



**Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII-4 SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan**

**Lusi Febrianti**

STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email: [lusifebrianti2024@gmail.com](mailto:lusifebrianti2024@gmail.com)

DOI:

Received : Januari 2024

Accept : Januari 2024

Publisher : Januari 2024

**Abstract :**

Quizizz learning media is a variable used to improve the learning outcomes of Islamic religious education for students in class VII-4 of the Bangun Mulia Pangkalan Brandan Private Junior High School, totaling 32 people. This research was carried out in two cycles, where each cycle consisted of four stages, namely planning, acting, observing and reflecting. The analysis technique uses qualitative descriptive. Before carrying out action research, starting with the pre-cycle stage, at this stage the researcher made observations about the results of the evaluation of Islamic religious education learning. From the analysis of the data that the researchers obtained, it was known from the initial conditions that in class VII-4 there was a problem, namely that student learning outcomes in learning Islamic religious education were low. In the pre-cycle implementation, the average student score was 40 with a learning completeness score (22%). Then cycle I was carried out, from the classroom action research data that the researchers had obtained, there was an increase in the average score in cycle I, to 60 with a learning completeness score (59%), but there were still many students who had not reached the minimum completeness criteria. Continuing to the second cycle of action, in this action there was another increase, namely to 80 with completeness of learning outcomes (87%). This shows that the quizizz media that researchers use is able to improve the learning outcomes of Islamic religious education for students in grades VII-4, although not yet 100.

**Keywords:** *Quizizz Application, Student learning outcomes*

**Abstrak :**

Media pembelajaran quizizz merupakan variabel yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII-4 Sekolah Menengah Pertama Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan yang berjumlah 32 orang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observing*), dan refleksi (*reflecting*). Teknik analisis menggunakan deskriptif kualitatif. Sebelum dilakukan penelitian tindakan, diawali dengan tahap pra siklus, pada tahap ini peneliti melakukan observasi tentang hasil evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari analisis data yang peneliti dapatkan, diketahui dari kondisi awal bahwa di kelas VII-4 terjadi permasalahan yaitu hasil belajar siswa dalam dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang rendah. Pada pelaksanaan pra siklus diperoleh nilai rata-rata siswa 40 dengan nilai ketuntasan belajar (22%). Kemudian dilaksanakan siklus I, dari data penelitian tindakan kelas yg telah peneliti dapatkan terjadi peningkatan nilai rata-rata pada siklus I, menjadi 60 dengan nilai ketuntasan belajar (59%), tetapi masih banyak sekali siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Dilanjutkan ke tindakan siklus II, pada tindakan ini terjadi peningkatan lagi, yaitu menjadi 80 dengan ketuntasan hasil belajar (87%). Hal ini menunjukkan bahwa media quizizz yang peneliti gunakan mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII-4 walaupun belum 100%.

**Kata Kunci:** *Aplikasi Quizizz, Hasil belajar siswa*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Azhar Arsyad, 2016). Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Dengan menggunakan media pembelajaran dalam mengajar pengajaran menjadi lebih menarik perhatian pembelajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, dan pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja. Dalam prosesnya ini guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media agar dapat merealisasikan berbagai manfaat dari penggunaan media seperti membawa kesegaran dan varian baru bagi pengalaman belajar siswa. Dimungkinkan juga penggunaan media pembelajaran pada proses pengajaran akan merangsang keinginan dan minat baru siswa, siswa menjadi tidak bosan, memberikan dampak psikologis bagi siswa, dan bahkan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar (Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti, 2020).

Selain untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, menggunakan media juga dapat menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan. Banyak praktisi pendidikan yang menyadari bahwa penggunaan media sebagai alat bantu sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jika proses pembelajaran berlangsung dalam kondisi dan situasi yang menguntungkan, nyaman, menarik dan menyenangkan, maka pembelajaran akan berjalan efektif. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan peralatan yang lebih efisien dan ekonomis serta melakukan upaya inovatif dalam pembelajaran (Usman Basyirudin, 2002)

Permasalahan yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran khususnya adalah mengenai pelajaran Pendidikan Agama Islam, dimana Pendidikan Agama Islam menjadi materi yang kurang menarik di antara pelajaran yang lainnya bahkan siswa dan guru pun mengetahuinya. Dari tingkat keefektifan, efisiensi, dan semangat belajar, terlihat indikator keberhasilan pendidikan Islam. Bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam menegaskan secara konsisten menempati urutan terendah di antara mata pelajaran Pendidikan Agama Islam lainnya. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada peninjauan awal peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kelas pada proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Bahwasannya pada proses berlangsungnya KBM peneliti melihat 60% siswa kurang aktif, slow respon terhadap informasi dari guru, kurangnya sikap tanggung jawab, dalam setiap pemberian tugas hanya beberapa yang mengumpulkan pekerjaannya, tidak mengisi daftar hadir pada pertemuan tersebut (Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, 2011).

Beberapa permasalahan yang diperoleh peneliti itu semua disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal maupun faktor eksternal yang dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa dalam proses kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan di kelas VII-4 SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan. Adapun faktor-faktor yang diduga sebagai penyebab utama terjadinya permasalahan dalam KBM secara online adalah: (1) Kurangnya inovasi dan kreativitas pendidik dalam mengcover pembelajaran dan evaluasi akhir (Ida Bagus Made Astawa dan Gede Ade Putra Adnyana, 2018).

Peneliti memilih menggunakan aplikasi quizizz dikarenakan quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran. Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis multiplayer. Quizizz dapat diakses melalui website serta digunakan oleh peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama di kelas, ataupun digunakan untuk penugasan di rumah. Hasil dari penugasan ini dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Dalam aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. Quizizz sangat cocok untuk membangun pembelajaran interaktif, karena siswa dapat mengerjakan kuis bersama teman pada waktu.

Saat ini dunia tengah mengalami kemajuan teknologi yang begitu pesat. Manusia tak terlepas dari yang namanya teknologi dari segala bidang tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Teknologi memanglah baik jika digunakan dengan benar terutama untuk pendidikan, namun tak jarang pula orang yang menyalahgunakan teknologi tersebut.

Kemajuan suatu negara tergantung pada cara mengembangkan pendidikan anak. Pengembangan pendidikan sangat penting untuk kemajuan suatu negara. Apakah itu dimulai dari guru, siswa, kursus, infrastruktur, dan sumber belajar yang tepat, itu dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang mapan (Suharsimi Arikunto, 2008)

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu topik penting dalam pendidikan. Bagi banyak siswa, belajar Pendidikan Agama Islam biasanya tidak terlalu sulit untuk dipahami. Akan tetapi banyak siswa yang merasa jenuh dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam disebabkan kurangnya penggunaan media yang menarik, sehingga tidak sedikit siswa yang kurang tertarik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Achmad Patoni, 2011).

Fasilitas dan media belajar yang baik akan membuat siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi dan tidak merasa jenuh dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam. Sehingga Motivasi belajar siswa meningkat dengan baik yang berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa (Sofyan Mustoip, 2018)

Pendidikan Agama Islam diberikan pada semua tingkat pendidikan mulai dari tingkat dasar hingga ke universitas. Pemikiran anak di Sekolah Dasar masih belum formal dan masih spesifik. Tingkat pemikiran mereka biasanya sesuai dengan apa yang mereka lihat atau sentuh. Ini berarti bahwa pengajaran dasar harus dipantau dan dialami sebanyak mungkin. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam abstrak spesifik, dan jembatan dibutuhkan bahkan ketika menggunakan media (Candra Wijaya, 2020). Selain menjadi alat pembelajaran, media belajar juga memainkan peran yang sangat penting. Media pembelajaran juga memainkan peran untuk mengklarifikasi materi. Dengan menggunakan media belajar, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disajikan (Zakiah Daradjat, 2008)

Era industri 4.0 ini telah tersedia berbagai media-media pembelajaran yang dapat mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Salah satunya ialah media pembelajaran *digital game based learning*. *Digital game based learning* merupakan metode penggabungan konten pendidikan kedalam game dengan tujuan melibatkan siswa. Dengan adanya game edukasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Game edukasi ini dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena permainan dapat menimbulkan semangat, keaktifan dan kegembiraan, sehingga minat dan motivasi belajar siswa menjadi tumbuh.

*Digital game based learning* menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan *digital game based learning* berbasis aplikasi *quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan heboh kedalam kelas (Hendra, 2023).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran. Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu terletak pada mata pelajaran yang diterapkan.

Media pembelajaran berbasis *digital game based learning* menggunakan aplikasi *quizizz* dipilih untuk diterapkan di SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan antara lain ialah aplikasi ini belum pernah diterapkan disekolah tersebut. Hal ini berdasarkan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan yang menyatakan bahwa penerapan media aplikasi *quizizz* belum pernah dilaksanakan sebelumnya.

Alasan peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian disekolah tersebut ialah setelah kemajuan dari sarana dan prasarana yang disediakan. Kemudian alasan lain dari peneliti menggunakan aplikasi ini adalah bahwa aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan keterangan diatas, pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *digital game based learning* menggunakan aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan berdasarkan latar belakang ini juga yang menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII-4 SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan”.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau sering disebut dengan *classroom action research (CAR)* (Abdul Manab, 2015). Penelitian tindakan kelas dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang terdapat didalam kelas (Burhan Elfanany, 2013).

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-4 pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas VII-4 SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan. Jumlah keseluruhan siswa di kelas VII-4 adalah 32 siswa. Sebagian besar mereka (70%) tidak ada motivasi untuk mengikuti pembelajaran jika kurang menarik dalam penyampaian materi.

Fokus dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang dapat diukur dengan menggunakan tes dengan platform quizizz setiap akhir siklus (kognitif), afektif dan psikomotorik dengan lembar observasi. Kemudian proses pembelajaran yang berlangsung apakah sudah dapat merangsang siswa untuk berfikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan, aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran seperti yang direncanakan, serta hasil belajar siswa apakah mengalami peningkatan serta kinerja guru dalam melakukan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes dimana untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa setelah tes akhir siklus, metode angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, metode observasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa, keterampilan proses belajar siswa, hasil belajar afektif, psikomotorik siswa selama proses pembelajaran serta kinerja guru. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, serta tes akhir siklus yang sebelumnya sudah diujicoba terlebih dahulu. Indikator kinerja pada penelitian ini adalah bahwa penelitian akan dinyatakan berhasil apabila hasil belajar pada siswa kelas VII-4 secara individu memperoleh nilai minimal 70. Dikatakan tuntas belajar klasikal apabila dari siswa satu kelas yang memperoleh nilai 70 atau lebih mencapai 85%. Untuk ketuntasan hasil belajar psikomotorik secara klasikal persentase minimal yang diharapkan sebesar 85% sedangkan secara individu diharapkan 80% siswa aktif mengikuti proses pembelajaran untuk setiap aspek yang diamati. Untuk hasil belajar afektif, serta aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa secara klasikal persentase minimal yang diharapkan sebesar 85%, sedangkan secara individu diharapkan 70% untuk setiap aspek yang diamati (Yendri Wirda, 2020).

Penulis melakukan penelitian terhadap siswa, guru bidang studi dan kepala sekolah yang memiliki tugas serta wewenang dalam meningkatkan hasil belajar di kelas. Sesuai dengan jenis penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dalam bentuk spiraldan siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *Planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi).

## **TEMUAN DAN HASIL PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VII-4 SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan dengan jumlah keseluruhan siswa di kelas VII-4 adalah 32 siswa. Keaktifan mereka selama pembelajaran di kelas rata-rata rendah. Berdasar obervasi diketahui bahwa siswa yang keaktifannya dengan kategori rendah ada 70%, sedang ad 20% dan Tinggi ada 10%. Hasil belajar mereka pada mapel Pendidikan Agama Islam, dilihat dari nilai ulangan setelah

menyelesaikan 1 bulan pembelajaran Pendidikan Agama Islam rata-rata nilai mereka rendah. Siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM ada 60%, siswa yang memperoleh nilai KKM hanya ada 40%. Rencana tindakan pada siklus 1 untuk memperbaiki keaktifan dan hasil belajar siswa dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 2 kali pertemuan. RPP dikembangkan dengan menerapkan media quizizz sesuai dengan langkah-langkah yang dibahas dalam kajian teori. Materi yang akan diajarkan dalam RPP ini adalah bab satu sampai bab 3. Berdasarkan tes yang dilakukan di akhir siklus 1 diketahui bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa untuk mapel Pendidikan Agama Islam (KKM 70) adalah 60 Kalau dipersentase berdasarkan kategori belum tuntas (< KKM) dan tuntas ( $\geq$  KKM) adalah sebagai berikut persentase belum tuntas sebesar 40% dan persentase sudah tuntas sebesar 60%. Bila dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kondisi awal, hasil belajar pada siklus 1 ini mengalami peningkatan.

Data yang disajikan disini adalah tentang variabel Y yaitu “Hasil Belajar Siswa Kelas VII-4 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan” yang diperoleh dari nilai pre-test dalam bentuk angka. Untuk lebih konkritnya data tersebut, penulis sajikan dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 1. Hasil belajar Siswa Pre-Test**

No	Nama Siswa	Skor Hasil Belajar	No	Nama Siswa	Skor Hasil Belajar
1	Al Mira Putri	60	17	Muhammad Ilham Maulana	60
2	Aldi Setiawan Putra	50	18	Nastoko Rinto	50
3	Arrafa Putra Kesuma	40	19	Nazwa Wijaya	40
4	Ayu Wulandari	10	20	Nury Erlisa	10
5	Dika Aulia Putra	20	21	Raisya Aidila	20
6	Galang Pratama	30	22	Reza Maulana	30
7	Habib Rizki Praselia	60	23	Risma Maharani	60
8	Harman Satfi'i	10	24	Rizki Ramadhan	10
9	Iman	30	25	Rizky Maulana	30
10	Indra Kelvin Ramadhan	0	26	Satria	0
11	Khairul Nisa	40	27	Satria Syahputra	40
12	Khansa Zharifa Mecca Srg	60	28	Silva Qhoridatul Husna	60
13	Meisya Afriani	40	2	Sofian	40
14	Muhammad Afrizal	60	30	Sri Adelia	60
15	Muhammad Aidil Aditia	30	31	Subhan Restu Al-Farizi	30
16	Muhammad Fahri	30	32	Surata Depari	30
Jumlah skor					1460

Untuk mengetahui hasil belajar rata-rata siswa kelas VII-4 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan dapat diketahui melalui rumus :

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

- M = Rata-rata yang dicari  
 $\sum x$  = Jumlah dari skor-skor yang ada  
 N = Jumlah Siswa

Adapun untuk mengetahui rentangan hasil belajar siswa peneliti berpedoman pada kriteria sendiri :

Nilai 90 – 100 = Baik sekali

Nilai 70 – 80 = Baik  
 Nilai 50 – 60 = Cukup  
 Nilai 30 – 40 = Kurang  
 Nilai < 30 = Sangat Kurang  
 Maka dapat diperoleh :

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\Sigma x}{N} \\
 &= \frac{1460}{32} \\
 &= 46
 \end{aligned}$$

Dari rata-rata hasil belajar pada tes pre-test nilai rata-ratanya adalah 46 yang berarti mendapatkan nilai yang kurang baik. Dari hasil yang kurang baik inilah yang nantinya akan dilanjutkan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

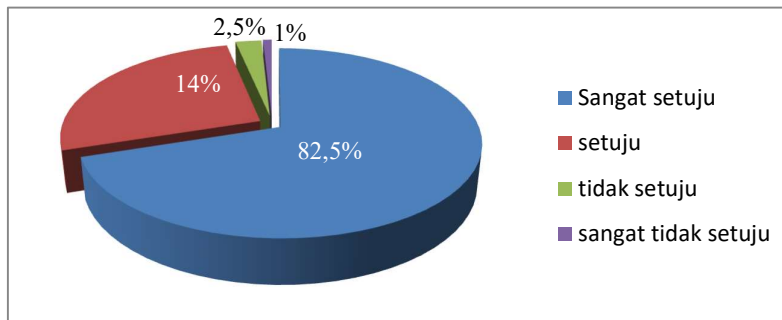
1. Tabulasi Angket Penerapan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dalam pemaparan mengenai hasil angket tanggapan siswa ini penulis akan menyajikan dalam tahapan berupa: data mentah (disajikan dalam lampiran), merekap data, mengolah data, dan menyajikan data akan dibahas masing-masing. Adapun hasil rekapan tanggapan siswa diketahui bahwa dari 15 butir pernyataan dan 32 siswa sebagai responden maka nantinya akan diperoleh sebanyak 480 tanggapan terhadap beberapa kriteria jawaban pernyataan siswa sebagaimana dijelaskan di bawah :

**Tabel 2. Hasil rekapan tanggapan siswa terhadap penggunaan quizizz**

Kriteria	Banyak Tanggapan
Sangat setuju	396
Setuju	68
Tidak setuju	12
Sangat tidak setuju	4
<b>Jumlah</b>	<b>480</b>

Dari tabel di atas diketahui jumlah setiap kriteria, langkah berikutnya adalah mengolah data dalam bentuk diagram atau bentuk persentase sebagaimana akan disajikan di bawah :



**Gambar 1. Diagram hasil persentase rekapan tanggapan siswa**

Setelah persentase diperoleh selanjutnya angka-angka tersebut diinter-pretasikan menurut kualifikasi nilai persentase yang berpedoman pada kriteria yang diajukan Suharsimi, yakni:

76 – 100% = Baik  
 56 – 75% = Cukup  
 40 – 55% = Kurang  
 0 – 40% = Sangat Kurang

Dari persentase tanggapan siswa pada gambar di atas diketahui bahwa persentase alternatif jawaban yang terbanyak adalah 82,5%. Hasil persentase tersebut dihargai dengan standar persentase sehingga diketahui bagaimana pengaruh aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, karena letak persentase 82,5% berada diantara (76- 100%).

## 2. Wawancara

Untuk mengetahui penggunaan aplikasi quizizz dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-4 di SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan maka peneliti melakukan penggalan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Berikut adalah hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Dedy Sulasman, S.Pd. sebagai berikut:

“Kalau dilihat dari kegiatan belajar mengajar (KBM) disini sudah berjalan dengan seadanya. Karena kendala di dalam sarana dan prasarana seperti kendala dalam buku, dan bahan ajar. Juga belum lagi kendala dari siswa disebabkan oleh motivasi dan semangat belajar yang kurang. Sehingga kadang pada semester I itu siswa ketika pembelajaran responnya lama, kurang pro aktif karena memang di luar kontrol kami sebagai guru. Sehingga berdampak pada hasil belajarnya, banyak yang tidak sesuai KKM”.

“Menyikapi hal tersebut tindak lanjut yang kami lakukan sebagai guru adalah semaksimal mungkin memanfaatkan media yang ada, dilakukannya remidi, pelaksanaan ujian yang tidak membatasi waktu. Dan pemberian solusi dari sekolah adalah dibagikannya buku kepada siswa, dan guru juga serta dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam menyampaikan materi dan lebih sering lagi memberi motivasi semangat belajar kepada siswa agar siswa tersebut lebih ingin belajar lagi”.

Selain berdasarkan wawancara dari guru mapel di atas, peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi quizizz yang sudah dilaksanakan kemarin. Berikut akan dipaparkan hasil wawancara bersama Khansa kelas VII-4 sebagai berikut :

“Lebih mudah memahami. Karena termasuk game jadi bisa belajar sambil bermain, perasaannya senang, karena jarang guru yang mengajar dikasih materi melalui video pembelajaran dan menggunakan media seperti quizizz kemarin. Membuat semangat untuk belajar Pendidikan Agama Islam”.

Selanjutnya peneliti masih melakukan wawancara dengan siswa lain yaitu Risma Kelas VII-4 sebagai berikut:

“Tidak bosan, jadi berlomba-lomba dalam belajar dan mengerjakan latihan soal. Bisa menjadikan kita teliti dan asyik. karena modelnya seperti game dan menjadi ingin belajar terus karna seru”.

Dari beberapa siswa menyampaikan pendapat yang hampir sama yaitu mereka senang dengan penggunaan aplikasi quizizz pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Mereka lebih mudah memahami dan lebih bersemangat ketika kegiatan belajar menggunakan aplikasi quizizz.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi quizizz dengan tujuan untuk hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII-4 SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-4 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka dilakukanlah proses kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi quizizz dengan proses langkah-langkah sebagai berikut :

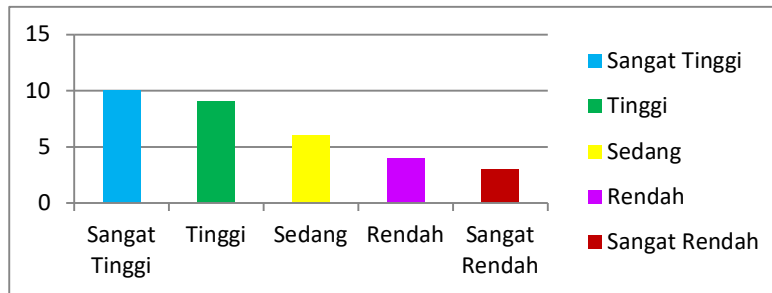
### 1. Siklus I

Dalam setiap siklus kegiatan belajar berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas 4 tahapan yaitu: perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), refleksi (reflection). Adapun hasil belajar yang telah diperoleh siswa dari penelitian siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3. Skor hasil belajar siswa siklus I**

Kriteria Nilai	Banyak Siswa
Sangat Tinggi	10 Siswa
Tinggi	9 Siswa
Sedang	6 Siswa
Rendah	4 Siswa
Sangat Rendah	3 Siswa
<b>Jumlah siswa pada siklus I</b>	<b>32 Siswa</b>

Dari hasil diatas kemudian data diolah dalam bentuk diagram seperti dibawah ini :



**Gambar 2. Diagram skor hasil belajar siswa siklus I**

Berdasarkan diagram hasil belajar diatas, yang dilakukan pada siklus I dapat diperoleh hasil yaitu : dari 32 siswa yang hadir, ada 19 siswa yang memperoleh skor hasil belajar di atas KKM dan 13 siswa masih dibawah KKM.

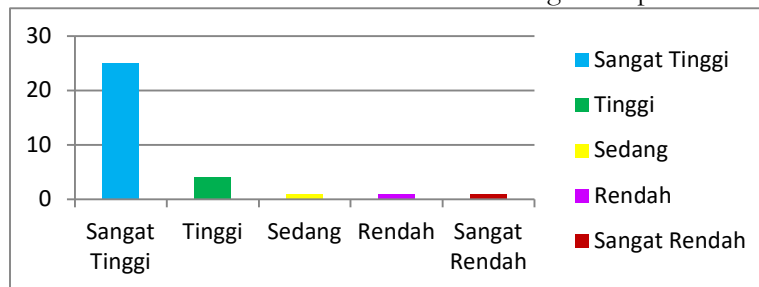
## 2. Siklus II

Dalam setiap siklus kegiatan belajar berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas 4 tahapan yaitu: perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), refleksi (reflection). Adapun hasil yang telah diperoleh siswa dari penelitian siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4. hasil belajar siswa siklus II**

Kriteria Nilai	Banyak Siswa
Sangat Tinggi	25 Siswa
Tinggi	4 Siswa
Sedang	1 Siswa
Rendah	1 Siswa
Sangat Rendah	1 Siswa
<b>Jumlah siswa pada siklus II</b>	<b>32 Siswa</b>

Dari hasil diatas kemudian data diolah dalam bentuk diagram seperti dibawah ini :



**Gambar 3. Diagram skor hasil belajar siswa siklus II**



Berdasarkan diagram hasil belajar diatas, yang dilakukan pada siklus I dapat diperoleh hasil yaitu : dari 32 siswa yang hadir, ada 28 siswa yang memperoleh skor hasil belajar di atas KKM dan 4 siswa masih dibawah KKM.

Dari hasil tersebut diperoleh hasil keberhasilan penelitian yaitu 87% siswa kelas VII-4 yang memperoleh skor hasil belajar siswa dengan kategori tinggi.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, telah menunjukkan bahwa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dengan hasil perolehan yang telah dicapai pada siklus II yaitu 25 siswa memperoleh nilai sangat baik (rentang 90-100) dan 3 siswa memperoleh nilai baik (rentang 70-80).

Peneliti dapat memperoleh hasil tanggapan siswa dengan menggunakan lembar observasi penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam lembar observasi diketahui bahwa persentase alternatif jawaban yang terbanyak adalah 84%. Hasil persentase tersebut dihargai dengan standar persentase sehingga diketahui bagaimana pengaruh aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Karena letak persentase 83% berada diantara (79% - 100%).

Dapat diketahui pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung siswa ramai menanggapi dan menyoraki teman yang dapat peringkat satu. Antusias mereka ditunjukkan dengan permainan pada sesi ke dua, dimana harusnya ditujukan untuk siswa yang belum bermain di sesi pertama, malah beberapa siswa yang sudah bermain di sesi pertama ikut bergabung lagi di sesi ke dua. Kemudian terlihat beberapa siswa yang kemarin pada pertemuan sebelumnya belum bisa bergabung menjadi bergabung dan mengikuti pembelajaran dengan baik dan bertanggung jawab pada pertemuan berikutnya.

Banyak siswa yang memperoleh hasil di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibuktikan dengan peroleh skor mereka mendapatkan 100, 90, dan 80. Angka tersebut dianggap diatas KKM sebab angka KKM pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VII adalah 70. Kejadian-kejadian di atas menunjukkan bahwa semangat dan antusias siswa yang baik dalam pembelajaran, sikap disiplin dan tanggung jawab yang mulai ada pada diri siswa dan diperkuat lagi dengan hasil wawancara peneliti dengan siswa mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi quizizz yaitu memberikan jawaban bahwa pembelajaran menjadi lebih asik, senang, lebih mudah memahami, tidak bosan dan menambah motivasi belajar. Dari beberapa kesimpulan di atas, maka dapat dilihat perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II yaitu sebagai berikut:

**Tabel 5. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

No	Nama	Siklus I	Siklus II
1	Al Mira Putri	100	100
2	Aldi Setiawan Putra	100	100
3	Arrafa Putra Kesuma	80	100
4	Ayu Wulandari	0	100
5	Dika Aulia Putra	50	100
6	Galang Pratama	30	60
7	Habib Rizki Praselia	90	100
8	Harman	100	100
9	Iman	70	80
10	Indra Kelvin Ramadhan	0	0
11	Khairul Nisa	100	100
12	Khansa Zharifa Mecca Srg	100	100

13	Meisya Afriani	60	100
14	Muhammad Afrizal	100	100
15	Muhammad Aidil Aditia	70	100
16	Muhammad Fahri	50	100
17	Muhammad Ilham Maulana	80	100
18	Nastoko Rinto	70	100
19	Nazwa Wijaya	40	100
20	Nury Erlisa	80	90
21	Raisya Aidila	50	50
22	Reza Maulana	60	80
23	Risma Maharani	100	100
24	Rizki Ramadhan	40	100
25	Rizky Maulana	50	100
26	Satria	90	80
27	Satria Syahputra	80	100
28	Silva Qhoridatul Husna	100	100
29	Sofian	20	30
30	Sri Adelia	40	100
31	Subhan Restu Al-Farizi	80	100
32	Surata Depari	70	100
<b>JUMLAH SKOR NILAI</b>		<b>2150</b>	<b>2870</b>
<b>ANGKA PERSENTASE</b>		<b>59%</b>	<b>87%</b>

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan aplikasi quizizz ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII-4 SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan. Hal ini bisa dilihat dengan perolehan nilai dari hasil belajar siswa siklus I dan siklus II terjadi kenaikan yaitu dari 59% menjadi 87% (Toto Syatory Nasehudin, 2012).

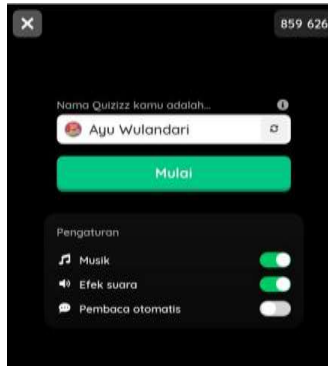
#### **Penerapan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Pertama, peneliti akan membagikan kode gabung kepada siswa untuk kemudian kode itu digunakan siswa untuk bergabung dalam game quizizz dengan sebelumnya siswa telah mengklik link [joinmyquiz.com](https://joinmyquiz.com). seperti pada gambar di bawah ini :



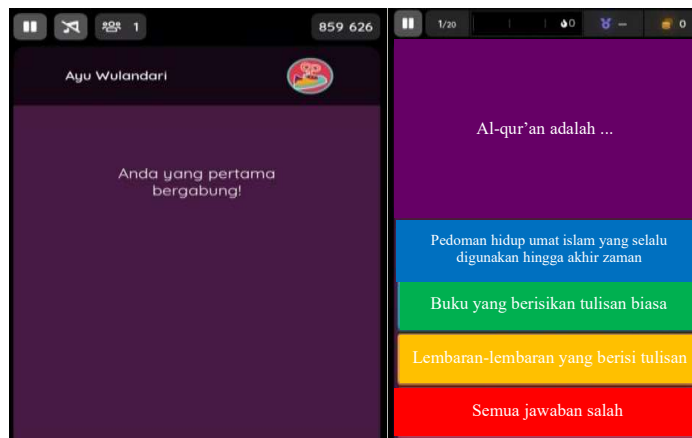
**Gambar 4. Proses Siswa Bergabung dalam Game Quizizz**

Kedua, selesai memasukkan kode siswa akan diarahkan pada bagian untuk mengisi identitas masing-masing dengan nama asli sesuai absensi.



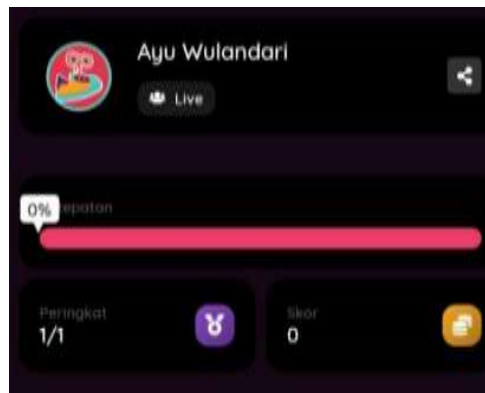
**Gambar 5. Identitas Siswa dalam Game Quizizz**

Ketiga, setelah siswa selesai bergabung kemudian menunggu operator dari guru untuk memulai game nya. Ketika beberapa siswa sudah banyak yang bergabung selanjutnya proses pengerjaan latihan soal di aplikasi quizizz.



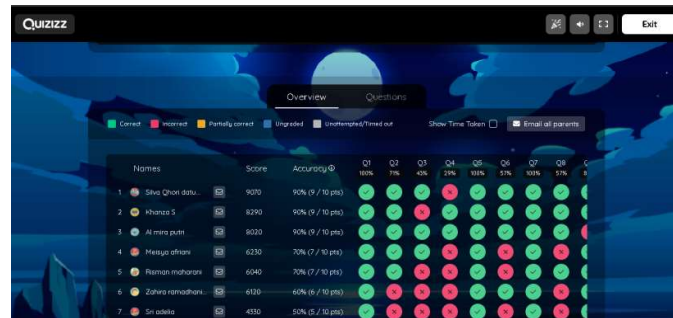
**Gambar 6. Tampilan Soal di Quizizz**

Keempat, selesai siswa mengerjakan soal di aplikasi quizizz selanjutnya akan muncul jumlah skor yang didapatkan siswa. Setiap masing-masing anak akan muncul skornya masing-masing. Seperti gambar dibawah



**Gambar 7. Skor Siswa Mengerjakan Soal di Aplikasi Quizizz**

Tampilan di atas adalah skor versi akun quizizz milik siswa, sedangkan dalam tampilan versi guru adalah muncul peringkat beberapa siswa yang sudah mengerjakan game quizizz secara bersamaan. Sebagaimana gambar di bawah



Gambar 8. Papan peringkat Siswa dalam game Quizizz

Dari skor yang didapatkan masing-masing siswa inilah kemudian guru mengirimkannya ke grup whatsapp untuk selanjutnya siswa bisa mengetahuinya dan sebagai bahan refleksi bersama agar lebih meningkatkan belajarnya kembali (Herdi Aniyatussaidah, 2022).

Peneliti memanfaatkan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas, setelah diterapkan, guru melaksanakan post test yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, dan memperoleh hasil 19 siswa mendapatkan ketuntasan nilai (>70), dan 13 siswa lainnya belum mencapai kriteria ketuntasan. Adanya peningkatan dari pre test yang semula memiliki rata-rata nilai 40 menjadi 60 pada siklus I, karena masih terdapat kekurangan pada siklus I, sehingga peneliti melanjutkan untuk meneruskan pemanfaatan aplikasi quizizz pada siklus II, setelah diterapkan pada kegiatan pembelajaran pada siklus II, guru kembali memberikan post test dan hasil yang diperoleh pada siklus II ini ialah 28 siswa dari 32 siswa memperoleh hasil diatas KKM (>70) dan hanya 4 siswa yang nilainya dibawah 70, pada siklus II diperoleh rata-rata 80 sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari rata-rata siklus I 60 dan siklus II memperoleh rata-rata sebesar 80, peningkatan hasil belajar dari pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini (Sudijono, 2011) :

Tabel 6. Data Hasil Nilai Rata-Rata Siswa

Pra Tindakan	Hasil belajar Siswa		Keterangan
	Siklus I	Siklus II	
40	60	80	Meningkat

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa setelah guru memanfaatkan aplikasi quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Al-Qur'an dan Hadis sebagai Pedoman Hidup siswa kelas VII-4 SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan terjadi peningkatan nilai siswa dan siswa kelas VII-4 SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan sangat tertarik dengan pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai dengan hasil wawancara pada Risma peserta didik kelas VII-4 yang mengatakan sebagai berikut :

“Pembelajaran sangat menyenangkan dan membuat semangat belajar dan motivasi belajar saya meningkat”.

Sifat dari media quizizz yang menyenangkan membuat peserta didik tidak bosan selama pembelajaran karena terdapat fitur unik (power up) ketika kuis berlangsung seperti fitur yang terdapat pada game yang dapat menghibur mereka saat kuis berlangsung

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII-4 SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam II siklus yaitu siklus I dan siklus II, telah menunjukkan bahwa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan aplikasi quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-4 SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan. Hal ini bisa dilihat dengan hasil perolehan yang telah dicapai pada siklus II dari 32 siswa sebagian besar mendapatkan hasil belajar di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan perincian 25 siswa memperoleh nilai sangat baik (rentang 90-100) dan 3 siswa memperoleh nilai baik (rentang 70-80) dengan hasil rata-rata 90 masuk dalam kategori baik sekali.

Bukti adanya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Adapun pada Siklus I diperoleh hasil yaitu dari 32 siswa yang hadir ada 19 siswa yang memperoleh hasil belajar di atas KKM dan 13 siswa masih di bawah KKM, kemudian pada Siklus II diperoleh hasil yaitu dari 32 siswa yang hadir ada 28 siswa memperoleh skor hasil belajar di atas KKM dan 4 siswa masih di bawah KKM.

Dengan mengamati hasil dari penelitian tindakan kelas II siklus ini maka peneliti menghentikan penelitian di siklus II ini, dikarenakan hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan aplikasi quizizz selama dua siklus mengalami peningkatan skor dari 59%, menjadi 87%.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terimakasih kepada pihak SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan yang berlokasi di Jalan Datuk Kelurahan Pelawi Utara Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat, terimakasih juga kepada pihak Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura, Langkat yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian ini serta ucapan terimakasih kepada pihak penerbit jurnal Millia Islamia yang telah menerbitkan jurnal penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aniyatussaidah Herdi, 2022, *"Mengenal Quizizz: Alat Asesmen Tes Berbasis Gamifikasi"*, Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 07, No. 01
- Arikunto Suharsimi, 2008, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad Azhar, 2016, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Bagus Made Astawa Ida dan Ade Putra Adnyana Gede, 2018, *Belajar dan Pembelajaran Depok* : PT. Raja Grafindo Persada
- Basyirudin Usman, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Cutat Pers
- Daradjat Zakiah, 2008, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, cet. VII-4
- Elfanany Burhan, 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Araska
- Hendra, 2023, *Media pembelajaran Berbasis Digital*, Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Manab Abdul, 2015, *Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*, Yogyakarta: Kalimedia
- Mustoip Sofyan, 2018, *Implementasi Pendidikan Karakter*, Surabaya : CV.Jakad Publishing
- Nasehudin Toto Syatory, 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung : CV. Pustaka Setia
- Pandu Paksi Hendrik dan Ariyanti Lita, 2020, *Sekolah dalam jaringan*, Surabaya: Scopindo Media Pustaka
- Patoni Achmad, 2011. *Metode Pembelajaran Agama Islam* Yogyakarta: Gre Publishing
- Sudijono, 2011, *Pengantar Statistik* , Jakarta: Raja Grafindo
- Thobroni Muhammad dan Mustofa Arif, 2011, *Belajar dan Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar Ruzz Media
- Wijaya Candra, 2020, *Ilmu Pendidikan Islam "Menuntun Arab Pendidikan Islam Indonesia"* Yogyakarta : deepublish

Wirda Yendri, 2020. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar*, Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan