan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar, motivasi, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAIBP maupun Akidah Akhlak. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut memanfaatkan *Quizizz* versi standar, bukan *Quizizz AI* berbasis *deep learning*. Sampai saat ini, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan *Quizizz* yang diperkaya teknologi kecerdasan buatan berbasis *deep learning* dalam konteks pembelajaran agama. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan karena dapat memberikan kontribusi ilmiah baru sekaligus memperluas pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran PAIBP.

