

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ONLINE MENGGUNAKAN QUIZIZZ DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN KOTA
MAGELANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Endang Ngatiningsih
16422145

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2020**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ONLINE MENGGUNAKAN QUIZIZZ DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN KOTA
MAGELANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Endang Ngatiningsih
16422145

Pembimbing:

Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endang Ngatiningsih

NIM : 16422145

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Online* menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dalam kesadaran dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 03 Juni 2020

Demikian
METERAI
TEMPEL
7FD3EAHF690102051
6000
ENAM RIBURUPIAH
Endang Ngatiningsih



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km. 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511 / (0274) 898462
F. (0274) 898465
E. fakultas@iainid.ac.id
W. fakun.iainid.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 3 November 2020
Nama : ENDANG NGATININGSIH
Nomor Mahasiswa : 16422145
Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlaq di MAN Kota Magelang

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

TIM PENGUJI:

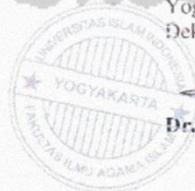
Ketua
Mir'atun Nur Aritah, S.Pd.I., M.Pd.I. (.....)

Penguji I
Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I. (.....)

Penguji II
Siti Alifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd. (.....)

Pembimbing
Syai'fulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I. (.....)

Yogyakarta, 3 November 2020
Dekan,



Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA,

NOTA DINAS

Hal : Skripsi Yogyakarta, 06 Juni 2020
Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum w.w

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia nomor surat pada tanggal atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama : Endang Ngatiningsih

NIM : 16422145

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Tahun Akademi : 2019-2020

Judul skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Online* menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang

Setelah kami teliti dan diadakan perbaikan seperlunya akhirnya kami anggap skripsinya memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasah, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi dimaksud.

Wassalamu'alaikum w.w

Dosen Pembimbing



Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endang Ngatiningsih

NIM : 16422145

Program Studi : Pendidikan Agama Isla

Judul Penelitian : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Online* menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 03 September 2020



Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمُ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain.” (Hadits Riwayat ath-Thabrani, Al-Mu’jam al-Ausath, juz VII, hal.58, dari Jabir bin Abdullah r.a.. Dishahihkan Muhammad Nashiruddin al-Albani dalam kitab: As-Silsilah Ash-Shahihah)¹



¹Muhsin Hariyanto, “Jadilah Orang yang Bermanfaat”, dalam Muhammad Nashiruddin al-Albani kitab As-Silsilah Ash-Shahihah.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk

kedua orang tua saya, yang sangat saya cintai dan sayangi

Bapak Kemijo dan Ibu Robiyah yang tiada henti-hentinya mendoakan, mendukung, dan memberikan motivasi serta semangat di setiap perjuangan yang saya lakukan, semoga amal kebaikan yang senantiasa kalian lakukan dapat mengantarkan kalian menuju surga-Nya kelak.

Teruntuk kakak-kakak saya Destu Nur Rohmi, Satria Putra Nugraha, Lana Listya Kumala dan adik saya yang saya sayangi Anisatu Rosyidah, terima kasih telah memberikan doa dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Teruntuk keponakan yang saya cintai dan saya banggakan Sayyid Attar Ibrahim, terima kasih telah menjadi penyemangat dan penghibur saya.

Teruntuk seluruh keluarga besar saya, sahabat-sahabat baik saya sejak bangku perkuliahan hingga sampai saat ini, dan juga teman-teman seperjuangan yang telah mendoakan dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ONLINE* MENGUNAKAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN KOTA MAGELANG

Oleh:

Endang Ngatiningsih

Media merupakan salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran. Media dapat memudahkan guru dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik sehingga mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Pada era seperti sekarang ini banyak pembaharuan dalam media pembelajaran, salah satunya dengan Quizizz. Dengan diberlakukannya Quizizz di MAN Kota Magelang, peserta didik idealnya lebih termotivasi untuk belajar, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Permasalahannya, fasilitas media pembelajaran tidak dimanfaatkan secara maksimal, guru masih menggunakan metode ceramah/konvensional, dan pengaruh baik internal atau eksternal dari peserta didik. Akibatnya, peserta didik merasa bosan dengan materi yang diajarkan dan jauh dari suasana kelas yang asyik dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan implementasi dan hasil implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang.

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Informan penelitian yang digunakan peneliti adalah guru Akidah Akhlak dan peserta didik yang pernah mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan Quizizz di MAN Kota Magelang. Teknik penentuan informan dilakukan secara *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran menggunakan Quizizz dapat diterapkan dengan baik dan mampu menyelenggarakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Adapun hasil implementasi menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa terbukti membawa hasil yang lebih baik dilihat dari nilai ulangan harian siswa.

Kata kunci: Media pembelajaran, *online*, Quizizz, Pemahaman

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF ONLINE-BASED LEARNING MEDIA USING QUIZIZZ IN IMPROVING STUDENTS 'UNDERSTANDING IN AKHLAK LEARNING IN MAN KOTA MAGELANG

By:

Endang Ngatiningsih

Media is one of the main components in the learning process. Media can make it easier for teachers in the process of delivering material to students so as to increase understanding of the material presented. In an era like today, there are many updates in learning media, one of which is Quizizz. With the implementation of Quizizz in MAN Kota Magelang, students should ideally be more motivated to learn, especially in Akidah Akhlak subjects. The problem is, the learning media facilities are not utilized optimally, the teacher still uses the lecture / conventional method, and the influence of both internal and external from students. As a result, students feel bored with the material being taught and away from a fun and enjoyable classroom atmosphere. This study aims to explain the implementation and results of the implementation of online-based learning media using Quizizz in improving students' understanding of Akidah Akhlak learning in MAN Kota Magelang.

The research approach used by researchers is qualitative with the type of field research. The research informants used by researchers were teachers of Akidah Akhlak and students who had participated in learning Akidah Akhlak using Quizizz in MAN Kota Magelang. The technique of determining informants was done by purposive sampling. The data collection technique was done by observing, interviewing and documenting. The data analysis technique uses an interactive model.

The results showed that the implementation of learning media using Quizizz can be applied well and is able to organize fun and enjoyable learning. The results of the implementation of using Quizizz in improving student understanding are proven to bring better results seen from the students' daily test scores.

Keywords: Learning media, online, Quizizz, Understanding

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam, semoga tetap selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad Saw., semoga kita termasuk ke dalam umatnya yang diberikan syafa'at serta selalu dalam barisan orang-orang yang sholih-sholihah. Aamiin.

Berkat rahmat dan izin Allah, *Alhamdulillah* penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selain dari pada itu, penulis menyadari penyusunan skripsi tidak terlepas dari bantuan, dukungan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu. Oleh karena itu penulis secara khusus ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Dr. Dra. Rahmani Timorita Yulianti, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Moh. Mizan habibi, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing dengan tulus, memberikan motivasi, ilmu, dan do'a nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Kepada pahlawan-pahlawan kami, selaku dosen program studi Pendidikan Agama Islam. Kepada Bapak (Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag, Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I, Dr. Hujair AH. Sanaky, MSI (alm.), Dr. Drs. Ahmad Darmadji, M.Pd, Dr. Supriyanto Pasir, S.Ag., M.Ag (alm.), Drs. Muzhoffar Akhwan, MA, Drs. Aden Wijdan SZ, M.Si, Drs. Imam Mudjiono, M.Ag, Drs. Af. Djunaidi, M.Ag, Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd, Lukman, S.Ag., M.Pd, Supriyanto Abdi, S.Ag., MCAA, Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I, Edi Safitri, S.Ag., M.S.I, Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I, Kurniawan Dwi Saputra, LC., M.Hum., Ahmad Zubaidi, M.Pd, M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed, Ibu Dra. Sri Haningsih, M.Ag, Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd, Dr. Junanah, MIS, Siska Sulistyorini, S.Pd.I., MSI, Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I) semoga Allah selalu memberi keberkahan umur kepada beliau-beliau. Aamiin.
7. Kepada kedua orang tua penulis, Bapak Kemijo dan Ibu Robiyah, yang selalu mendo'akan kesuksesan anak-anaknya dan selalu memberikan dorongan dan semangat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa membalas mereka dan kita sekeluarga dipertemukan di surga-Nya kelak. Aamiin.
8. Kepada kakak-kakakku Destu Nur Rohmi, Satriya Putra Nugraha, Lana Listya Kumala, adikku Anisatu Rosyidah, dan keponakanku Sayyid Attar Ibrahim yang saya sayangi. Terima kasih atas semua pengorbanan yang kalian berikan. Semoga Allah membalas kebaikan kalian,

mengangkat derajat kalian, dan mengabulkan keinginan kalian. Semoga kita dipertemukan di surga-Nya kelak. Aamiin.

9. Kepada mas Tri Mahmudi teman spesial saya yang senantiasa memberikan do'a, semangat dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada sahabat-sahabat saya Adelyne Mustofa, Ika Nahdati Rahmah, Yuni Mulya Hikayah, Suratiningsih, Huzaimah Aspuri Hamsa, Roiyan Nangim terima kasih atas apa yang telah kalian berikan baik do'a, semangat, dorongan, dan motivasi serta senantiasa menemani perjalanan hidupku selama dibangku perkuliahan sampai saat ini. Semoga persahabatan kita tidak hanya di dunia tetapi juga sampai di akhirat kelak. Aamiin.
11. Keluarga besar UII Ayo Mengajar terutama teman-teman pengajar di TPA Al-Hidayah Tanjungsari serta Pak Sigit dan Bu Sigit, terima kasih atas segala perjuangan kalian, do'a-do'a dan semangat kalian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada teman-teman PPL Magelang mbak Nining, Yuni, Evi, Khadijah, mbak Hanifah, mbak Hasna, mas Ali, Jiah terima kasih sudah menginspirasi dan memberikan dukungan serta semangat yang tiada henti-hentinya. Semoga kelak kita dipertemukan di surga-Nya. Aamiin.
13. Kepada teman-teman Kos Wisma Bestari Yosyi, mbak Fatiha, Amel, mbak Hilwa dll. Terima kasih atas semangat dan do'anya.
14. Kepada teman-teman Jamaah Al Faraby Nunik Wahyuningsih, Anindita

Yumna, Evi Rozita Shofi dan masih banyak lagi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas semangat yang diberikan semoga tetap istiqomah dan semangat dalam menjalankan amanah.

15. Teman-teman KKN Unit 25 dan keluarga baruku yang saya sayangi mbah Wahyuni, Ibu Samiyati, Ibu Suparni, Ibu Iswanti, Bapak Suradi, Dhea Kanali, Salma, Farid, Dede, Yudi, Angga, Bang Weda, Dek Aulia, Dek Rara, dkk. Terima kasih atas do'a dan semangat kalian semoga kita dapat dipertemukan di lain waktu dengan keadaan yang lebih baik lagi. Aamiin.
16. Teman-teman Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) terutama Pimpinan Daerah Ikatan Pelajar Muhammadiyah Kulon Progo yang saya sayangi Kharisma, Latifah, Fikri, Afif, Arif, Sukri, Zaki, Dek Fasa, Dek Zami, dkk. Terima kasih atas semangat dan do'a yang kalian berikan semoga kalian tetap istiqomah dan semangat berjuang, semangat menguning, sukses selalu PD IPM Kulon Progo serta terima kasih atas pengalaman dan inspirasi yang diberikan selama ini saya belajar banyak dari kalian.
17. Keluarga besar PAI 2016 yang telah berjuang bersama di kampus tercinta ini. Semoga kalian sukses selalu di manapun kalian berada.
18. Kepada Ibu Faizah dan Pak Yusyik selaku guru Akidah Akhlak MAN Kota Magelang dan adik-adik siswa MAN Kota Magelang Salma, Sulis, Cindy, Icat, Wahid, Ika, Dicky, Galib, Hasna yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian. Terima kasih atas waktu yang diberikan semoga apa yang kalian cita-citakan diijabah oleh Allah SWT.

19. Kepada Bapak H. Joko Susilo, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah MAN Kota Magelang dan segenap keluarga besar MAN Kota Magelang yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian saya mengucapkan terima kasih banyak atas izin dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Jazakumullah khairan, semoga Allah senantiasa memberikan keberkahan, keridhoan, kasih sayang serta petunjuk-Nya kepada kita. Mudah-mudahan segala bentuk bantuan yang diberikan kepada penulis akan menjadi amal kebaikan disisi Allah SWT. Aamiin. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak ditemukan kekurangan dalam penyusunannya, untuk itu kami membutuhkan kritik dan saran yang membangun sehingga mendapatkan hasil yang terbaik. Terlepas dari itu besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya penulis sendiri.

Aamiin Aamiin yaa Rabbal'alamin

Yogyakarta, 31 Mei 2020



Endang Ngatiningsih

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS.....	v
REKOMENDASI PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
D. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Pustaka	11
B. Landasan Teori	22
1. Media	22

2. Pembelajaran Berbasis <i>Online</i> Menggunakan Quizizz.....	31
3. Pemahaman	36
BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan	59
B. Tempat atau Lokasi Penelitian	59
C. Informan Penelitian	60
D. Teknik Penentuan Informan	60
E. Teknik Pengumpulan Data	60
F. Keabsahan Data	64
G. Teknik Analisis Data	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	70
A. Gambaran Lokasi Penelitian.....	70
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	86
C. Pembahasan	103
BAB V PENUTUP.....	108
A. Kesimpulan.....	108
B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	110
Lampiran-Lampiran.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.....	41
Tabel 4.1.....	76
Tabel 4.2.....	78
Tabel 4.3.....	83
Tabel 4.4.....	84
Tabel 4.5.....	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi hal yang paling utama dalam kehidupan manusia khususnya pada peserta didik yang masih dalam proses mengembangkan potensi dirinya sehingga mereka perlu adanya ilmu pengetahuan yang cukup sebagai bekal kehidupannya. Hal tersebut terdapat dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.² Dalam hal ini, tidak hanya masalah pengetahuan saja yang menjadi penting tetapi akhlak juga menjadi salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia.

Tenaga pendidik khususnya guru, dalam menjalankan profesinya diperlukan pengetahuan yang luas dan keterampilan keguruan yang memadai guna menghadapi tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).³ Kemajuan IPTEK memberikan dampak terhadap media pembelajaran baik di sekolah maupun lembaga pendidikan. Sekolah yang

²Helmawati, *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hal. 19-20.

³Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 1.

sudah maju telah menerapkan media pembelajaran tersebut agar tercipta pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan.⁴

Dengan kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan di sekolah mengalami perubahan yang mendorong adanya berbagai usaha perubahan. Perubahan tersebut menunjukkan adanya pembaruan dalam bidang informasi pendidikan khususnya internet yang mampu mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang menembus batas-batas dimensi ruang, birokrasi, keamanan, dan waktu. Kemajuan dan peranan teknologi sudah sedemikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pendidikan, dan pengajaran di sekolah-sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, guru diharapkan mampu memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran secara efektif dan efisien karena guru sebagai tenaga profesional harus mampu mengikuti perkembangan teknologi.⁵

Pada masa ini, dunia pendidikan telah berkembang pesat sehingga terdapat media pembelajaran berbasis *online* yaitu Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perlengkapan elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti tema, meme, dan

⁴Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 1.

⁵*Ibid.*, hal. 2.

musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka dalam belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat mereka secara langsung di papan peringkat. Guru juga dapat memantau proses dan mengunduh hasil laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik, dengan menggunakan aplikasi ini dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.⁶

Pada hakikatnya, proses pembelajaran adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Proses komunikasi harus diciptakan dan diwujudkan melalui kegiatan penyampaian pesan, tukar menukar pesan atau informasi dari setiap pengajar kepada pembelajar atau sebaliknya. Pesan atau informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman, dan sebagainya. Proses komunikasi dapat terjadi apabila pesan tersebut dapat diterima, diserap, dan dihayati oleh penerima pesan sehingga untuk mempermudah proses komunikasi tersebut diperlukan media. Media dapat dimanfaatkan untuk memperlancar proses pembelajaran di kelas.⁷

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti amati di MAN Kota Magelang pada hari Jum'at tanggal 9 Agustus 2019 pukul 08.40-10.00 WIB khususnya pada masalah fasilitas pembelajaran. Fasilitas pembelajaran yang

⁶Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I", Vol. 12, No. 1 (2019), hal. 33.

⁷Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 11.

ada di MAN Kota Magelang cukup memadai seperti adanya wifi, LCD, dan proyektor tetapi fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan secara maksimal. Fasilitas tersebut biasanya hanya digunakan untuk menampilkan materi berupa *power point* terkait materi yang akan disampaikan oleh guru. Seharusnya fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media yang akan menjadikan kegiatan belajar mengajar yang interaktif. Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran yang tidak hanya dilakukan menggunakan metode ceramah saja tetapi dapat memanfaatkan fasilitas yang ada guna menunjang proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik diperbolehkan untuk membawa *handphone*, sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik dapat menggunakan *handphone* mereka untuk proses pembelajaran. Selain itu, *handphone* tersebut seharusnya juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam proses belajar mengajar.

Selain masalah diatas, guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik merasa kurang tertarik dengan penyampaian materi dengan metode tersebut sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik agar memudahkan dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya masalah tersebut, tujuan dari pembelajaran Akidah Akhlak kurang tercapai. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menyerap materi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik berasal dari

internal maupun eksternal peserta didik. Faktor yang berasal dari internal peserta didik misalnya masih kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak, serta kurangnya motivasi dalam diri peserta didik sehingga kurang memahami materi yang disampaikan, kekurangan dalam memori atau proses penerimaan dan perbedaan pemahaman dari setiap individu. Sedangkan faktor dari eksternal peserta didik dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran atau alat penyampai pesan atau materi pembelajaran sehingga dapat berpengaruh pada tingkat pemahaman peserta didik.

Berdasarkan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan penulis di MAN Kota Magelang pada tanggal 5 Agustus sampai dengan 5 September 2019 ketika penulis melakukan praktik mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz, peserta didik merasa antusias dengan media pembelajaran tersebut. Rasa antusiasme dari peserta didik tersebut menjadikan guru Akidah Akhlak juga tertarik untuk menerapkan secara mandiri media pembelajaran Quizizz dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang. Peneliti mengambil mata pelajaran Akidah Akhlak dalam penelitian ini karena dalam mata pelajaran Akidah Akhlak tidak hanya pengetahuan saja yang ditonjolkan tetapi juga Akhlak dari peserta didik yang nantinya diharapkan mampu menjadikan mereka memiliki akhlak yang

mulia.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis online menggunakan Quizizz diharapkan mampu menjadikan peserta didik tertarik dengan materi yang akan disampaikan sehingga peserta didik merasa senang dan tidak bosan ketika proses pembelajaran berlangsung serta mampu memberikan dampak yang positif dalam penggunaan media tersebut. Suasana belajar pun menjadi menyenangkan, mengasyikkan, dan peserta didik *enjoy* pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang”.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1. Fokus Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini memfokuskan pada implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak.

2. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian tersebut adalah:

- a. Bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang?

- b. Bagaimana hasil implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari fokus dan pertanyaan penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Menjelaskan implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang.
- b. Menjelaskan hasil implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini antara lain:

- a. Secara teoritis, hasil penulisan ini diharapkan mampu menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak.

- b. Secara praktis

- 1) Bagi Pihak Sekolah

Sebagai pemberi informasi tentang hasil dari penggunaan media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam proses

kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan informasi, masukan, saran yang membangun akan pentingnya media pembelajaran berbasis online sebagai media mengajar agar materi yang akan disampaikan dapat diserap oleh peserta didik dengan maksimal.

2) Bagi Guru

Memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara praktis, efektif, dan efisien dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, serta untuk menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran Quizizz.

3) Bagi Peserta didik

Agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta diharapkan mampu menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan terhindar dari rasa kebosanan.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu mengetahui bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Akidah Akhlak.

D. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan merupakan gambaran umum skripsi dari pendahuluan sampai penutup sehingga dapat memudahkan dalam memahami

penulisan skripsi yang dipaparkan. Adapun kerangka sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bagian awal meliputi:

Halaman judul, pernyataan, pengesahan, persetujuan pembimbing, nota dinas, motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi.

2. Bagian Isi, terdiri atas:

a. Bab satu, merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus dan pertanyaan penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

b. Bab dua, merupakan kajian pustaka dan landasan teori. Dalam kajian pustaka memuat penelitian terdahulu yang disertai dengan perbedaan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Dalam Landasan Teori terdiri dari Media yang menjelaskan tentang pengertian media, media elektronik, jenis media elektronik, dan komputer sebagai mediapembelajaran; Pembelajaran Berbasis *Online* Menggunakan Quizizz menjelaskan tentang internet sebagai media pembelajaran, pengertian Quizizz, Langkah-langkah pembuatan kuis Quizizz, cara mengerjakan kuis, kelebihan dan kekurangan Quizizz; dan Pemahaman menjelaskan tentang pengertian pemahaman, tingkatan-tingkatan dalam pemahaman, evaluasi pemahaman, dan jenis-jenis daya ingat.

c. Bab tiga, merupakan metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian dan pendekatan, tempat atau lokasi penelitian, informan penelitian, teknik penentuan informan, teknik pengumpulan data, keabsahan data,

dan teknik analisis data.

- d. Bab empat, merupakan laporan hasil penelitian yang berisikan deskripsi singkat latar belakang obyek penelitian, paparan data, temuan penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.
- e. Bab lima, merupakan bab penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran.

3. Bagian Akhir

Bagian terakhir dalam penulisan skripsi memuat hal-hal penting dan relevan yang terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka berisi ulasan tentang kajian literasi, dapat berupa artikel, jurnal, hasil riset, skripsi, tesis, dan disertasi yang berkaitan dengan topik yang akan dilakukan oleh peneliti. Untuk mendukung penelitian ini, peneliti mengacu kepada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul peneliti. Secara akademis, penulisan yang sama pernah dilakukan sebelumnya meskipun terdapat perbedaan pandangan aspek yang akan diteliti oleh penulis.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Hasanah Devi Hana tahun 2019 dari Universitas Negeri Malang dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Quizizz untuk Melatih Kemampuan Gramatika Mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas dan respon mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam perkuliahan. Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dengan tingkat kedalaman analisis deskriptif. Sumber data yang digunakan adalah 24 orang mahasiswa offering C matakuliah Struktur *Und Wortschatz* II angkatan 2018 Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang. Data penelitian ini adalah catatan aktivitas dan respons mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz merupakan media pembelajaran yang

menarik. Media ini meningkatkan semangat belajar mahasiswa. Penerapan Quizizz dalam perkuliahan mengalami sedikit kendala terkait koneksi internet. Sistem ranking dalam Quizizz memotivasi mahasiswa untuk menjawab dengan benar dan teliti. Quizizz kurang cocok digunakan untuk pemahaman materi dalam perkuliahan karena tidak memiliki pembahasan soal dalam media. Namun media ini dapat digunakan dengan beberapa penyesuaian ulang.⁸

Penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan dengan penelitian di atas, perbedaan terletak pada keinginan peneliti untuk menjelaskan bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak, sedangkan penelitian di atas ingin menerapkan sebuah media pembelajaran alternatif dalam mata kuliah jurusan sastra Jerman untuk melatih kemampuan gramatika menggunakan Quizizz sebagai sebuah situs kuis daring yang memiliki berbagai fitur menarik.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ulfah Fauziyyah tahun 2019 dari Universitas Pasundan Bandung dengan judul “Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKN”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Quizizz dalam pembelajaran PKN terhadap motivasi belajar peserta didik. Kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PKN menjadi latar

⁸Hasanah Devi Hana, “Penerapan Media Pembelajaran Quizizz untuk Melatih Kemampuan Gramatika Mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang”, *Skripsi*, Malang: Universitas Negeri Malang, 2019, hal. vii.

belakang masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode *Quasy Experiment*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasy Experimental, Non-Equivalent Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIA 5 sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas XI MIA 6 sebagai kelas kontrol. Analisis data kuantitatif berupa tes dilakukan terhadap hasil pre tes dan post tes kedua kelas menggunakan uji t. Sedangkan data kuantitatif berupa non tes dilakukan terhadap angket yang disebarakan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 1 Majalaya. Motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz lebih baik dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media konvensional.⁹

Penelitian yang dilakukan peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian di atas, perbedaan tersebut terletak pada keinginan peneliti untuk menjelaskan implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak yang mengarah pada hasil implementasi yang diperoleh dari penggunaan media berbasis *online* yaitu Quizizz, sedangkan penulis di atas berkeinginan untuk mengetahui adakah pengaruh yang ditimbulkan dari

⁹Ulfah Fauziyyah, "Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKN", *Skripsi*, Bandung: Universitas Pasundan, 2019, hal. iv.

penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran PKn yang disebabkan karena kurangnya motivasi peserta didik dalam mempelajari PKN.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Nikmatus Solikah tahun 2015 dari Universitas Islam Indonesia dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran (Audio Visual) untuk Memudahkan Peningkatan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Agama di Madrasah Aliyah Negeri Pakem Sleman Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan media pembelajaran (audio visual) untuk memudahkan peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran agama. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskripsi kualitatif dengan pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara pada 10 peserta didik terdiri dari 4 siswa dan 6 siswi. Analisis yang digunakan adalah analisis model interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran agama di MAN Pakem Yogyakarta dan dapat dilihat dari minat dan motivasi siswa dalam penggunaan media (audio visual) anak lebih berminat dan termotivasi dalam pembelajaran agama dengan menggunakan media tersebut.¹⁰

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penulis di atas memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari masalah yang akan diteliti. Penulis di atas melihat guru agama mempunyai kesulitan dalam

¹⁰Nikmatus Solikah, “Penggunaan Media Pembelajaran (Audio Visual) untuk Memudahkan Peningkatan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Agama di Madrasah Aliyah Negeri Pakem Sleman Yogyakarta”, *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2015, hal. xi.

memahamkan peserta didik pada pembelajaran agama sehingga guru menggunakan media pembelajaran audio visual untuk memudahkan peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran pendidikan agama tersebut, sedangkan peneliti menggunakan media berbasis *online Quizizz* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak karena peneliti menemukan permasalahan dalam pemanfaatan fasilitas media pembelajaran yang belum digunakan secara maksimal.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Miftah Farid Adiwisastra tahun 2015 dari AMIK BSI Tasikmalaya dengan judul “Perancangan Game Kuis Interaktif sebagai Multimedia Pembelajaran *Drill and Practice* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk membangun multimedia pembelajaran model *drill and practice* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pandangan dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran model *drill and practice* dan untuk melihat validitas atau kelayakan game kuis interaktif yang telah dibangun serta untuk melihat penilaian siswa terhadap multimedia yang dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menguji kinerja media serta mengetahui tingkat kelayakan game ini diujikan ke lapangan. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah kuesioner survey lapangan yang diberikan kepada 2 siswa SMP IBS Darul Muta'allimin Tasikmalaya dan kuesioner penilaian siswa terhadap game kuis interaktif.

Hasil penelitian didapatkan hampir seluruh siswa memberikan respon positif mengenai pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran model *drill and practice* dengan game kuis interaktif, siswa memberikan penelitian sangat baik terhadap multimedia pembelajaran game kuis interaktif dengan presentase penilaian sebesar 91.979% dan mengalami peningkatan hasil belajar.¹¹

Penelitian yang dilakukan peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian di atas. Penelitian di atas bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penyajian masalah dalam bentuk latihan soal yang dikemas dalam bentuk permainan kuis dengan menjawab soal yang diajukan dengan jawaban pilihan ganda sehingga memiliki nilai pembelajaran yaitu pengetahuan yang dibutuhkan untuk menjawab soal-soal yang disajikan, memiliki sifat untuk memotivasi, mempunyai struktur dan adanya ketertarikan panca indera dengan digunakannya gambar, animasi, dan suara. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik melalui media berbasis *online* menggunakan Quizizz yang diterapkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak dengan menyajikan soal-soal baik berfungsi sebagai *pretest* maupun *posttest* yang dikemas dalam permainan yang menarik dan terdapat musik, meme, dan lain sebagainya.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Leony Sanga Lamsari Purba tahun 2019 dari Universitas Kristen Indonesia dengan judul “Peningkatan

¹¹Miftah Farid Adiwisstra, “Perancangan Game Kuis Interaktif sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa”, Jurnal Informatika, Vol.II, No. 1 (2015), hal. 1.

Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I". Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Pendidikan Kimia FKIP-UKI, dengan sampling mahasiswa semester 3 tahun ajaran 2018/2019. Angket yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian di validasi oleh dua orang validator yang ahli di bidang evaluasi pembelajaran. Hasil analisis data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* menunjukkan terjadi peningkatan pada konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I sebesar 0,53 dan indikator ketelitian mengalami peningkatan tertinggi yaitu sebesar 0,36. Berdasarkan wawancara mendalam terhadap mahasiswa yang digunakan sebagai *sampling*, ketelitian meningkat akibat adanya batasan waktu dan ketakutan mahasiswa terhadap respon jawaban yang diinput mahasiswa pada Quizizz. Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Quizizz membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik.¹²

Penelitian yang dilakukan peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian di atas. Penelitian di atas meneliti tentang peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I yang menggunakan rancangan penelitian *one*

¹²Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I", Vol. 12, No. 1 (2019), hal. 29.

group pre- nontest post-nontest design, sedangkan peneliti ingin meneliti tentang implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Akidah Akhlakdi MAN Kota Magelang dengan mengadakan observasi, wawancara secara mendalam, serta dokumentasi untuk memperoleh data yang diperoleh selama penelitian.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Meryansumayeka, M. Dimas Virgiawan, dan Sri Marlina tahun 2018 dari Universitas Sriwijaya dengan judul “Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis *E-Learning* dengan Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kuis interaktif berbasis e-learning pada mata kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan modifikasi antara Rowntree dan Tessmer. Terdapat 3 tahap dalam penelitian ini yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Dalam proses pengembangannya, penelitian ini melibatkan ahli sebagai validator kuis interaktif yang dikembangkan. Subjek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang menempuh mata kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kuis interaktif yang dikembangkan oleh peneliti ini dinyatakan valid oleh para ahli yang menguji 3 aspek yaitu aspek materi, tampilan media serta *design* pembelajaran dinyatakan praktis berdasarkan hasil penelitian pada skala satu

yaitu mengujicobakan produk pada 3 orang siswa yang berkemampuan berbeda dan pada skala kelompok kecil yang berjumlah 6 orang serta efektif dari segi waktu dan ekonomi berdasarkan hasil uji coba lapangan.¹³

Penelitian yang dilakukan peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian di atas. Penelitian di atas menggunakan kuis interaktif berbasis *e-learning* dengan menggunakan aplikasi Wondershare Quiz Creator yang merupakan *software* untuk pembuatan soal, kuis, atau tes secara online yang dapat menyusun berbagai bentuk soal dan memiliki level yang berbeda seperti pilhan ganda, benar/salah, penjumlahan, pengisian kata, dan lain-lain. Sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa. Quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang mampu membawa kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi belajar siswa.

Ketujuh, Penelitian yang dilakukan oleh Ratchadaporn Amornchewin tahun 2018 dari Universitas Thepsatri Rajabhat dengan judul “*The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students’ Learning Engagement*” atau “Pengembangan Keterampilan Bahasa SQL dalam Definisi Data dan Bahasa Manipulasi Data Menggunakan Quizizz untuk Keterlibatan Belajar Siswa”. Peneliti menerapkan keterampilan SQL (*Structured Query Language*) dalam data latihan bahasa definisi (DDL) dan

¹³Meryansumayeka, dkk., “Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Pendidikan*, Vol.12, No. 1 (2018), hal. 1.

bahasa manipulasi data (DML) yang melibatkan siswa belajar dengan menggunakan Quizizz pada pengantar siswa untuk kursus database. Kesimpulan dari penelitian didapatkan hasil yaitu pengembangan keterampilan bahasa SQL dalam defnisi data dan bahasa manipulasi data menggunakan latihan dengan Quizizz dapat meningkatkan keterampilan DDL dan DML siswa. Kemampuan keseluruhan untuk latihan keterampilan bahasa SQL dengan Quizizz lebih tinggi daripada sebelum menerapkan kegiatan untuk mengembangkan kursus pengantar database dengan signifikansi statistik 0,05.¹⁴

Penelitian yang dilakukan oleh penulis di atas memiliki perbedaan dengan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada aspek masalah. Penulis di atas melakukan studi latihan keterampilan bahasa SQL dan menggunakan teknik Quizizz untuk memecahkan masalah belajar keterampilan bahasa SQL dalam DDL dan DML, sedangkan peneliti ingin menjelaskan implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah akhlak.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Restu Puteri Ananda, Abdul Razak, dan Rahmadhani Fitri tahun 2017 dari Universitas Negeri Padang dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Disertai Games Kuis Duel Otak pada Materi Ekosistem untuk Peserta Didik Kelas X MIA SMA”. Jenis penelitian ini adalah penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru

¹⁴Ratchadaporn Amornchewin, “The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students’ Learning Engagement, *Indonesian Journal of Informatics Education*, Vol. 2, No. 2 (2018), hal. 86.

yakni multimedia interaktif disertai games kuis duel otak pada materi ekosistem untuk peserta didik kelas X MIA SMA. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, multimedia interaktif disertai games kuis duel tersebut memiliki kriteria sangat valid dan sangat praktis oleh guru serta kriteria sangat praktis oleh peserta didik yang dibuat menggunakan 3 tahap dari *4-D Models* yaitu tahap *define, design, and develop*.¹⁵

Penelitian yang dilakukan peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian di atas. Penelitian di atas menggunakan multimedia interaktif yang disertai dengan *games* kuis duel otak pada pembelajaran biologi yang diharapkan mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bervariasi, sedangkan peneliti mengarah pada implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah akhlak.

Sebagaimana yang sudah dijabarkan di atas, penelitian yang dilakukan oleh penulis, benar-benar berbeda dengan penelitian terdahulu. Oleh karena itu, hasil penulisan penelitian ini merupakan karya sendiri, benar keasliannya dan bukan merupakan hasil duplikasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, namun tidak menutup kemungkinan bahwa peneliti melakukan elaborasi pada penelitian terdahulu tersebut.

Penelitian ini memfokuskan pada implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman

¹⁵Restu Puteri Ananda, "Pengembangan Multimedia Interaktif Disertai Games Kuis Duel Otak pada Materi Ekosistem untuk Peserta Didik Kelas X MIA SMA", *Jurnal Biosains*, Vol. 1, No. 2 (2017), hal. 263.

siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan. Informan penelitian merupakan guru Akidah Akhlak dan peserta didik di MAN Kota Magelang menggunakan teknik penentuan informan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data dilakukan dengan tri angulasi dan teknik analisis data interaktif.

B. LANDASAN TEORI

1. Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Heinich, Molenda, dan Russel diungkapkan bahwa *media is a channel of communication. Derived from the Latin word for "between", the term refers "to anything that carries information between a source and receiver.*¹⁶ Sedangkan menurut Bovee, sebagaimana dikutip oleh Dr. Hujair AH Sanaky, media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.¹⁷

Selain pengertian di atas, media berasal dari kata "medium" yang berarti perantara. Sementara multimedia diambil dari kata multi dan

¹⁶Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: PT Fajar Interpratama, 2009), hal. 204.

¹⁷Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 3.

media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video, dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer, multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik, dan animasi.

Dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik. Multimedia dalam dunia pendidikan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri.

Di dalam dunia pendidikan, kita mengenal berbagai istilah peragaan atau keperagaan, tetapi adapula yang menggunakan istilah peragaan, dan adapula yang menggunakan istilah komunikasi peragaan. Dewasa ini telah dikenal dengan media pendidikan atau media pembelajaran. Jadi, media merupakan alat penyalur pesan dari pengirim dan penerima pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian sehingga proses pembelajaran terjadi.¹⁸

Jadi media sangat penting untuk kegiatan belajar mengajar, dengan media materi atau pesan yang akan disampaikan akan lebih mudah diterima oleh informan daripada pembelajaran yang sama sekali

¹⁸Kadaruddin, *Media dan Multimedia Pembelajaran*. (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hal. 81-84.

tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat penunjang pengetahuan.

Penggunaan media terutama dalam pembelajaran pada saat ini sudah sangat maju dengan adanya media *online* seperti Quizz yang mampu menyelenggarakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi peserta didik sehingga dapat memicu peningkatan pemahaman kepada peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

b. Media Elektronik

Media elektronik adalah informasi atau data yang dibuat, disebarkan, dan diakses dengan menggunakan suatu bentuk elektronik, energi elektromekanikal, atau alat lain yang digunakan dalam komunikasi elektronik. Media elektronik diantaranya adalah televisi, radio, komputer, *handphone*, dan alat lain yang dapat mengirim dan menerima informasi dengan menggunakan elektronik.¹⁹

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media elektronik adalah sarana media massa yang menggunakan alat-alat elektronik modern, seperti radio, televisi, komputer, *handphone*, dll.²⁰

c. Jenis Media Elektronik

Beberapa jenis media elektronik yang banyak digunakan di Indonesia, antara lain:

¹⁹Meliani, "Pengaruh Penggunaan Media Elektronik terhadap Kualitas Tidur Siswa-Siswi SMA Santoso Thomas 1 Medan", *Skripsi*, Medan: Universitas Sumatera Utara, 2014, hal. 14.

²⁰*Ibid.*

1) Televisi

TV atau televisi berasal dari bahasa Yunani yaitu *tele* yang berarti jauh dan bahasa Latin yaitu *viso* yang berarti penglihatan. Jadi, TV bisa diartikan sebagai suatu alat komunikasi jarak jauh yang menggunakan media visual atau penglihatan.

2) Radio

Radio adalah transmisi sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik baik lewat udara atau ruangan hampa udara.

3) Telepon seluler atau *handphone*

Telepon seluler atau *handphone* adalah alat komunikasi modern tanpa kabel atau *wireless* sehingga mudah dibawa kemana-mana. Fungsinya hampir sama dengan telepon konvensional yang ada di rumah, hanya saja telepon seluler bisa digunakan untuk mengirim dan menerima pesan singkat melalui layanan *short messaging service* (SMS). Beberapa jenis telepon seluler ada yang disertai berbagai fitur lain seperti *bluetooth*, kabel data, dan internet yang semakin memudahkan pertukaran informasi.

4) Komputer/laptop

Komputer berasal dari kata *computare* yang berarti menghitung. Komputer adalah mesin yang dapat memanipulasi, menyimpan, dan mengolah data sesuai dengan prosedur dan instruksi yang diberikan. Komputer dan *laptop* sebenarnya sama dari segi fungsi hanya saja *laptop* terkesan lebih canggih dan praktis, karena sifatnya yang

mobile dan harganya yang lebih mahal.

5) *Smartphone* dan *tablet computer*

Smartphone memiliki fungsi dasar yang sama seperti telepon seluler biasa, yaitu sebagai alat komunikasi dengan fitur telepon dan pesan singkat, hanya saja *smartphone* atau telepon pintar ini lebih canggih karena adanya fitur-fitur tambahan yang tidak dimiliki telepon seluler biasa. Sedangkan *tablet computer* adalah komputer portabel lengkap yang bersifat *mobile* dengan layar sentuh sebagai piranti input yang menggunakan *stylus*, pena *digital*, atau ujung jari, tidak seperti komputer biasa yang menggunakan *keyboard* atau *mouse*.²¹

d. Komputer/Laptop sebagai Media Pembelajaran

Salah satu konsep dalam teknologi pendidikan adalah pemanfaatan dan pemberdayaan sumber belajar dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Komputer sebagai salah satu sumber belajar dapat memberikan sumbangan yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini dikarenakan komputer selain berfungsi sebagai media audio visual dinamis juga dapat memberikan gambaran yang sangat nyata dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.²²

Komputer yang juga merupakan satu produk teknologi yang pemanfaatannya meliputi berbagai bidang. Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan terutama dipergunakan untuk menyampaikan

²¹*Ibid.*, hal. 14.

²²Sugiyono Arjaka, "Media Elektronik Berbasis Komputer sebagai Media dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Lokakarya*, hal. 4.

dan menyajikan pesan-pesan pembelajaran yang sebelumnya telah dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi pesan pembelajaran yang terpadu dan telah dievaluasi sehingga dapat memberikan suatu pengalaman yang hampir nyata kepada peserta didik. Media komputer yang telah dirancang sebelumnya tersebut, dapat memberikan kemungkinan kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi secara lebih mendalam.²³

Secara garis besar komputer merupakan suatu perangkat elektronik yang dapat merekam dan menayangkan ulang gambar-gambar atau kejadian yang telah direkam sebelumnya. Rekaman hasil gambar tersebut dapat dilihat melalui layar monitor. Sebagai suatu media pembelajaran yang bersifat media audio visual dinamis, komputer terdiri dari dua unsur utama yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras berupa CPU beserta peralatan pendukung lainnya dan monitor, sedangkan perangkat lunak berupa program komputer, dalam dunia pendidikan program komputer dapat berupa pesan-pesan pendidikan yang telah direkam sebelumnya, dengan melalui proses pembuatan.

Komputer sebagai media pembelajaran dalam pendidikan sangat besar peranannya dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar. Beberapa penelitian yang mendasari hal tersebut telah banyak dilakukan, Jenning dari hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa

²³*Ibid.*, hal.4.

penggunaan media komputer dalam proses belajar mengajar yang disertai dengan diskusi mengenai isi program komputer tersebut dapat membantu peserta didik untuk lebih mendalami isi dari tujuan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. Lebih lanjut peneliti dari Amy's Academy of Health Sciences, di Texas mendapatkan bahwa kelompok belajar yang menggunakan media komputer sebagai sumber belajarnya dapat menghemat waktu sebanyak 43% bagi peserta didik untuk memahami permasalahan yang dihadapinya, dibandingkan dengan kelompok belajar yang tidak menggunakannya.²⁴

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran yang baik di sekolah harus memenuhi beberapa syarat. Sebab suatu media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar pembelajar. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu, harus mampu merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari dan dapat memberikan rangsangan belajar baru bagi pembelajar. Dengan demikian, "media yang baik" akan memiliki kemampuan untuk "mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar".²⁵

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media.

Hubbard, mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya, yaitu:

²⁴*Ibid.*, hal. 5.

²⁵Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 207.

- 1) Masalah biaya, artinya biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu,
- 2) Ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik,
- 3) Kecocokan dengan ukuran kelas,
- 4) Keringkasan,
- 5) Kemampuan untuk dirubah,
- 6) Waktu dan tenaga penyiapan,
- 7) Pengaruh yang ditimbulkan,
- 8) Kerumitan, dan
- 9) Kegunaan. Oleh karena itu, semakin banyak tujuan pembelajaran yang dapat dibantu dengan sebuah media, semakin baiklah media itu.²⁶

Menurut Thorn, mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu:

- 1) Kemudahan navigasi, artinya sebuah program media harus dirancang sesederhana, serapi, dan seindah mungkin.
- 2) Ada kandungan kognisi,
- 3) Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria di atas adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum.
- 4) Integrasi media, yaitu media itu harus mampu mengintegrasikan aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode

²⁶*Ibid.*, hal. 27.

artinya variasi metode yang digunakan dan kemampuan si pembelajar.

- 5) Untuk menarik minat pembelajar, program media harus mempunyai tampilan yang artistik dan tak lupa estetika juga merupakan sebuah kriteria.
- 6) Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar (tujuan pembelajaran), sehingga pada waktu selesai menjalankan sebuah program (belajar) dia akan merasa telah belajar sesuatu dengan nyaman dan menyenangkan.²⁷

Lee merumuskan paling sedikit ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran:

- 1) Pengalaman
- 2) Motivasi
- 3) Meningkatkan pembelajaran
- 4) Materi yang otentik
- 5) Interaksi yang lebih luas
- 6) Lebih pribadi
- 7) Tidak terpaku pada sumber tunggal, dan
- 8) Pemahaman global.²⁸

Perkembangan selanjutnya, yaitu “dengan tersambungny komputer pada jaringan internet, maka pembelajar akan mendapat

²⁷*Ibid.*, hal. 208.

²⁸*Ibid.*, hal. 208

pengalaman yang lebih luas”. Mungkin pembelajar akan *men-download* bahan-bahan pelajaran atau bahan-bahan kuliah yang sudah tersedia di internet yang merupakan kelebihan internet sebagai wadah penyebaran informasi dan ilmu pengetahuan. Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan, dan kreativitas, sehingga pembelajaran itu sendiri akan meningkat.²⁹

2. Pembelajaran Berbasis *Online* Menggunakan Quizizz

a. Internet sebagai Media Pembelajaran

Dengan adanya internet, proses pembelajaran dapat terselenggara secara lebih efektif. Internet merupakan media yang bersifat multi rupa. Artinya, pada satu sisi internet dapat digunakan untuk berkomunikasi secara interpersonal. Di sisi lain, dengan *e-mail* pun pengguna dapat melakukan komunikasi dengan lebih dari satu orang atau sekelompok pengguna yang lain (*one-to-many communications*). Internet juga memiliki kemampuan memfasilitasi kegiatan diskusi dan kolaborasi oleh sekelompok orang bahkan kemampuannya untuk menyelenggarakan komunikasi tatap muka (*teleconference*). Memungkinkan pengguna internet dapat berkomunikasi secara audio-visual sehingga dimungkinkan pula terselenggaranya komunikasi verbal maupun non-verbal secara *realtime*.³⁰

Internet mampu dan dapat digunakan dalam seting pembelajaran

²⁹*Ibid.*, hal. 209.

³⁰*Ibid.*, hal. 221.

di sekolah, karena memiliki karakteristik yang khas, yaitu:

- 1) Sebagai media interpersonal dan juga sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one-to-one* maupun *one-to-many*,
- 2) Memiliki sifat interaktif, dan
- 3) Memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron (*synchronous*) maupun tertunda (*asynchronous*), sehingga memungkinkan terselenggaranya suatu proses pembelajaran.³¹

b. Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat *log in* ke kuis tersebut.

Quizizz juga dapat menampilkan data dari soal yang telah dikerjakan siswa. Guru dan siswa juga dapat mengetahui dari skor yang paling tinggi dan paling rendah, namun hal ini perlu menggunakan media pembelajaran lain seperti laptop dan proyektor sehingga memudahkan guru dalam menampilkan Quizizz dalam proses pembelajaran.

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang

³¹*Ibid.*, hal. 222.

membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat memantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan aplikasi ini membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.³²

Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi C. K. yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.³³

c. Langkah-Langkah Pembuatan Kuis Melalui Quizizz

- 1) Masuk ke www.quizizz.com lalu klik “*Sign Up*”
- 2) Pilih “*sign up with e-mail*” atau “*sign up with google*”
- 3) Klik “*Teacher*” jika ingin *log in* sebagai guru
- 4) Masukkan identitas (*username, e-mail, dan password*) kemudian

³²Leony Sanga Lamsari Purba, “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I”, *Jurnal Pendidikan*, No. 1, Vol. 12 (2019), hal. 33.

³³Agung Setiawan, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyarningsih, “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020”, *Seminar Nasional Edusaintek*, (2019), hal. 169.

klik “*continue*”

- 5) Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik “*create new quiz*” pada bagian kiri atas
- 6) Kemudian akan muncul tampilan “*Let’s create a quiz*” dan masukkan nama kuis, bahasa, lalu klik “*save*”
- 7) Apabila sudah muncul tampilan selanjutnya lalu klik “*create new question*”
- 8) Masukkan pertanyaan pada kolom “*write your question here*” lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom “*answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*”
- 9) Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik “*save*”
- 10) Jika sudah menulis semua kuis, klik “*Finish Quiz*”
- 11) Maka akan muncul tampilan *Quiz Detail* (atur kelas berapa kuis itu ingin ditujukan dan mata pelajaran apa yang digunakan) lalu klik “*save details*”
- 12) Akan muncul tampilan selanjutnya pilih “*Home Work*” jika ingin digunakan sebagai PR (Pekerjaan Rumah) dan pilih “*Play Live*” jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang
- 13) Masukkan *deadline* pengerjaan atau batasan waktu pengerjaan (atur jam dan tanggal) lalu klik “*Proceed*”
- 14) Akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis

d. Cara Mengerjakan Kuis

- 1) Siswa membuka link <https://join.quizizz.com>
- 2) Siswa memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru lalu klik “*Proceed*”
- 3) Siswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik “*start*”
- 4) Siswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal 20 detik (sesuai dengan aturan guru)

e. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Dalam penggunaannya, Quizizz mempunyai kelebihan diantaranya adalah menghindarkan siswa dari mencontek, karena soal yang diberikan kepada siswa satu dengan yang lainnya akan diacak sehingga mereka tidak dapat melihat jawaban temannya terlebih lagi mereka juga tidak dapat bertanya kepada temannya karena dalam Quizizz terdapat batasan waktu pengerjaannya. Batas waktu tersebut dapat ditentukan oleh guru berapa lama proses pengerjaan yang akan diberikan kepada siswa. Selain itu, siswa juga dapat mengetahui ranking yang mereka dapat dari keseluruhan peserta didik yang mengerjakan soal tersebut, bahkan jawaban dan soal yang telah mereka jawab sebelumnya dapat mereka lihat kembali sehingga mereka dapat mengetahui mana jawaban yang salah dan mana yang benar.

Sedangkan kekurangan dari Quizizz adalah siswa dapat mengalami turun peringkat walaupun mereka sudah mengerjakan semua soal. Hal tersebut terjadi karena lama cepatnya mengerjakan

berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapat. Apabila mampu mengerjakan soal dengan cepat maka hasil yang diperoleh juga besar. Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis online sehingga sangat dipengaruhi oleh koneksi internet yang kuat dan apabila koneksi tidak bagus maka dapat terjadi “disconnect” (terputusnya jaringan internet) sehingga dapat menghambat pekerjaan siswa dalam mengisi soal tersebut.

3. Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Menurut Poerwodarminto dalam kamus Bahasa Indonesia, pemahaman berasal dari kata “paham” yang artinya mengerti benar tentang sesuatu hal.³⁴ Menurut Fajri dan Ratu Aprilia Senja, Pemahaman berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses pembuatan cara memahami. Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya (1) pengertian; pengetahuan yang banyak, (2) pendapat, pikiran, (3) aliran; pandangan, (4) mengerti benar (akan); tahu benar (akan); (5) pandai dan mengerti benar, apabila mendapat imbuhan me-i menjadi memahami, berarti; (1) mengetahui banar), (2) pembuatan, (3) cara memahami atau memahami (mempelajari baik-baik supaya paham), sehingga dapat diartikan bahwa pemahaman adalah suatu proses, cara memahami, cara

³⁴Marlina, “Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Kompetensi Dasar tentang Jual Beli Melalui Metode Diskusi untuk Pelajaran IPS di Kelas V SD Inpres 2 Kasimbar”, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 2 No.4, (2013), hal. 17.

mempelajari baik- baik supaya paham dan mengetahui banyak.³⁵

Secara bahasa peningkatan adalah proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dan sebagainya). Sedangkan pemahaman adalah suatu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kefahaman terhadap suatu hal, yang dimaksud adalah meningkatkan kefahaman siswa terhadap suatu materi atau topik.³⁶

Pemahaman adalah hasil belajar, misalnya peserta didik dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang dibacanya atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan guru dan menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.³⁷

Mengenai peningkatan pemahaman, Bloom telah merumuskannya dalam sebuah teori pendidikan yaitu Taksonomi Bloom yang mengklasifikasikan tujuan pendidikan kedalam bentuk domain/ranah/kawasan, yaitu:³⁸

1. *Cognitive Domain*/Ranah Kognitif

Berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan, keterampilan berpikir.

Ranah ini terbagi dalam beberapa aspek, yaitu:³⁹

- a) Aspek pengetahuan, mencakup ingatan hal-hal yang pernah

³⁵Indah Purwanti, “Studi Kasus tentang Pemahaman Orang Tua yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus di SDN Kembangan Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik”, *Skripsi*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, (2012), hal. 11.

³⁶Depdikbus, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal. 51.

³⁷Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT.Remaja rosdakarya, 1995), hal.24.

³⁸*Ibid.*, hal.26.

³⁹*Ibid.*, hal.26.

dipelajari dan disimpan dalam ingatan.

- b) Aspek pemahaman, mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari bahan yang dipelajari.
- c) Aspek penerapan, mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus/*problem* yang konkrit dan baru.
- d) Aspek analisis, mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.
- e) Aspek sintesis, mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru.
- f) Aspek evaluasi, mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan tanggung jawab pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu.

2. *Affective Domain*/Ranah Afektif

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara menyesuaikan diri.

Ranah ini terbagi dalam beberapa aspek, yaitu:⁴⁰

- a) Aspek penerimaan, mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru.
- b) Aspek partisipasi, mencakup kerelaan untuk memperhatikan

⁴⁰*Ibid.*, hal. 27.

secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

- c) Aspek penilaian/penentuan sikap, mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu.
- d) Aspek organisasi, mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan.
- e) Aspek pembentukan pola hidup, mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengukur kehidupannya sendiri.

3. *Psychomotoric Domain*/Ranah Psikomotorik

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik, seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Ranah ini terbagi dalam beberapa aspek, yaitu:⁴¹

- a) Aspek persepsi, mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan pembedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan.
- b) Aspek kesiapan, mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan.

⁴¹*Ibid.*, hal. 28.

- c) Aspek gerakan terbimbing, mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak, sesuai dengan contoh yang diberikan (imitasi).
- d) Aspek gerakan yang terbiasa, mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak dengan lancar, karena sudah dilatih secukupnya, tanpa memperlihatkan lagi contoh yang diberikan.
- e) Aspek gerakan kompleks, mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan, yang terdiri atas beberapa komponen, dengan lancar, tepat, dan efisien.
- f) Aspek penyesuaian pola gerakan, mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu arah keterampilan yang telah mencapai kemahiran.
- g) Aspek kreatifitas, mencakup kemampuan untuk melahirkan aneka pola gerak-gerak yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri.⁴²

b. Indikator Pemahaman

Indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan. Dengan pengetahuan, seseorang belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa

⁴²Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abdi, 2004), hal. 272-279.

menangkap makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman, seseorang tidak hanya dapat menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari juga mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut.⁴³

Tabel 2.1
Kategori Hubungan dan Dimensi Proses Kognitif

Kategori proses kognitif (Memahami)		Contoh
2.1	Mengartikan	Menguraikan dengan kata-kata sendiri dalam pidato
2.2	Memberikan contoh	Memberikan contoh macam-macam gaya lukisan artistik
2.3	Mengklasifikasi	Mengamati atau menggambarkan kasus kekacauan mental
2.4	Menyimpulkan	Menulis kesimpulan pendek dari kejadian yang ditayangkan video
2.5	Menduga	Mengambil kesimpulan dasar-dasar contoh dari pembelajaran bahasa asing
2.6	Membandingkan	Membandingkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan situasi sekarang

⁴³*Ibid.*, hal. 286.

2.7	Menjelaskan	Menjelaskan penyebab peristiwa penting di Perancis abad ke-18
-----	-------------	---

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Pencapaian terhadap Tujuan Instruksional Khusus (TIK) merupakan tolak ukur awal dari keberhasilan suatu pembelajaran. Secara prosedural, siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar ketika mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan, baik melalui tes-tes yang diberikan guru secara langsung dengan tanya jawab atau melalui tes sumatif dan tes formatif yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dengan baik. Kategori baik ini dilihat dengan tingkat ketercapaian KKM. Untuk itu pasti terdapat hal-hal yang melatarbelakangi keberhasilan belajar siswa.⁴⁴

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman dan keberhasilan belajar siswa ditinjau dari segi kemampuan pendidikan yaitu:⁴⁵

1. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sarana yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Perumusan tujuan ini akan mempengaruhi kegiatan pengajaran oleh guru serta mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Tujuan Instruksional Khusus (TIK) dinilai

⁴⁴*Ibid.*, hal. 288.

⁴⁵*Ibid.*, hal. 289.

sanangat penting dalam proses belajar mengajar, dengan alasan:⁴⁶

- a) Membatasi tugas dan menghilangkan kekaburan dan kesulitan dalam pembelajaran.
- b) Menjamin dilaksanakannya proses pengukuran dan penilaian yang tepat dalam menetapkan kualitas dan efektifitas pengalaman belajar siswa.
- c) Dapat membantu guru dalam menentukan startegi yang optimal untuk keberhasilan belajar.

2. Guru

Guru adalah tenaga pendidikan yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan pada peserta didik di sekolah. Guru adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Di dalam satu kelas peserta didik berbeda satu dengan lainnya, maka setiap individu mempunyai tingkatan yang berbeda dalam keberhasilan belajarnya.⁴⁷

Seorang guru juga dituntut memberikan pendekatan belajar sesuai dengan keadaan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti apa yang diharapkan.

3. Peserta didik

Peserta didik adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah atau lembaga pendidikan untuk belajar bersama guru dan teman sebayanya, memiliki latar belakang yang berbeda, bakat, minat, dan potensi yang berbeda pula sehingga dalam setiap kelas

⁴⁶Ivor K. Davies, *Pengelolaan Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1991), hal. 96.

⁴⁷*Ibid.*, hal. 97.

memiliki karakteristik dan kepribadian yang bervariasi.⁴⁸

Hal tersebut mengakibatkan perbedaan cara penyampaian materi atas tingkat pemahaman pada setiap masing-masing peserta didik. Peserta didik tersebut juga mempengaruhi kegiatan belajar mengajar serta hasil belajar atas pemahaman dari setiap peserta didik.

4. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan pengajaran adalah proses terjadinya informasi antara guru dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pengajaran ini merujuk pada proses pembelajaran yang diciptakan guru serta keterampilan guru dalam mengelola kelas seperti pemilihan strategi pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar, pengajaran guru, sarana dan prasarana pendukung yang dapat membentuk kualitas belajar siswa. Hal tersebut apabila dipilih secara tepat maka akan menciptakan suasana belajar yang **PAKEMI** (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan dan Inovatif).⁴⁹

5. Suasana Evaluasi

Keadaan atau suasana kelas yang tenang, aman, dan disiplin akan berpengaruh pada tingkat pemahaman peserta didik pada materi (soal) ujian yang mereka kerjakan. Hal tersebut berkaitan dengan konsentrasi dan kenyamanan siswa. Jika hasil belajar siswa tinggi, maka tingkat keberhasilan proses belajar mengajar akan tinggi

⁴⁸Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaini, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta), 1996, hal. 126.

⁴⁹*Ibid.*, hal. 127.

pula.⁵⁰

6. Bahan dan Alat Evaluasi

Bahan dan alat evaluasi adalah salah satu komponen yang terdapat dalam kurikulum untuk mengatur pemahaman siswa. Alat evaluasi dapat disajikan dalam berbagai bentuk, misalnya benar salah (*true- false*), pilihan ganda (*multiple choice*), menjodohkan (*matching*), melengkapi (*completion*), dan *essay*. Dalam penggunaannya guru tidak harus memilih satu alat evaluasi saja tetapi bisa menggunakan lebih dari satu alat evaluasi.⁵¹

Pemahaman siswa tergantung pada bahan evaluasi atau soal yang diberikan guru kepada siswa. Jika siswa telah mampu mengerjakan evaluasi tersebut dengan baik, maka siswa dapat dikatakan paham terhadap materi yang diberikan.

d. Cara Meningkatkan Pemahaman Siswa

Pemahaman merupakan kemampuan manusia yang bersifat fleksibel, sehingga dapat ditingkatkan melalui upaya yang dilakukan oleh guru atau pendidik. Kegiatan tersebut dilakukan apabila faktor-faktor seperti yang sudah dijelaskan di atas belum berjalan secara optimal. Berikut langkah- langkah yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa:⁵²

1. Memperbaiki proses pengajaran

Dalam meningkatkan proses pemahaman siswa dalam belajar,

⁵⁰*Ibid.*, hal. 128.

⁵¹*Ibid.*, hal. 130.

⁵²*Ibid.*, hal. 139.

memperbaiki proses pengajaran merupakan langkah awal yang harus ditempuh karena akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Proses pengajaran tersebut meliputi memperbaiki tujuan pembelajaran, materi, strategi, metode, dan media yang tepat serta pengadaan evaluasi belajar. Berdasarkan evaluasi tersebut dapat diketahui seberapa tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

2. Adanya kegiatan bimbingan belajar

Bimbingan belajar merupakan bantuan yang diperuntukkan bagi peserta didik yang merasa kurang dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Adapun tujuan dari kegiatan bimbingan belajar adalah.⁵³

- a) Mencarikan cara-cara belajar yang efektif dan efisien bagi siswa.
- b) Menunjukkan cara-cara mempelajari dan menggunakan buku pelajaran.
- c) Memberikan informasi dan memilih bidang studi sesuai dengan bakat, minat, kecerdasan, cita-cita, dan kondisi fisik atau kesehatannya.
- d) Membuat tugas sekolah dan mempersiapkan diri dalam ulangan atau ujian.
- e) Menunjukkan cara-cara mengatasi kesulitan belajar.

3. Menumbuhkan waktu belajar

⁵³Abu Ahmadi dan Widodo Supriono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hal. 105.

Menurut John Aharoil, bakat untuk suatu bidang studi tertentu ditentukan oleh tingkat belajar siswa menurut waktu yang disediakan pada tingkat tertentu.⁵⁴ Artinya, waktu yang tepat untuk mempelajari suatu hal akan memudahkan seseorang paham dengan cepat dan tepat.

4. Pengadaan umpan balik (*feedback*) dalam belajar

Umpan balik merupakan respon terhadap akibat perbuatan atau tindakan dalam belajar. Dengan pengadaan umpan balik, siswa yang masih bingung terhadap materi yang diberikan guru dapat dipastikan kembali apakah yang sudah disampaikan tepat atau belum. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai tolak ukur ada atau tidaknya kekurangan dalam penyampaian materi sehingga kesalahan pemahaman pada siswa dapat diminimalisir.⁵⁵

5. Motivasi belajar

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik, karena seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya.⁵⁶

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai

⁵⁴Mustaqim dan Abdul Wahid, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 13.

⁵⁵*Ibid.*, hal. 117.

⁵⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hal. 114.

keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.⁵⁷

6. Pengajaran perbaikan (*Remedial teaching*)

Remidi adalah upaya perbaikan terhadap pembelajaran yang tujuannya belum tercapai secara maksimal. Pembelajaran remidi dilakukan oleh guru terhadap siswanya dalam rangka mengulang kembali materi pelajaran yang mendapatkan nilai kurang memuaskan dan setelah diadakan pengulangan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik. Pengajaran perbaikan biasanya mengandung kegiatan-kegiatan sebagai berikut:⁵⁸

- a) Mengulang pokok bahasan seluruhnya.
- b) Mengulang bagian dari pokok bahasan yang hendak dikuasai.
- c) Memecahkan masalah atau menyelesaikan soal secara bersama-sama.
- d) Memberikan tugas.

7. Keterampilan mengadakan variasi

Keterampilan mengadakan variasi dalam pembelajaran adalah suatu kegiatan dalam proses interaksi belajar mengajar yang menyenangkan. Ditujukan untuk mengatasi kebosanan siswa pada

94. ⁵⁷Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2006), hal.

⁵⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi.*, hal. 25.

strategi pembelajaran yang monoton sehingga dalam situasi belajar mengajar senantiasa aktif dan berfokus pada materi pelajaran yang disampaikan.⁵⁹

e. Tingkatan-Tingkatan dalam Pemahaman

Menurut Bloom, kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dibagi ke dalam tiga tingkatan yaitu:

1) Menerjemahkan (*Translation*)

Menerjemahkan diartikan sebagai pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain sesuai dengan pemahaman yang diperoleh dari konsep tersebut. Dapat juga diartikan dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Dengan kata lain, menerjemahkan berarti sanggup memahami makna yang terkandung di dalam suatu konsep.

2) Menafsirkan (*Interpretation*)

Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan, kemampuan ini untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan lain yang diperoleh berikutnya.

3) Mengekstrapolasi (*Extrapolation*)

Ekstrapolasi menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi karena seseorang harus bisa melihat arti lain dari apa yang

⁵⁹M. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), hlm. 87.

tertulis. Membuat perkiraan tentang konsekuensi atau memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Ketiga tingkatan pemahaman terkadang sulit dibedakan, hal ini tergantung dari isi dalam pelajaran yang dipelajari. Dalam proses pemahaman, seseorang akan melalui ketiga tingkatan secara berurutan.⁶⁰

f. Pemahaman Taksonomi Bloom

1) Mengingat (*Remembering*)

Menurut Bloom mengingat adalah titik yang masih berada pada level terendah yang dapat digolongkan sebagai dataran ontologi yang meliputi seluruh level pertama kognisi manusia yakni *remembering (knowledge)*. Pertama dan terutama, manusia terus-menerus bertanya untuk mengetahui (*learning to know*), mengetahui apa saja yang dihadapi dan berhadapan dengan manusia sebagai *thoughtful being*. Mengetahui berarti mengambil jarak atau distansi dengan obyek yang ada dihadapan subyek sebagai fenomena yang bermakna dalam pikiran manusia. Mengetahui berarti terjadi proses transformasi obyek dari luar diri manusia yang ada distansi masuk ke dalam alam sadar atau kognisi, yang mengendap dan dikenang sebagai memori (*aposteriori induktif*, Aristoteles).

Mengetahui dan pengetahuan dalam pemikiran filsafat yakni

⁶⁰Lailatul Khasanah, "Peningkatan Pemahaman Materi Mengenal Kegiatan Musyawarah Mata Pelajaran PKN melalui Strategi Membaca Gambar pada Siswa Kelas II MI Nurul Huda Ngampel Sari Candi Sidoarjo", *Skripsi*, Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2016, hal. 16.

aliran empiris yang mengatakan bahwa segala pengetahuan berasal dari pengalaman manusia. Mereka juga berpendapat bahwa semua pengetahuan harus bersesuaian dengan pengalaman (induktif). Akan tetapi menurut Immanuel Kant mengatakan bahwa semua pengalaman harus bersesuaian dengan pengetahuan (deduktif). Hal ini sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang sifatnya *apriorisme deduktif* (Plato) dan *aposteriori induktif* (Aristoteles) sebagai dua pilar ilmu pengetahuan yang digunakan hingga saat ini.

Pada tingkatan remembering ini, Bloom mengatakan bahwa landasan ini baru permulaan dari cara manusia menyerap obyek materi yang dihadapi dan berhadapan dengannya sebagai subyek.

Baik guru/dosen dan siswa/mahasiswa memiliki perannya masing-masing dalam menjalankan proses belajar-mengajar. Jika guru atau dosen berfungsi mengarahkan (*to direct*), maka siswa atau mahasiswa berfungsi menanggapi (*to response*). Guru menceritakan (*to tell*), maka siswa menyerap (*to absorb*). Guru berupaya menunjukkan (*to show*), maka murid berupaya mengingat (*to memorize*). Guru memberikan ujian atau menguji (*to examine*), mengingat kembali (*to memorise*), mendefinisikan (*to define*), dan menceritakan kembali (*to retell*). Pada titik ini, semua pertanyaan masih berada pada tingkatan elementer yang oleh para pengikut Bloom dikategorikan sebagai kognitif pertama (C1) yaitu mengingat (*remembering*). Pada tingkat ini, semua pertanyaan guru atau dosen

masih berada pada lingkaran kognisi pertama yaitu “mengingat”.

2) Memahami (*Understanding*)

Pada taraf ini kita mulai memasuki dan belajar untuk memahami (*understanding*). Ini berarti hasil endapan pengetahuan yang termuat dalam kognisi manusia yang aktif mengingat semua pengalamannya, ditransformasikan dalam bentuk kalimat imperatif untuk dilaksanakan dalam alam praksis pada sudut kognisi yang derajat keaktifannya mulai meningkatkan makna. Pada tingkat ini, telah memasuki wilayah pemahaman (*comprehension*) untuk menjalankan perintah dan fungsi “mengubah” (*to change*) kognisi manusia dari sekedar menerima dan mengetahui semua obyek yang dihadapi dan berhadapan dengannya mengalami suatu distansi untuk melihat tiap-tiap kata kerja operatif dalam fungsinya masing-masing.

3) Mengaplikasi (*Applying*)

Level taksonomi Bloom yang ketiga adalah mengaplikasi (*application*) yang dimaksudkan sebagai upaya mengaktifkan logika sekaligus menggerakkan semua anggota tubuh yang berfungsi menjalankan perintah otak (*the ordering of cognitive human being*) dan bermuara pada psikomotor.

Peran yang dimainkan oleh guru/dosen pada level “menerapkan” adalah (1) menunjukkan contoh yang benar dari semua materi pembelajaran yang dioperasikan; (2) memfasilitasi dan menstimulasi siswa/mahasiswa sepanjang dan selama proses belajar-

mengajar berlangsung; (3) mengamati dan mengobservasi proses aktivitas belajar-mengajar; (4) mengevaluasi sekaligus memberi penilaian tentang hasil dari proses belajar-mengajar; (5) mengorganisir proses belajar-mengajar; (6) guru/dosen pada tenggang waktu tertentu memberi sekaligus mengajukan pertanyaan untuk menunjukkan bahwa, siswa atau mahasiswa harus pro-aktif untuk memecahkan masalah yang ada (*being a problem solver*); (7) mendemonstrasikan materi pembelajaran dihadapan dan di depan kelas; (8) menggabungkan semua elemen yang berbeda dan yang sama pada materi pembelajaran yang diberikan oleh guru/dosen; (9) aktif memberi dan melengkapi materi pembelajaran yang belum lengkap dari sumber-sumber yang ditunjukkan oleh guru/dosen selama pembelajaran berlangsung; (10) memberikan dan menunjukkan ilustrasi yang dibutuhkan di depan kelas, agar diketahui oleh teman-teman dan guru/dosen yang mengajar; (11) melakukan konstruksi pikiran dengan mengeksekusi dan menggunakan fasilitas yang memadai dalam proses belajar-mengajar.

Pada level mengingat kita diajak untuk menyatakan kembali baik secara lisan atau tulisan semua endapan pengetahuan dari masa lampau hingga saat ini tanpa mengubah atau menambah unsur-unsur didalamnya. Sementara itu, pada level aplikasi kita dianjurkan untuk mengerti dan memahami sekaligus menerapkannya. Mengaplikasi

berarti menggunakan dan mengeksekusi semua materi pembelajaran yang ada.

Contoh dari hasil mengaplikasi akan nampak aktivitas dan produknya melalui: (1) mengonstruksi model untuk menunjukkan cara kerja sesuatu yang benar; (2) mempraktikkan semua materi yang diberikan selama proses belajar-mengajar; (3) bermain peran untuk mengilustrasikan suatu kejadian, sekaligus memberi contohnya; (4) menuliskan skenario; (5) membuat maket berdasarkan perencanaan; (6) membuat peta topografi; (7) membuat potret dan memajangnya sesuai dengan topik-topik khusus; (8) membuat teka-teki atau permainan berdasarkan topik yang ada; (9) menulis penjelasan suatu topik; dan (10) melanjutkan cerita.

4) Menganalisis (*Analysis*)

Menganalisis berarti menguraikan dan mendistingsikan setiap komponen dalam sistem secara menyeluruh. Bagian-bagian setiap konstruk dianalisis secara individual, sekaligus melihat interelasi diantara semua unsur yang terlibat. Inilah wilayah analisis yang mengungkap kebenaran dari tiap-tiap unsur. Ketersebaran makna tampak ada daya analisis yang mengungkap kebenaran dari tiap-tiap unsur. Analisis berfungsi untuk menjelaskan kekaburan semua unsur yang ada dalam keseluruhan, tentang bagaimana mengekspresikan dan mentransformasikannya.

5) Mengevaluasi (*Evaluating*)

Komponen kelima dari taksonomi Bloom adalah *evaluating*. Level mengevaluasi termasuk adanya penilaian dan justifikasi terhadap suatu kondisi tertentu. Melakukan penilaian (*judgement*) berarti melihat kembali suatu peristiwa yang telah terjadi sebelumnya atau suatu peristiwa yang mendahului. Kita menilai karena membutuhkan hasil atau akibat dan pembenaran dari tindakan itu. Dalam penilaian, kita harus menelisik satu persatu dari komponen-komponen dan kesalingterkaitan antara semua komponen tersebut. Pentingnya justifikasi adalah untuk mendapatkan validitas pembenaran sebagai penentu akhir dari suatu proses yang telah berlangsung sebelumnya.

6) Mencipta (*Creating*)

Mencipta pada level taksonomi Bloom ditempatkan pada posisi paling akhir dari semua derajat berpikir tingkat tinggi, karena level berpikir mencipta merupakan sintesis yang mengadopsi semua komponen menjadi suatu kesatuan yang utuh, dan menjadi hasil produk terakhir dari seluruh proses yang terjadi. Sintesis adalah kombinasi dan kesimpulan dari semua komponen yang terlibat di dalam keseluruhan itu.⁶¹

g. Evaluasi Pemahaman

Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Padanan

⁶¹Dominikus Tulasi, “Merunut Pemahaman Taksonomi Bloom: Suatu Kontemplasi Filosofis”, *Humaniora*, Vol. 1 No. 2 (Oktober 2010), hal. 361-369.

kata evaluasi adalah *assessment* yang berarti proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Selain itu, kata evaluasi dalam dunia pendidikan kita yakni tes, ujian, dan ulangan. Evaluasi digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah proses mengajar-belajar atau untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah program pengajaran.⁶²

Evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pembelajaran. Penilaian pada proses menjadi hal yang seharusnya diprioritaskan daripada hasil, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan yang diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu:

1) Ranah Afektif

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, nilai-nilai, apresepsi, dan cara penyesuaian diri.

2) Ranah Kognitif

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual yang berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual. Menurut Taksonomi Bloom penggolongan ranah kognitif ada enam tingkatan, yaitu: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman

⁶²Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 140.

(*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

3) Ranah psikomotorik

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, menetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.⁶³

h. Jenis-Jenis Daya Ingat

1) Daya Ingat Jangka Pendek atau Kerja

Informasi yang disadari dan diberi perhatian oleh seseorang dipindahkan ke komponen kedua sistem daya ingat: daya ingat jangka pendek. Daya ingat jangka pendek (*short-term memory*) adalah sistem penyimpanan yang dapat menahan informasi dalam jumlah terbatas selama beberapa detik. Ini adalah bagian daya ingat yang menjadi tempat penyimpanan informasi yang saat itu sedang dipikirkan. Pemikiran-pemikiran yang kita sadari dimiliki pada saat tertentu ditahan dalam daya ingat jangka pendek kita. Ketika kita berhenti memikirkan sesuatu, hal itu menghilang dari daya ingat jangka pendek kita. Istilah lain untuk daya ingat jangka pendek ialah daya ingat kerja (*working memory*) yaitu tempat pikiran mengolah informasi, mengorganisasikannya untuk disimpan atau

⁶³Lailatul Khasanah, "Peningkatan Pemahaman Materi Mengenal Kegiatan Musyawarah Mata Pelajaran PKN melalui Strategi Membaca Gambar pada Siswa Kelas II MI Nurul Huda Ngampel Sari Candi Sidoarjo", *Skripsi*, Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2016, hal. 17.

dibuang, dan menghubungkannya dengan informasi lain.⁶⁴

Salah satu cara untuk menahan informasi dalam daya ingat kerja ialah memikirkannya atau mengatakannya berulang-ulang. Pengulangan berperan penting dalam pembelajaran karena makin lama sesuatu bertahan dalam daya ingat kerja, makin besar kemungkinan hal itu akan dipindahkan ke daya ingat jangka panjang. Tanpa pengulangan, sesuatu barangkali tidak akan tinggal dalam daya ingat kerja selama lebih dari sekitar 30 detik. Karena daya ingat kerja mempunyai kapasitas terbatas, informasi juga dapat hilang dengan dipaksa keluar oleh informasi lain.

2) Daya Ingat Jangka Panjang

Daya ingat jangka panjang adalah bagian sistem daya ingat yang menjadi tempat menyimpan informasi dalam kurun waktu yang lama. Daya ingat jangka panjang dianggap sebagai suatu penyimpanan yang berkapasitas yang sangat besar dan berdaya ingat sangat jangka panjang. Bahkan, banyak ahli teori percaya bahwa kita mungkin saja tidak pernah melupakan informasi dalam daya ingat jangka panjang, sebaliknya kita dapat saja kehilangan kemampuan menemukan informasi dalam ingatan kita. Karena alasan ini, beberapa ahli teori menggunakan istilah daya ingat permanen.⁶⁵

⁶⁴Robert E. Slavin, *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*, alih bahasa Mariantio Samosir, Jilid. 1 (Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008), hal. 222.

⁶⁵*Ibid.*, hal. 225

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu jenis penelitian yang menggunakan pendekatan deskripsi kualitatif yang dilakukan untuk mendapatkan data dari permasalahan yang konkrit di lapangan berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambar ekspresi, sikap, perhatian, dan antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.⁶⁶

Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama. Oleh karena itu, pada waktu mengumpulkan data di lapangan, peneliti berperanserta pada situs penelitian dan mengikuti secara aktif kegiatan kemasyarakatan.⁶⁷

B. Tempat atau Lokasi Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu di MAN Kota Magelang yang terletak di jalan raya Payaman No. 1, Tegowanon, Payaman, Kecamatan Secang, Magelang, Jawa Tengah, 56195. Peneliti tertarik untuk meneliti di tempat tersebut karena peneliti menemukan permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini.

⁶⁶Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 10.

⁶⁷*Ibid.*, hal. 9.

C. Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan peserta didik di MAN Kota Magelang khususnya pada peserta didik yang pernah mendapatkan pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media online Quizizz. Informan penelitian terdiri dari 2 orang guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan 4 orang peserta didik di MAN Kota Magelang masing-masing berasal dari jurusan IPA, IPS, Bahasa, dan Agama. Informan ini sangat penting bagi penelitian untuk memperoleh data dan informasi secara mendalam yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Informan dalam penelitian ini adalah orang yang dipandang tahu mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

D. Teknik Penentuan Informan

Teknik yang digunakan dalam menentukan informan penelitian dilakukan secara *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sumber data yang dipilih peneliti sebagai orang yang dianggap mampu dan dengan pertimbangan serta tujuan tertentu.⁶⁸

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data dengan cara-cara yang sesuai dengan penelitian sehingga peneliti akan memperoleh data yang lengkap. Apabila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sekunder.

⁶⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 299.

Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.⁶⁹ Adapun untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data, maka langkah pertama yang dilakukan sebelum mengadakan penelitian secara resmi adalah mengadakan pendekatan langsung ke lokasi penelitian hal tersebut telah dilaksanakan oleh penulis bersamaan dengan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah dilakukan penulis selama satu bulan di mulai pada tanggal 5 Agustus sampai dengan 5 September 2019 di MAN Kota Magelang.

Apabila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan:

1. Observasi

Jenis observasi yang digunakan peneliti adalah observasi partisipatif, yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Observasi atau pengamatan didasarkan atas pengalaman secara langsung. Teknik pengamatan memungkinkan melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya.⁷⁰ Pengamatan ini dapat dilakukan secara terlibat (observasi partisipatif), observasi terus

⁶⁹*Ibid.*, hal. 224-225.

⁷⁰Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 10.

terang atau tersamar, dan observasi tak berstruktur.⁷¹ Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui fenomena-fenomena yang sedang terjadi dan diharapkan mampu memberikan gambaran obyektif tentang apa yang diteliti oleh penulis serta melihat aktivitas guru dan peserta didik dalam interaksi belajar mengajar dalam pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media pembelajaran berbasis *online* dengan Quizizz.

2. Wawancara atau Interview Mendalam (*In-Depth Interview*)

Metode wawancara ini digunakan untuk mendapatkan data yang tidak ada dalam dokumen atau tidak mungkin didapatkan dalam observasi atau pengamatan. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait antara lain:

- a. Guru mata pelajaran Akidah Akhlak
- b. Peserta didik yang menggunakan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Wawancara ini merupakan teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidaknya pada pengetahuan dan

⁷¹Sugiyono, *Metode.*, hal. 227-228.

atau keyakinan pribadi. Wawancara dapat dilakukan dengan terstruktur maupun tidak terstruktur.⁷² Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur, sehingga peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis, dan peneliti mencatat atau merekam informasi yang didapat.

Sebelum mengadakan wawancara, peneliti dan informan mengadakan musyawarah tentang waktu pelaksanaan wawancara dan menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan kepada informan serta dilakukan secara tatap muka maupun secara *online*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data kualitatif dengan melihat dan menganalisis dokumen-dokumen dari peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, maupun kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁷³

⁷²*Ibid.*, hal. 231-233.

⁷³*Ibid.*, hal. 240.

F. Keabsahan Data

Uji keabsahan data yang digunakan peneliti adalah menggunakan triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas atau kebergantungan), dan *confirmability* (obyektivitas). *Triangulation is qualitative cross validation. It assesses the sufficiency of the data according to the convergence of multiple data sources or multiple data collection procedures.* Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian, terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.⁷⁴

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dari sumber tersebut dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan sumber data tersebut.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan

⁷⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 494.

dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar karena sudut pandangnya berbeda-beda.

2. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat data sumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu, dalam tahap pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya. Triangulasi dapat juga dilakukan dengan cara mengecek hasil penelitian, dari tim peneliti lain yang diberi tugas melakukan pengumpulan data.⁷⁵

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian yang dilakukan oleh peneliti

⁷⁵*Ibid.*, hal. 495-496.

menggunakan model interaktif. Miles dan Huberman, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*. Tetapi dalam buku yang telah direvisi pada tahun 2014, Miles dan Huberman mengemukakan proses dan komponen dalam analisis data kualitatif mengalami perubahan pada data *reduction* menjadi data *condensation*.⁷⁶

1. *Data Collection*/ Pengumpulan Data

Kegiatan utama pada saat penelitian adalah mengumpulkan data. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi). Pengumpulan data dilakukan sehari-hari mungkin berbulan-bulan, sehingga data yang diperoleh akan banyak. Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial/obyek yang diteliti, semua yang dilihat dan didengar direkam semua. Dengan demikian peneliti akan memperoleh data yang sangat banyak dan sangat bervariasi.

2. *Data Condensation*/ Kondensasi Data

Perbedaan dengan yang lama adalah, *data condensation refers to the process of selecting, focusing, simplifying, abstracting, and/or transforming the data that appear in the full corpus (body) of written-*

⁷⁶*Ibid.*, hal. 447.

up field notes, interview, transcripts, documents, and other empirical materials. By Condensing, we're making data stronger. Kondensasi data adalah proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, membuat abstraksi data hasil dari catatan lapangan, interview, transkrip, berbagai dokumen dan catatan lapangan. Dengan menggunakan data kondensasi, data akan menjadi lebih mantap/kuat.

3. *Data Display/ Penyajian Data*

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Dalam hal ini, Miles dan Huberman menyatakan "*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*". Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. "*Looking at displays help us to understand what is happening and to do something further analysis or cation on that understanding*". Selanjutnya disarankan, dalam melakukan *display data*, selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa, grafik, matrik, *network* (jejaring kerja) dan *chart*.

4. *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah keempat dalam analisis data kualitatif menurut Miles

dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

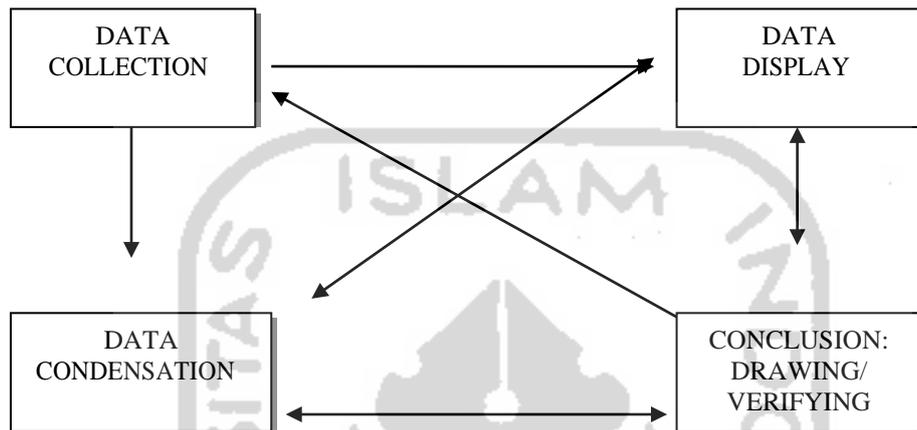
Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.⁷⁷

⁷⁷*Ibid.*, hal. 439-447.

Gambar 3.1

Komponen dalam analisis data kualitatif/model interaktif



Sumber : Diadaptasi dari Miles dan Huberman dalam Sugiyono, 2014:447

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis

MAN Kota Magelang terletak di Jalan Raya Payaman No. 1 Magelang, Tegowanon, Payaman, Kecamatan Secang, Magelang, Jawa Tengah, 56195. Sekolah ini letaknya cukup strategis yaitu terletak di Jalan Raya Payaman yang merupakan jalur utama memasuki kota Magelang sehingga memudahkan akses transportasi menuju sekolah. Selain itu, letak sekolah berada di lingkungan pondok pesantren yang dapat menjadi alternatif tempat tinggal sekaligus tempat belajar yang kondusif bagi peserta didik sesuai dengan visi sekolah sebagai lembaga pendidikan menengah yang berciri khas Islam.

Batas-batas MAN Kota Magelang adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara : Desa Payaman
- b. Sebelah Timur : Jalan Raya Payaman-Secang
- c. Sebelah Tenggara : SMK Muhammadiyah Payaman
- d. Sebelah Barat : Persawahan
- e. Sebelah Selatan : Pondok Pesantren Al-Husna

MAN Kota Magelang juga merupakan salah satu Madrasah Negeri yang berbasis agama di kota Magelang. Gedung MAN Kota Magelang yang berluas 5.627 m² dikelilingi oleh pagar tembok setinggi kurang lebih 2 meter yang terdapat 1 pintu gerbang utama yang

dijaga langsung oleh satpam. Memasuki area sekolah, gedung yang memiliki ruang kelas tersebar membentuk huruf U dengan ketentuan sebelah Selatan merupakan ruang kelas XII, sebelah Timur ruang kelas XI, dan sebelah Utara merupakan ruang kelas X, perpustakaan, dan ruang guru. Di sisi Timur terdapat ruang BK, OSIS, laboratorium kimia, biologi, dan fisika. Ruang tata usaha, ruang kepala sekolah, ruang arsiparis, ruang server, ruang waka, ruang UKS, ruang PKS, ruang tamu, dan aula berada di sayap Utara. Sisi Barat bangunan sekolah terdapat Masjid Al-Mahmud dan kantin.

2. Sejarah

Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Magelang semula adalah Madrasah Aliyah Filial dari Madrasah Aliyah Negeri Parakan Temanggung yang bertempat di Jalan Duku Nomor 1 Perum KORPRI Kelurahan Kramat Kecamatan Magelang Utara. Pada bulan Juli tahun 1991 Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Magelang Filial Madrasah Aliyah Negeri Parakan Temanggung di negerikan menjadi Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Magelang dengan keadaan gedung dan siswa sebagai berikut:

a. MAPN / Madrasah Aliyah Persiapan Negeri

Pada hari Jum'at tanggal 12 November 1982 jam 16.00 WIB bertempat di gedung Madrasah Aliyah Persiapan Negeri Kota Magelang yang beralamat di jalan Duku Nomor 01 Komplek Perumahan KORPRI dengan disaksikan oleh Kepala Kantor

Departemen Agama Komadya Magelang dan Kabupaten Magelang, Kepala PGA Negeri 6 tahun Magelang, Kepala MTs Negeri Magelang dan guru-guru Madrasah Aliyah, dilangsungkan penyerahan gedung MAPN dan meubelair dari :

Nama : H. Sanusi

Jabatan : Pimpinan Proyek Pembangunan Sarana Agama
Crash Program tahun 1982/1983

Kepada :

Nama : Drs. H. MA. Masduqi

NIP : 150059209

Pangkat : Penata Myda Tk.1.IIIb

b. MAN Parakan Temanggung Filial di Kotamadya Magelang

Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pembinaan

Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama Nomor: KEP/E/PP.00.6/59/1984 tanggal 03 Maret 1984 MAPN berubah menjadi Madrasah Aliyah Negeri Parakan Temanggung Filial di Kotamadya Magelang.

c. Madrasah Aliyah Negeri 1

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor 137 tanggal 11 Juli 1991 Madrasah Aliyah Negeri Parakan Temanggung Filial di Kotamadya Magelang menjadi Madrasah Aliyah Negeri 1 (MAN 1) Kota Magelang dan mulai tahun 1996 pindah di Jalan Raya Payaman Nomor 01.

3. Visi dan Misi

a. Visi

Unggul dalam prestasi, terampil, dan berakhlakul karimah.

Indikator Visi:

1) Unggul dalam prestasi

- a) Naik kelas 100% secara normatif
- b) Lulus UM 100% dengan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 7.5 menjadi 8.5
- c) Lulus UN 100%, dengan nilai rata-rata 8.5
- d) Memperoleh juara dalam kompetisi/lomba mapel
- e) Memperoleh juara dalam lomba OSN tingkat Kota/Provinsi
- f) Meraih juara dalam lomba olah raga tingkat Kota/Provinsi
- g) Minimal 20% output diterima diperguruan tinggi favorit
- h) Output dapat bermanfaat di masyarakat dalam pembangunan masyarakat yang Islami
- i) Hafal asmaul husna, tahlil, dan surat yasin
- j) Mampu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar
- k) Terbiasa menjalankan sholat lima waktu
- l) Terbiasa menjalankan sholat jamaah
- m) Peserta didik gemar bershodaqoh

2) Terampil

- a) Terampil dalam bidang olahraga voly dan sepak bola, bulu tangkis dan atletik

- b) Terampil dalam bidang kreatifitas seni baca Al-Qur'an, seni musik rebana, dan seni kaligrafi
 - c) Memiliki *life skill* dalam hal merakit radio
 - d) Memiliki *life skill* dalam hal membuat pakaian jadi
 - e) Memiliki *life skill* dalam hal kepramukaan
 - f) Memiliki *life skill* dibidang KRR (Kesehatan Reproduksi Remaja)
 - g) Memiliki *life skill* dalam hal tata boga dan kuliner
- 3) Berakhlakul karimah
- a) Terbiasa mengucapkan salam dan berjabat tangan dengan sesama warga madrasah
 - b) Setiap bertemu sesama warga madrasah selalu mengucapkan salam
 - c) Terbiasa menghargai dan menghormati kepada sesama warga madrasah
 - d) Membiasakan dengan 4 S yaitu: Sapa Salam Senyum dan Salaman

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dengan pembelajaran yang efektif

dan berkualitas dalam prestasi pencapaian akademik.

- 2) Menyelenggarakan pendidikan bernuansa Islam dengan menciptakan lingkungan yang agamis di madrasah.
- 3) Menyelenggarakan pembinaan dan pelatihan *life skill* untuk menggali dan menumbuhkembangkan minat bakat peserta didik yang berpotensi tinggi agar dapat berkembang secara optimal.
- 4) Menumbuhkembangkan budaya akhlakul karimah pada seluruh warga madrasah.

4. Kondisi Lingkungan Sekolah

MAN Kota Magelang memiliki lingkungan yang kondusif untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalam hal kebersihan maupun kerapian, sekolah ini memiliki tata letak yang baik dan terjaga kebersihannya. Setiap kelas memiliki jadwal piket masing-masing sehingga kelas selalu tampak rapi dan bersih. Setiap pagi dan sore terdapat petugas kebersihan yang membersihkan lingkungan sekolah. Kondisi kamar mandi untuk guru dan siswa juga terjaga kebersihannya.

Keindahan serta keasrian sekolah MAN Kota Magelang dilakukan penambahan taman hijau serta taman buatan di lingkungan sekolah. Taman tersebut terdapat kolam ikan, berbagai jenis tumbuhan, serta air mancur. Di setiap depan ruang kelas terdapat pot tanaman buatan yang beraneka warna. Selain itu, perpustakaan juga dilengkapi dengan tanaman buatan yang memperindah ruangan.

Di dinding sekolah diletakkan berabagai lukisan hasil karya siswa yang terpajang dengan rapi. Selain memperindah lingkungan sekolah, pemasangan lukisan juga bertujuan untuk mengapresiasi hasil karya siswa. Selain lukisan, di dinding sekolah juga terpasang majalah dinding (mading). Kontennya bervariasi, disesuaikan berdasarkan tema yang ditetapkan. Untuk menanamkan nilai karakter pada siswa, sekolah juga memasang berbagai poster yang memuat motivasi belajar serta semangat mengembangkan diri.

5. Sarana dan Prasarana

MAN Kota Magelang memiliki berbagai fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran. Berbagai fasilitas tersebut diantaranya:

Tabel 4.1

Sarana dan prasarana di MAN Kota Magelang

No.	Uraian	Kuantitas	Kualitas
1	Ruang Kelas	36	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Ruang Kepala Madrasah	1	Baik
4	Ruang Waka	1	Baik
5	Ruang Arsiparis	1	Baik
6	Ruang Administrasi	1	Baik
7	Ruang Aula	1	Baik
8	Ruang Tata Usaha	1	Baik

9	Ruang OSIS	1	Baik
10	Ruang ROHIS	1	Baik
11	Ruang UKS	1	Baik
12	Ruang PKS	1	Baik
13	Ruang Tata Boga	1	Baik
14	Ruang Tata Busana	1	Baik
15	Ruang Musik	1	Baik
16	Ruang BP/BK	1	Baik
17	Ruang Server	1	Baik
18	Ruang Reso	1	Baik
19	Perpustakaan	1	Baik
20	Masjid Al-Mahmud	1	Baik
21	Laboratorium Komputer	2	Baik
22	Laboratorium Bahasa	1	Baik
23	Laboratorium Multimedia	1	Baik
24	Laboratorium MIPA	1	Baik
25	Laboratorium Agama	1	Baik
26	Dapur	1	Baik
27	Kantin	2	Baik
28	Gudang Penyimpanan	1	Baik
29	Pos Jaga Satpam	1	Baik
30	Lapangan Basket	1	Baik

31	Lapangan Voli	2	Baik
32	Parkiran	3	Baik
33	Toilet Guru dan Siswa	26	Baik
34	Proyektor	4	Baik
35	LCD	18	Baik

Sarana dan prasarana di MAN Kota Magelang memiliki kondisi yang baik dan fasilitas yang lengkap. Dengan kerjasama seluruh warga sekolah, fasilitas yang ada terjaga dengan baik.

6. Jumlah Guru

Tabel 4.2

Daftar jumlah guru MAN Kota Magelang

NO	NAMA	MAPEL YANG DIAMPU
1	H. Joko Susilo, S.Pd, M.Pd	Kepala Madrasah
2	Zuidah Latifah, Dra.	Wali Kelas X IPA 3, Kimia
3	Martono, Drs.	Waka Kurikulum, Geografi
4	Listiyani, Dra. Hj.	Wali Kelas XI Bhs, B.Ingggris, Sastra Inggris
5	Suminah, Dra.Hj.	Sosiologi, Antropologi, LM Sosiologi
6	Untari Ningsih, Dra.Hj.	Wali Kelas X IPS 5, Geografi
7	Latif Ismail, S.Pd	BK. X

8	Enik Dwipuryanti, Dra.	Pend. Seni
9	Sirojul Fatah, S.Pd.I	Wali Kelas XII Agama 3, Akidah Akhlaq, Al Qur'an Hadits
10	Khoir Pamungkas, SH, M.Hum	PPKn
11	Akhadi, S. Ag	Waka Humas, Matematika
12	Ruswarsini, S. Pd	Ka Lab. Biologi, Fisika, PKWU
13	M. Madyan, Drs.H.	BK. XI, XII
14	Drs. Muhammad Syafa'	Wali Kelas XI Agama 2, B.Arab
15	Abu Zazid, S.Pd.	Ka Lab. Fisika, Fisika, PKWU
16	Winarti, Dra.	Wali Kelas X Bhs, Sosiologi, LM. Sosiologi
17	Farida Dwi Nugraheni, S.Pd.	Wali Kelas XI IPS 1, Sosiologi, Antropologi
18	Wiwik Endang SP, S.Pd.	Ka Lab. Kimia, Kimia, PKWU
19	Parmana, S.Pd. M. Si	Wali Kelas XII MIPA 2
20	Supriyadi, S. Pd	Waka Sarpras, Penjasorkes
21	Fatoni Azis, H. S.Ag. M. Ag.	Waka Kesiswaan, Usul Fiqih
22	Umi Ardzyiah, S.Pd	Wali Kelas XII IPA 1, B.Indo

23	Sri Rahayuningsih, S.Pd	Wali Kelas XI IPA 1, Matematika
24	Supriyo Puji Harjo, Drs.	Ekonomi
25	Siti Zinur 'Aini, Dra.Hj.	Wali Kelas XII Bhs, B.Ingggris
26	Syarif Hidayatullah, S.Ag	Wali Kelas X IPA 4, Al Qur'an Hadits, Ilmu Hadits
27	Ruqiyah, S. Ag. S. Pd	Wali Kelas XI IPA 2, B.Indo
28	Indah Budiningsih, S. P	Wali Kelas X IPA 1, Biologi, PKWU
29	Khoirotun Nisak, S. S	Wali Kelas XII Agama 1, B.Arab
30	Muhammad Kholil, S.Pd. I	Wali Kelas XII IPA 3, Matematika
31	Jamaliyah, S.Pd	Wali Kelas X IPA 2, Fisika, PKWU
32	Asrori, S. Pd	Sosiologi
33	Hanny Ludfiana, S.Pd	Wali Kelas XI IPS 4, B.Ingggris
34	Siti Ngaisah, S.Ag	Ka Perpustakaan, Al Qur'an Hadits
35	Lilik Nur Arifah, S.Pd	Wali Kelas XII IPS 1, B.Indo
36	Yuni Nurhamidah, S.Pd	Wali Kelas XI IPA 4, B.Ingggris

37	Hidayat Santosa, S.Pd	Wali Kelas X IPS 1, Penjasorkes
38	Siti Mukaromah, SE	Wali Kelas XI Agama 1, Ekonomi, PKWU
39	Khusnudin, S. Sos	TIK
40	Taufiq Kurniawan, S. Si	Wali Kelas XI IPA 3, Biologi, PKWU
41	Chasanah, M.Pd	Wali Kelas X IPS 4, Ekonomi
42	Suyatnak, S.Pd	Wali Kelas XII IPA 4, Penjasorkes
43	Muhlis, S.PdI	Wali Kelas X IPS 3, B.Arab
44	Wawan Pujiyatno, S.Pd	Wali Kelas XII IPS 3, Matematika
45	Lusi Yuniati, S.Pd	Matematika
46	Hisam Priyanto, S.Pd	Wali Kelas XI IPS 5, Penjasorkes
47	Muhammad Taufik Hidayatullah, S.Pd	Wali Kelas X IPS 2, B.Indo
48	Milha Nihla Silfana, S.Ps.I	Wali Kelas X Agama 1, Akidah Akhlak, Fiqih
49	Abdul Jalal, S.Pd.I	SKI

50	Samsudin, M.Ag	Wali Kelas X Agama 2, Fiqih, Usul Fiqih
51	Muhammad Nashir, S.Ag	Wali Kelas XII IPS 4, B.Arab
52	Isni Hidayah, S.Pd	BK. XII
53	Faizah Nurhayati, S.Pd.I	Wali Kelas XII IPS 2, Akidah Akhlaq, Fiqih
54	Syaifudin Ridlotulloh, S.Pd	B.Jawa
55	Siti Nurul Faizah, S.Pd	Sejarah Indo
56	Sri Arum H, S.Pd	Sejarah Indo
57	Ni'matul Khoriyah, S.Pd.I	Akidah Akhlaq, Fiqih
58	Zulaikhah Fitri N, S.Pd.I	Tafsir, Al Qur'an Hadits
59	Wulan Ratnaningsih, S.Pd	B.Jepang
60	Siti Khotijah, S.Pd	Wali Kelas X IPA 5, Matematika
61	M. Abdul Aziz, S.Pd	Wali Kelas XI IPS 2, Al Qur'an Hadits, Ilmu Hadits
62	Yusyik Wazan, S.Fil.I., SS	Wali Kelas XII Agama 2, Al Qur'an Hadits, Akidah Akhlaq
63	Charirudin Setiawan, S.E	PPKn
64	Ana Safitri, S.Pd	Wali Kelas XI IPS 3, PPKn
65	Ulfah Luci Uziyati, S.Pd	B.Ingggris
66	Nusa Galendra Maola M, S.Pd	Seni

67	Nur Azizah, S.Pd	SKI
68	Ratna Kurnia Ningrum, S.Pd	Sejarah Indonesia
69	Siti Zulfatunni'mah, S.Sos.I	BK. X, XI
70	Ana Fauziyatul Khusna S.T.P	PKWU

7. Kegiatan Unggulan Madrasah

Tabel 4.3

Daftar kegiatan unggulan MAN Kota Magelang

No	Jenis Program Unggulan	Keterangan
1	Keunggulan PAI, berupa hafalan surat pendek juz 30, do'a harian, dilaksanakan setiap Senin 2 minggu sekali	Dilaksanakan untuk semua peserta didik
2	Pembiasaan akhlak mulia dan pembentukan karakter (setiap hari)	Dilaksanakan untuk semua peserta didik
3	Pembinaan bakat dan minat	Dilaksanakan untuk semua peserta didik
4	Pengembangan keterampilan	Dilaksanakan untuk semua peserta didik
5	Kelas olimpiade dan riset	Dilaksanakan untuk siswa program unggulan akademik

6	Kelas olahraga	Dilaksanakan untuk siswa program unggulan olahraga
7	Kelas tahfidz	Dilaksanakan untuk siswa program unggulan tahfidz

8. Prestasi Siswa Dalam 4 Tahun Terakhir

Tabel 4.4

Daftar Prestasi Siswa dalam 4 Tahun Terakhir

TAHUN	PRESTASI SISWA	PRESTASI
2016	Cerdas cermat Tertib Lalulintas tingkat Polda Jateng	Juara I
	Ratu helm tingkat POLDA Jateng	Juara I
	Tilawatil Qur'an putra tingkat Kota Magelang	Juara I
	Tilawatil Qur'an putri tingkat Kota Magelang	Juara II
	Tahfid 5 juz putra tingkat Kota Magelang	Juara I
	Tahfid 5 juz putri tingkat Kota Magelang	Juara I
	Tartil putra tingkat Kota Magelang	Juara II
	Tartil putri tingkat Kota Magelang	Juara I
	Tahfid 5 juz putra tingkat Kota Magelang	Juara I
	Tahfid 5 juz putri tingkat Kota Magelang	Juara II
	Tilawah putra tingkat Kota Magelang	Juara II

2017	Tilawah putri tingkat Kota Magelang	Juara II
	Tartil putri tingkat Kota Magelang	Juara II
	Cerdas cermat UU Lalulintas HUT LANTAS ke-56 tingkat KEDU	Juara II
	Pidato HUT LANTAS ke-56 tingkat KEDU	Juara I
	Radja ratu helm HUT LANTAS ke-56 tingkat KEDU	Juara I
	Raja helm tingkat POLDA Jateng	Juara I
	Ratu helm tingkat POLDA Jateng	Juara II
	Public Adress tingkat POLDA Jateng	Juara III
2018	MTQ Putra tingkat Kota Magelang	Juara I
	MTQ Putri tingkat Kota Magelang	Juara II
	Tahfid putri tingkat Kota Magelang	Juara I
	Tartil putra tingkat Kota Magelang	Juara II
	Ratu helm tingkat POLDA	Juara II
	Raja helm tingkat POLDA	Juara I
	Ratu helm tingkat POLWIL	Juara I
	Raja helm tingkat POLWIL	Juara II
	Raimuna Pranoto Adicoro	Juara II
	Raimuna PBB	Juara II
	Raimuna PENSI	Juara II

	Raimuna TERGIAT	Juara II
	Cerdas cermat PAI tingkat Kota Magelang	Juara II
2019	Lomba OSN Fisika tingkat Kota Magelang	Juara I
	Lomba OSN TIK, Ekonomi, Kimia Kota Magelang	Juara II
	Lomba lari 400, 800, 5000 m POPDA 2019	Juara I, III
	Lomba jalan cepat 5000 m POPDA 2019	Juara I
	Lomba bela diri POPDA 2019	Juara II
	Lomba bola volly putri POPDA 2019	Juara II
	Lomba bola volly putra POPDA 2019	Juara II
	Lomba tilawah putri tingkat Kota Magelang	Juara III
	Lomba tilawah putra tingkat Kota Magelang	Juara II
	Lomba tahfidz putra tingkat Kota Magelang	Juara II
	Lomba pelajar Pelopor Keselamatan Berlalulintas	Juara II

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di MAN Kota Magelang

Perlu dijelaskan bahwa dalam memperoleh data, peneliti menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya sebagai penunjang dan pengumpulan data. Metode observasi digunakan untuk mengamati

secara langsung kegiatan yang berhubungan dengan penelitian, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data yang tidak bisa didapatkan dari informan penelitian guna mengetahui data tentang profil sekolah MAN Kota Magelang, program atau kegiatan, sarana dan prasarana, prestasi siswa, dan peserta didik.

Agar penelitian yang dilakukan valid maka peneliti mengambil data dari beberapa sumber yang terkait dengan penelitian yakni guru yang mengampu mata pelajaran Akidah Akhlak dan menerapkan media pembelajaran Quizizz serta peserta didik yang pernah diberikan mata pelajaran Akidah Akhlak dengan media pembelajaran Quizizz di MAN Kota Magelang dan dokumen sekolah. Wawancara yang telah dilakukan oleh penulis tersebut terhadap 6 informan, diantaranya adalah 2 guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan 4 orang siswa dari kelas IPA, IPS, Agama, maupun Bahasa. Penyajian data disajikan dalam bentuk deskripsi atau uraian agar mempermudah pembaca apa yang disampaikan dalam skripsi ini.

Peneliti akan memaparkan sedikit gambaran ulang mengenai penelitian skripsi ini sehingga dapat mengarahkan pembaca untuk mengetahui pokok masalah dan pembahasan yang akan peneliti kaji. Permasalahan yang ada terkait dengan implementasi pembelajaran di MAN Kota Magelang diantaranya adalah penggunaan metode ceramah yang masih sering digunakan oleh guru terutama pada guru mata pelajaran Akidah Akhlak. Kemudian selain dari metode yang digunakan

oleh guru, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal padahal didukung dengan media pembelajaran yang cukup memadai seperti LCD, proyektor, dan wifi. Selain itu, dipengaruhi oleh faktor dari dalam peserta didik itu sendiri baik internal maupun eksternal seperti kurangnya minat peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, kurangnya motivasi peserta didik, perbedaan kemampuan menerima materi oleh setiap peserta didik, dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Seiring dengan adanya pembaruan proses pembelajaran maka perlu adanya penggunaan media berbasis *online* dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, salah satunya adalah menggunakan Quizizz dimana Quizizz ini merupakan media aplikasi game *online* yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran agar suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan mengasyikkan sehingga mampu memperoleh prestasi yang baik dan disertai dengan pemahaman peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Sebaiknya guru juga melihat peluang tersebut dengan memanfaatkan teknologi yang ada guna menunjang kegiatan pembelajaran agar suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga materi yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Dengan terciptanya suasana belajar yang asyik dan menyenangkan ini diharapkan mampu menjadikan peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dan senang dengan cara

mengajar yang diberikan oleh guru sehingga diharapkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran khususnya pada Akidah Akhlak semakin meningkat. Hal ini dijelaskan oleh Ika salah satu siswa MAN Kota Magelang:

Kalo pake Quizizz sih gini apa kayak rasanya tu menantang gitu lo jadi kalo kita mau mengerjakan soal tu kayak main *game* jadinya seru gitu.⁷⁸

Hal tersebut menunjukkan bahwa semangat anak menjadi lebih besar ketika menggunakan Quizizz karena ada tantangan tersendiri dalam mengerjakan soal-soal yang disajikan dalam Quizizz tersebut. Penyelenggaraan pendidikan secara menyenangkan dan mengasyikkan pun dapat terlaksana dengan baik.

Setelah guru mendapatkan ilmu terkait media pembelajaran *online* secara mendalam pada pembekalan guru di MAN Kota Magelang pada Kamis, 5 September 2019 tentang media pembelajaran berbasis *online* yang mengusung tema “Guru Asyik, Murid Fantastik” maka para guru juga semakin tertarik untuk mengaplikasikan ilmu yang mereka dapat pada anak didiknya seperti yang dijelaskan oleh Pak Yusyik guru mata pelajaran Akidah Akhlak mengatakan bahwa:

Di pembelajaran Akidah Akhlak sebenarnya lebih... kalo saya yang menggunakan itu lebih cenderung ke anak *enjoy* jadi lebih seperti video itu anak-anak seneng lihatnya, kita nanti kita kasih masukkan sedikit- sedikit tentang materi isi materi dari video tersebut yang berhubungan dengan Akidah Akhlak kemudian seperti Quizizz pun itu juga bisa memaksimalkan karena nanti anak-anak kan sekarang suka *game online* jadi kita menggunakan itu sebagai sarana karena itu juga

⁷⁸Wawancara dengan Ika Sulistiyani tanggal 9 Juli 2020 melalui telepon pukul 09.04 WIB.

dengan adanya sistem peringkat-peringkat di Quizizz itu anak juga bisa terpacu untuk berkompetisi sekaligus belajar secara tidak sengaja.⁷⁹

Setelah melihat hasil wawancara tersebut terkait dengan adanya implementasi Quizizz pada pembelajaran Akidah Akhlak guru berharap dengan digunakannya Quizizz mampu memahamkan peserta didik khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak sekaligus memacu mereka untuk berkompetisi dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Hal tersebut juga dapat memicu anak untuk bersaing secara sehat pada kegiatan yang positif sehingga semakin menambah semangat belajar peserta didik.

Apabila menggunakan metode ceramah secara terus menerus terkadang anak juga merasa bosan dan cenderung tidak memperhatikan apa yang guru sampaikan, bahkan ada yang tertidur ketika pembelajaran sedang berlangsung, hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Ibu Faizah selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak, beliau mengatakan:

Ee kadang ada yang lebih suka kadang anak lebih suka melalui permainan kok ya mbak kadang. Jadi misalnya kalau ee diterangkan secara apa itu kayak ee apa ngomong di depan ceramah itu biasanya anak malah cenderung gak gak memperhatikan, tapi kalau kita hmm buat kuis engga maksude kalo kita PBL kita nyari masalah terus anak disuruh mencari solusi yang masalah yang kita sebarkan ke anak nah itu malah mereka lebih tertarik gitu. Jadi kita sering yaa kadang kita lebih sering menggunakan kelompok sering menggunakan video dan sebagainya, itu karena anak ketika ceramah malah ditinggal tidur ngantuk dan sebagainya, jadi kita... (tertawa) pakenya yang disukai anak-anak misale ya pake itu tadi pake jigsaw permainan atau dengan

⁷⁹Wawancara dengan Bapak Yusyik Wazan tanggal 13 Juli 2020 di Ruang Perpustakaan pukul 10.24 WIB.

menyodorkan masalah dan anak-anak disuruh mencari solusi dari masalah tersebut.⁸⁰

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadikan peserta didik menjadi lebih mudah dalam proses penyampaian materi sehingga mereka lebih cepat paham akan materi yang diajarkan karena Quizizz merupakan pembelajaran yang menarik dan mengasyikkan jadi peserta didik di dalam kelas menjadi lebih aktif dan mengikuti setiap proses pembelajaran dengan semangat seperti yang dikemukakan oleh Dewi C. K. yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.⁸¹

Dengan pembelajaran berbasis permainan seperti Quizizz ini mampu merangsang minat dan konsentrasi peserta didik. Dalam Quizizz permainan diberi batasan waktu sehingga peserta didik harus fokus ketika mengerjakan soal terlebih lagi kecepatan dalam pengerjaan berpengaruh kepada peringkat nilai yang akan dihasilkan. Apabila peserta didik tidak fokus dan tidak cepat dalam pengerjaan maka akan mendapatkan nilai yang rendah. Selain meningkatkan pemahaman juga dapat melatih ketangkasan berpikir dan melatih fokus peserta didik

⁸⁰Wawancara dengan Ibu Faizah Nurhayati tanggal 10 Juli 2020 via telepon pukul 08.11 WIB.

⁸¹Agung Setiawan, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyaningsih, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020", *Seminar Nasional Edusaintek*, (2019), hal. 169.

menjadi lebih baik.

Banyak sekali jenis media elektronik yang ada sekarang ini seperti handphone, komputer/laptop, televisi, radio, dan masih banyak lagi. Namun penggunaan media pembelajaran *online* Quizizz ini menggunakan *handphone* sebagai alat atau komponen utama untuk bisa bergabung dalam permainan Quizizz. Quizizz juga tidak terlepas dengan media penunjang lainnya yaitu seperti komputer/laptop dan jaringan.

Saat ini segala sesuatu dapat diakses dengan mudah karena hampir setiap manusia pasti mempunyai *handphone* untuk memudahkan proses komunikasi dan informasi. Telepon seluler atau *handphone* adalah alat komunikasi modern tanpa kabel atau *wireless* sehingga mudah dibawa kemana-mana. Fungsinya hampir sama dengan telepon konvensional yang ada di rumah, hanya saja telepon seluler bisa digunakan untuk mengirim dan menerima pesan singkat melalui layanan *short messaging service* (SMS). Beberapa jenis telepon seluler ada yang disertai berbagai fitur lain seperti *bluetooth*, kabel data, dan internet yang semakin memudahkan pertukaran informasi.

Dalam Quizizz sendiri *handphone* adalah komponen yang paling utama karena peserta didik memilih jawaban yang tertera pada papan yang akan ditampilkan melalui proyektor. Maka pembelajaran menggunakan Quizizz tidak akan berjalan apabila peserta didik tidak mempunyai *handphone*.

Salah satu faktor yang menghambat proses pembelajaran menggunakan Quizizz adalah adanya anak yang tidak mempunyai atau tidak membawa *handphone* baik itu karena memang mereka tidak mempunyai *handphone* atau karena mereka ada yang di pondok sehingga mereka tidak diperbolehkan untuk membawa *handphone* di pondok. Biasanya jika anak yang berada di pondok tidak diperbolehkan membawa *handphone*, mereka menitipkan *handphone* mereka kepada teman sekelasnya sehingga saat di sekolah dia bisa menggunakan *handphone* tersebut.

Selain karena masalah ada atau tidaknya *handphone*, faktor penghambat lainnya diantaranya adalah masalah jaringan atau wifi yang kurang memadai dan juga masalah kuota dari peserta didik sendiri yang terkadang juga dipengaruhi oleh kualitas sinyal yang kurang lancar. Oleh karena itu, masih perlu adanya peningkatan fasilitas pembelajaran yang ada sehingga proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal.

Pada observasi yang dilakukan penulis selama di MAN Kota Magelang menemukan bahwa guru masih belum menggunakan media pembelajaran khususnya media *online* secara maksimal sehingga mereka cenderung mengajar menggunakan cara "*old school*" yaitu menggunakan cara yang dianggap kuno atau ketinggalan jaman seperti hanya menggunakan metode ceramah saja. Padahal tidak semua peserta didik menyukai metode pembelajaran yang seperti itu, terlebih lagi pada

zaman seperti sekarang ini yang semuanya sudah mengandalkan teknologi canggih di setiap lini kehidupan manusia, yang menyebabkan mereka sudah terbiasa dengan adanya teknologi informasi yang serba cepat sehingga peserta didik juga harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Bahkan tak jarang anak menjadi bosan saat mendengarkan guru menjelaskan di depan kelas dan lebih parahnya lagi siswa juga ada yang tertidur di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sangat disayangkan karena siswa juga menjadi malas untuk mengikuti pembelajaran dengan guru yang mengajar menggunakan metode tersebut secara terus menerus sehingga materi yang diberikan guru tidak dapat tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu, guru tertarik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *online* Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan pemahaman siswa tersebut.

Pada hasil penelitian yang ditemukan oleh peneliti terkait implementasi media berbasis online menggunakan Quizizz di MAN Kota Magelang oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak terdiri dari beberapa tahapan:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru menyusun RPP untuk merencanakan kebutuhan dan permasalahan yang akan dihadapi dalam pembelajaran, misalnya tentang kompetensi dasar,

penggunaan metode ataupun media, mensiasati kekurangan dalam fasilitas pembelajaran, dan sebagainya, sehingga guru dapat mengetahui dan mampu menghadapi kondisi nyata ketika proses pembelajaran berlangsung baik pada tahap awal, inti, sampai dengan tahap akhir pembelajaran. Banyaknya pertemuan dalam satu bab ditentukan berdasarkan banyak atau tidaknya materi yang akan diberikan oleh guru, jika materi tersebut memuat materi yang banyak dan berat dibagian penjelasan, maka guru memerlukan pertemuan lebih banyak dibandingkan materi yang muatan materinya sedikit. Jika materi dalam satu bab banyak maka guru membuat tiga sampai empat pertemuan dalam satu babnya.

Pada saat penelitian yang dilakukan oleh peneliti, guru akan membahas materi tentang Aliran-Aliran Ilmu Kalam yang dibagi menjadi 3 pertemuan. Tetapi karena pada pertemuan ketiga belum diadakan ulangan harian maka ditambah satu pertemuan untuk mengadakan ulangan harian.

2. Perancangan

Pada tahap perancangan ini, guru akan mengadakan *pre test* dan *post test*, untuk itu guru juga harus menyiapkan soal untuk *pre test* maupun *post test* yang akan dikerjakan oleh siswa tersebut. Dengan penggunaan media *online Quizizz* ini guru juga harus membuat pertanyaan terlebih dahulu agar saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru bisa langsung memberikan soal *pre test* maupun

post test.

Sebelum membuat soal di Quizizz, guru juga harus mempunyai *e-mail* agar bisa *log in* ke Quizizz. Adapun langkah-langkah pembuatan kuis melalui Quizizz sudah dijabarkan oleh penulis pada BAB II. Selain untuk *pre test* dan *post test* guru juga menyiapkan soal untuk ulangan harian yang juga menggunakan media *online* Quizizz ini.

3. Proses

Pada implementasinya, penggunaan Quizizz dilakukan pada pertemuan pertama, ketiga, dan keempat. Pada pertemuan pertama guru memberikan *pre test* terlebih dahulu kepada peserta didik agar guru mengetahui apakah peserta didik sudah mengetahui sedikit tentang materi Aliran-Aliran Ilmu Kalam tersebut kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran dengan membagi kelompok membuat *mind map*. Kemudian pada pertemuan kedua diadakan pembelajaran dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan mempresentasikan hasil kerja kelompok di kelompok lain (*Stand Rolling*). Pada pertemuan ketiga melanjutkan materi pada subbab selanjutnya dan diakhiri dengan pemberian *post test* untuk mengetahui seberapa paham peserta didik setelah mendapatkan materi tentang Aliran-Aliran Ilmu Kalam tersebut. Pada pertemuan keempat guru mengadakan ulangan harian dengan media *online* Quizizz.

Dengan penggunaan Quizizz ini, peserta didik menjadi lebih bersemangat karena hasil yang mereka kerjakan akan tampak pada papan peringkat sehingga mereka akan malu ketika mendapat peringkat bawah. Oleh karena itu, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.

4. Evaluasi dan Hasil

Pada tahap hasil ini, setelah diadakan *pre test*, *post test* dan ulangan harian, maka dapat diketahui hasilnya yaitu pemahaman peserta didik menjadi meningkat karena timbul rasa persaingan yang menyebabkan peserta didik lebih giat untuk belajar. Kemudian pada saat evaluasi materi pembelajaran Akidah Akhlak guru juga menerapkan Quizizz sebagai alat untuk mengadakan ulangan harian bagi siswa. Penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran juga membantu dan memudahkan guru dalam proses penilaian karena guru tidak perlu mengoreksi hasil pengerjaan siswa karena hasil sudah diakumulasikan oleh sistem yang dapat di *download* dalam bentuk *Microsoft Excel*.

5. Diskusi

Pada tahap ini untuk lebih memperjelas materi, maka sangat perlu diadakan diskusi yang menjadikan siswa aktif di dalam kelas. Guru juga memberikan umpan balik dengan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi sehingga apabila peserta didik ada yang belum paham dapat dijelaskan kembali oleh guru.

Tabel 4.5

Daftar Nilai Ulangan Kelas XI Agama 3 Setelah Menggunakan Quizizz

No. Absen	Nama Peserta Didik	Nilai UH
1.	Achmad Khoirul Kholiqin	85
2.	Ahmad Nurudin	85
3.	Alday Ladinda Saputri	80
4.	Amirul Ahyadin	85
5.	Amri Nurlaila	80
6.	Analia Minata	70
7.	Arini Lutfi Solihah	80
8.	Badrikah	80
9.	Cindy Ayu Malika	85
10.	Dea Puji Saputri	85
11.	Faylasufa Nabila Mailadin	85
12.	Husna Rifaatul Mahmudah	90
13.	Ifa Ammalia	80
14.	Luluk Kavita	90
15.	M. Alvin Rizki	80
16.	M. Farhan Angga P.	85
17.	M. Irsyaad Al Bahri	85
18.	Musliadi	45
19.	Oktaviana Salsabila Kalisa	70
20.	Restu Aji Salma	85
21.	Risa Febriyanti	50
22.	Sabiqoh Khoiriyah	85
23.	Sinta Oktaviana Hilailiyah	85
24.	Sofia Aulia Rochani	80
25.	Sulistyowati	90
26.	Wahid Nur Rohman	85

Dari hasil nilai ulangan tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata nilai kelas XI Agama 3 setelah menggunakan Quizizz berada di atas KKM yaitu sebesar 75. Sehingga menunjukkan bahwa siswa tersebut paham terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

2. Hasil Implementasi Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online yang bersifat interaktif sehingga dirasakan cukup efektif diterapkan kepada peserta didik terutama digunakan untuk memberikan suasana pembelajaran yang asyik dan menyenangkan serta mampu menambah semangat dan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya semangat dan motivasi tersebut diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap materi yang diajarkan khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang.

Pada hakikatnya anak akan cepat merasa bosan jika penyampaian materi yang diberikan hanya menggunakan metode itu-itu saja terlebih lagi ketika pembelajaran khususnya Akidah Akhlak diletakkan pada jam terakhir sehingga anak sudah merasa sangat lelah tidak seperti keadaan di pagi hari di mana peserta didik masih semangat dan dalam kondisi prima sehingga ketika berada di jam terakhir anak merasa sudah

sangat lelah dan otomatis kemampuan menyerap materi menjadi sedikit berkurang.

Dengan menggunakan media Quizizz ini sudah jelas dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi yang diajarkan oleh guru karena Quizizz sendiri dilengkapi fitur-fitur yang menarik serta gambar-gambar yang beragam sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan walaupun mata pelajaran Akidah Akhlak ini berada di jam paling akhir yaitu pada jam 13.10-14.30 WIB.

Dari soal-soal yang diberikan oleh guru melalui media *online* Quizizz maka peserta didik sekaligus mendapatkan kesempatan berlatih soal-soal sehingga pada waktu ulangan atau ujian berlangsung mereka menjadi ingat dengan bentuk-bentuk soal yang diberikan tersebut, dan dengan latihan soal tersebut anak menjadi lebih paham terhadap materi yang diberikan.

Kalo Quizizz sih memahamkan sih karena pelajarannya menyenangkan. Karena kadang kalo pake peta konsep kan ya walaupun kita bisa *sharing* sama temen-temen kadang pengetahuan kita kan gak seluas yang guru punya sih, terus kalo sumber-sumber yang kita pilih kan biasanya dari internet tu ya kalo dari internet kan kadang orang cuma kayak apa ya pendapat orang gitu diambil kalo pake Quizizz itu kan sumbernya udah terpercaya gitu aja.⁸²

Dari wawancara dengan Ika siswa kelas XII MIA 1 tersebut dapat diketahui bahwa dengan Quizizz mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik dari segi materi mata pelajaran Akidah Akhlak karena dirasa menyenangkan. Dalam Quizizz juga dapat diselipkan

⁸²Wawancara dengan Ika Sulistiyani tanggal 9 Juli 2020 melalui telepon pukul 09.04 WIB.

penyampaian materi dan pembahasan terhadap soal yang telah dikerjakan jadi tidak hanya sebatas mengerjakan soal saja. Hasil belajar peserta didik juga menjadi lebih bagus dari sebelumnya sehingga terjadi adanya peningkatan nilai dilihat dari hasil nilai ulangan harian peserta didik.

Guru atau pendidik juga sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran menggunakan Quizizz ini, karena dengan Quizizz dapat digunakan sebagai tugas secara online dan hasilnya pun bisa langsung dilihat tanpa perlu koreksian langsung oleh guru karena hasil atau nilai yang dikerjakan oleh peserta didik sudah dinilai oleh sistem dan hasil nilai tersebut dapat di *download* dalam bentuk *microsoft excel*.

Dari hasil wawancara bersama bapak Yusyik beliau mengatakan bahwa Quizizz tersebut sudah sangat bagus digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak tetapi akan menjadi lebih bagus apabila peserta didik di *drill* atau diberikan latihan-latihan soal secara terus menerus agar menjadi pembiasaan bagi peserta didik sehingga apabila metode tersebut diterapkan secara berkelanjutan maka peserta didik menjadi paham betul dengan materi yang diajarkan.

Selain dari sisi materi, guru juga mengedepankan nilai karakter karena apabila mereka mempunyai nilai yang bagus tetapi tidak diimbangi dengan akhlak yang bagus maka tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal. Selain itu produk dari mata pelajaran akidah akhlak ini juga tidak terlepas dari membentuk akhlak yang baik bagi

para peserta didik.

Hal tersebut juga dijelaskan oleh bapak Yusyik, selain dengan pemahaman materi yang ditonjolkan tetapi juga karakter itu menjadi penting karena dalam mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik harus mempunyai sikap-sikap yang berakhlak mulia seperti jujur.

Akan tetapi tidak semua peserta didik merasa puas dengan pembelajaran yang menerapkan media Quizizz karena setiap peserta didik mempunyai kemampuan menyerap materi berbeda-beda. Dari banyaknya media maupun metode yang digunakan oleh guru kepada peserta didiknya yang terpenting adalah bagaimana materi pembelajaran itu dapat tersampaikan dengan jelas dan mampu menjadikan motivasi serta semangat bagi peserta didik sehingga menghasilkan hasil pembelajaran yang maksimal.

Penggunaan metode atau strategi pembelajaran yang bervariasi juga sangat diperlukan bagi guru guna meminimalisir tingkat kebosanan yang dialami siswa. Dengan metode yang bervariasi maka suasana belajar akan menjadi nyaman dan menyenangkan.

Dari beberapa perwakilan proses wawancara terhadap guru dan peserta didik di MAN Kota Magelang ini, mampu menjadikan media pembelajaran berbasis *online* Quizizz sebagai media pembelajaran yang cukup baik untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik menjadi lebih baik.

Dengan Quizizz ini, juga mampu memberikan dampak bagi

peserta didik dalam hal positif seperti mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang asyik dan menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi lebih rajin untuk belajar. Selain itu dapat dilihat dari nilai ulangan harian peserta didik yang mengalami peningkatan, karena apabila nilai yang dihasilkan baik maka proses dari pembelajaran itu juga baik pula.

C. Pembahasan

Pembahasan di sini merupakan rangkuman dari uraian yang telah peneliti paparkan pada pembahasan sebelumnya yang didukung dengan wawancara terhadap guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan peserta didik baik dari kelas IPA, IPS, Agama, maupun Bahasa di MAN Kota Magelang sebagai pembuktian bahwa guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berusaha memaksimalkan penggunaan media online Quizizz untuk meningkatkan pemahaman siswa sekaligus sebagai media untuk menambah motivasi dan semangat belajar bagi peserta didik.

Pemahaman merupakan hasil yang didapatkan dari proses belajar dengan mengetahui segala pengetahuan yang diberikan khususnya kepada peserta didik sebagai pembelajar. Dalam rangka meningkatkan pemahaman peserta didik maka guru sudah pasti akan memberikan berbagai macam cara atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami dan didukung dengan suasana belajar yang asyik dan menyenangkan.

Implementasi media pembelajaran *online* menggunakan Quizizz ini

menjadi pilihan bagi guru atau pendidik untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang asyik dan menyenangkan agar peserta didik senang sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Dengan menggunakan media pembelajaran *online* Quizizz ini juga dapat dikatakan guru telah mengikuti perkembangan metode belajar yang dahulu masih menggunakan media seperti kertas sekarang sudah memakai media *online*. Implementasi media *online* Quizizz ini selain bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik juga dapat meningkatkan semangat belajar mereka, dan apabila siswa senang dengan media pembelajaran yang digunakan guru, maka daya tangkap anak terhadap materi yang diberikan akan meningkat pula.

Peningkatan pemahaman juga akan berdampak pada nilai atau hasil dalam bentuk nilai ujian atau ulangan yang diselenggarakan oleh guru. Pada hasil wawancara terhadap guru Akidah Akhlak sudah dijelaskan bahwa nilai yang peserta didik dapatkan menjadi lebih baik khususnya pada nilai ulangan harian sehingga dapat dilihat terjadi peningkatan pemahaman oleh peserta didik setelah adanya implementasi media pembelajaran dengan menggunakan Quizizz. Nilai ulangan harian tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur berhasilnya implementasi media *online* Quizizz yang diterapkan di MAN Kota Magelang.

Hal tersebut juga dijelaskan pada peserta didik bahwa mereka menjadi lebih bersemangat untuk belajar. Ketika mereka diujikan

menggunakan media Quizizz ini hasil yang mereka dapat akan ditampilkan di papan peringat sehingga semua siswa dapat melihat dan memantau hasil yang mereka dapat, baik itu milik dirinya sendiri maupun milik teman-temannya. Dengan demikian, mereka merasa terpacu untuk belajar lebih giat karena mereka akan malu jika nilai yang dihasilkan jelek dan juga pasti dilihat oleh teman-temannya. Hal tersebut mengakibatkan motivasi anak untuk belajar juga semakin meningkat.

Pada implementasi media pembelajaran menggunakan Quizizz ini berarti telah memperbaiki proses pengajaran, lebih khususnya memperbaiki pada metode dan media yang digunakan oleh guru yang sebelumnya menggunakan metode konvensional menjadi lebih modern dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *online* Quizizz walaupun terkendala oleh jaringan yang jelek karena menggunakan wifi sekolah yang banyak diakses oleh semua warga sekolah sehingga menghambat proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media berbasis *online*. Selain masalah jaringan, juga terkendala pada *handphone* yang digunakan siswa karena terdapat siswa yang berasal dari pondok yang tidak diperbolehkan untuk membawa *handphone* tetapi ada juga yang menitipkan *handphone*-nya kepada teman sekelas sehingga ketika di sekolah mereka bisa menggunakan *handphone* tersebut. Bahkan ada siswa yang sama sekali tidak mempunyai *handphone* sehingga agar kegiatan proses belajar mengajar dapat berjalan, siswa yang tidak mempunyai *handphone* mencari pinjaman ke

kelas lain.

Dengan media pembelajaran online Quizizz ini mampu menjadikan peserta didik:

1. Termotivasi untuk lebih giat belajar.
2. Tidak bosan dengan media ataupun metode itu-itu saja yang digunakan oleh guru.
3. Menyelenggarakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.
4. Lebih paham terhadap materi yang diajarkan oleh guru.
5. Berpengaruh pada nilai yang bagus dan memuaskan.

Adapun kendala-kendala yang dialami ketika implementasi pembelajaran menggunakan Quizizz di MAN Kota Magelang adalah:

1. Banyaknya pengguna wifi oleh semua warga sekolah menyebabkan jaringan internet menjadi lemah.
2. Tidak semua siswa mempunyai *handphone* sehingga menghambat penggunaan media *online* Quizizz.
3. Membutuhkan waktu lebih untuk mengoperasikan laptop dan proyektor sehingga memotong waktu pembelajaran.

Dengan demikian, dapat diambil suatu pemahaman bahwa dengan adanya implementasi media pembelajaran berbasis *online* Quizizz akan meningkatkan pemahaman peserta didik ke arah yang lebih baik sehingga membentuk kepribadian atau karakter yang baik pula dan diharapkan akan berpengaruh juga terhadap akhlak atau tingkah laku peserta didik.

Quizizz dapat diterapkan sebagai alat atau media pembelajaran sekaligus evaluasi pembelajaran yang cepat, tepat, dan mudah. Karena selain menciptakan pembelajaran yang menyenangkan juga dapat mempermudah guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terkait dengan persaingan dalam belajar yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik itu sendiri sehingga pembelajaran yang PAKEMI (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Menyenangkan, dan Inovatif) dapat terwujud.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang dapat diterapkan dengan baik dan mampu menyelenggarakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.
2. Hasil implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang terbukti membawa hasil yang lebih baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah agar mendukung guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *online* Quizizz dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang lebih baik serta memperbaiki fasilitas pembelajaran yang ada di sekolah seperti jaringan internet.
2. Kepada guru Akidah Akhlak agar mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis *online* lainnya untuk menyelenggarakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.
3. Kepada peserta didik hasil penelitian ini diharapkan mampu

menjadikan mereka lebih termotivasi lagi dalam belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Adiwisastra, Miftah Farid. 2015. "Perancangan Game Kuis Interaktif sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa", *Jurnal Informatika*, Vol.II, No. 1.
- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriono. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amornchewin, Ratchadaporn. 2018. "The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement, *Indonesian Journal of Informatics Education*, Vol. 2, No. 2.
- Ananda, Restu Puteri. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Disertai Games Kuis Duel Otak pada Materi Ekosistem untuk Peserta Didik Kelas X MIA SMA". *Jurnal Biosains*. Vol. 1, No. 2.
- Davies, Ivor K. 1991. *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdikbus. 1989. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zaini. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fauziyyah, Ulfah. 2019. "Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKN". Skripsi. Bandung: Universitas Pasundan.
- Hana, Hasanah Devi. 2019. "Penerapan Media Pembelajaran Quizizz untuk Melatih Kemampuan Gramatika Mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang". Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Helmawati. 2019. *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kadaruddin. 2015. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Khasanah, Lailatul. 2016. "Peningkatan Pemahaman Materi Mengenal Kegiatan Musyawarah Mata Pelajaran PKN melalui Strategi Membaca Gambar pada Siswa Kelas II MI Nurul Huda Ngampel Sari Candi Sidoarjo", *Skripsi*, Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

- Marlina.2013. “Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Kompetensi Dasar tentang Jual Beli melalui Metode Diskusi untuk Pelajaran IPS di Kelas V SD Inpres 2 Kasimbar”. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 2 No.4.
- Meliani. 2014. “Pengaruh Penggunaan Media Elektronik terhadap Kualitas Tidur Siswa-Siswi SMA Santoso Thomas 1 Medan”. *Skripsi*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Meryansumayeka, dkk. 2018. “Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Pendidikan*. Vol.12, No. 1.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustaqim dan Abdul Wahid. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. 2019. “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I”, Vol. 12, No. 1.
- Purwanti, Indah. 2012. “Studi Kasus tentang Pemahaman Orang Tua yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus di SDN Kembangan Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik”. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Sadirman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpratama.
- Setiawan, Agung, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyaningsih. 2019. “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020”. *Seminar Nasional Edusaintek*. Semarang.
- Slavin, Robert E. 2008. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*, alih bahasa Marianto Samosir, Jilid. 1. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.

- Solikah, Nikmatus. 2015. "Penggunaan Media Pembelajaran (Audio Visual) untuk Memudahkan Peningkatan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Agama di Madrasah Aliyah Negeri Pakem Sleman Yogyakarta". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Sudjana, Nana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, Arjaka. "Media Elektronik Berbasis Komputer sebagai Media dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal Lokakarya*.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tulasi, Dominikus. 2010. "Merunut Pemahaman Taksonomi Bloom: Suatu Kontemplasi Filosofis". *Humaniora*. Vol. 1 No. 2. Jakarta. Winkel. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abdi.





LAMPIRAN-LAMPIRAN

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

1. PEDOMAN OBSERVASI

A. Tujuan: Memperoleh informasi dan data baik mengenai kondisi fisik maupun non fisik implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah akhlak di MAN Kota Magelang.

B. Aspek yang diamati:

- 1) Alamat/lokasi sekolah
- 2) Kemudahan akses transportasi
- 3) Tata ruang lingkungan
- 4) Kelengkapan sarana dan prasarana
- 5) Unit kantor/ruang kerja
- 6) Ruang kelas
- 7) Fasilitas sekolah pendukung kegiatan pembelajaran
- 8) Proses kegiatan belajar mengajar di kelas

2. PEDOMAN WAWANCARA

Guru Akidah Akhlak kelas XI Agama 3 MAN Kota Magelang

A. Tujuan: Mengetahui implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah akhlak di MAN Kota Magelang.

B. Pertanyaan panduan

- 1) Identitas diri
 - a. Nama
 - b. Jabatan
 - c. Agama
 - d. Pekerjaan
 - e. Alamat
 - f. Pendidikan terakhir

2) Pertanyaan penelitian

- a. Bagaimana gambaran singkat tentang strategi pembelajaran akidah akhlak yang diterapkan di MAN Kota Magelang?
- b. Apakah sejauh ini, pembelajaran yang diterapkan membawa hasil yang maksimal?
- c. Bagaimana dengan media pembelajaran berbasis online Quizizz yang telah diterapkan, apakah lebih bisa memberikan pemahaman kepada peserta didik atau tidak?
- d. Bagaimana tanggapan dengan adanya media pembelajaran berbasis online Quizizz?
- e. Apakah fasilitas pembelajaran seperti LCD dan proyektor sudah memadai?
- f. Apa kesulitan dalam penerapan media pembelajaran berbasis online Quizizz?
- g. Apa kritik dan saran yang perlu diperbaiki dalam penerapan media pembelajaran berbasis online Quizizz ini?
- h. Pemahaman seperti apa yang diharapkan oleh guru alam pembelajaran Akidah Akhlak?
- i. Perbedaan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diterima tergolong berbeda-beda, bagaimana cara Anda agar mereka paham terhadap materi yang diberikan khususnya pada pelajaran Akidah Akhlak?

PEDOMAN WAWANCARA

Peserta didik kelas XI MAN Kota Magelang

- A. Tujuan: Mengetahui implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah akhlak di

MAN Kota Magelang.

B. Pertanyaan panduan

1) Identitas diri

- a. Nama
- b. Agama
- c. Alamat
- d. Kelas

2) Pertanyaan penelitian

- a. Bagaimana gambaran singkat tentang strategi pembelajaran akidah akhlak yang diterapkan di MAN Kota Magelang?
- b. Apakah sejauh ini, pembelajaran yang diterapkan membawa hasil yang maksimal?
- c. Bagaimana dengan media pembelajaran berbasis online Quizizz yang telah diterapkan, apakah lebih bisa memberikan pemahaman kepada peserta didik atau tidak?
- d. Bagaimana tanggapan dengan adanya media pembelajaran berbasis online Quizizz?
- e. Apakah fasilitas pembelajaran seperti LCD dan proyektor sudah memadai?
- f. Apa kesulitan dalam penerapan media pembelajaran berbasis online Quizizz?
- g. Apa kritik dan saran yang perlu diperbaiki dalam penerapan media pembelajaran berbasis online Quizizz ini?

3. PEDOMAN DOKUMENTASI

a. Profil sekolah

1. Identitas sekolah
2. Data kepala sekolah

3. Visi misi
 4. Data guru dan karyawan
 5. Data siswa
 6. Denah ruang
 7. Sarana dan prasarana
- b. Foto kegiatan pembelajaran dan aktivitas sekolah
- c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: MAN Kota Magelang
Mata Pelajaran	: Akidah Akhlak
Kelas/Semester	: XI(Sebelas)/Ganjil
Materi Pokok	: Aliran-Aliran Ilmu
Kalam	
Alokasi Waktu	: 3 x Pertemuan (6 JP)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghargai dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, percaya diri, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif, dan pro aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1 Menghayati nilai-nilai positif dari adanya aliran-aliran dalam ilmu kalam	1.2.1 Memiliki sikap penghayatan terhadap nilai-nilai positif dari adanya aliran-aliran ilmu kalam
2.2 Membiasakan diri untuk menghargai perbedaan aliran-aliran yang ada dalam kehidupan bermasyarakat	2.2.1 Memiliki sikap toleran terhadap perbedaan aliran-aliran yang ada dalam kehidupan bermasyarakat sebagai implementasi pemahaman aliran-aliran ilmu kalam
3.2 Menganalisis pokok-pokok aliran-aliran ilmu kalam (Khawarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah, Asy'ariyah, Al-Maturidiyah, dan Mu'tazilah)	<p>3.2.1 Menjelaskan pokok-pokok aliran ilmu kalam (Khawarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah, Asy'ariyah, Al-Maturidiyah, dan Mu'tazilah)</p> <p>3.2.2 Membedakan pokok-pokok aliran ilmu kalam (Khawarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah, Asy'ariyah, Al-Maturidiyah, dan Mu'tazilah)</p> <p>3.2.3 Menjelaskan aliran ahlu sunnah wal jamaah/sunni</p> <p>3.2.4 Menjelaskan perbandingan pemikiran ilmu kalam</p>
4.2 Menyajikan peta konsep pokok-pokok aliran-aliran ilmu kalam (Khawarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah, Asy'ariyah, Al-Maturidiyah, dan Mu'tazilah)	<p>4.2.1 Menyampaikan pokok-pokok aliran-aliran ilmu kalam (Khawarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah, Asy'ariyah, Al-Maturidiyah, dan Mu'tazilah)</p> <p>4.2.2 Menyampaikan pokok-pokok aliran ahlu sunnah wal jamaah/sunni</p> <p>4.2.3 Menyampaikan perbedaan pemikiran aliran-aliran ilmu kalam</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan pertama

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran saintifik peserta didik dapat:

1. Menjelaskan nilai-nilai positif dari adanya aliran-aliran dalam ilmu kalam
2. Menjelaskan sikap toleran terhadap perbedaan aliran-aliran dalam ilmu kalam
3. Menyajikan mind map tentang aliran-aliran ilmu kalam dan spesifikasinya

Pertemuan kedua

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pokok-pokok aliran-aliran ilmu kalam (Khawarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah, Asy'ariyah, Al-Maturidiyah, dan Mu'tazilah).
2. Membedakan pokok-pokok aliran-aliran ilmu kalam (Khaarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah, Asy'ariyah, Al-Maturidayah, dan Mu'tazilah).

Pertemuan ketiga

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pokok-pokok aliran-aliran ilmu ahlussunnah wal jamaah/sunni
2. Menjelaskan perbedaan pemikiran aliran-aliran ilmu kalam

D. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran

a. Materi Pertemuan Pertama

- 1) Nilai-nilai positif dari adanya aliran-aliran dalam ilmu kalam
- 2) Sikap toleran terhadap perbedaan aliran-aliran dalam ilmu kalam
- 3) Pembagian aliran-aliran ilmu kalam dan spesifikasinya

b. Materi Pertemuan Kedua

- 1) Pokok-pokok aliran-aliran ilmu kalam (Khawarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah, Asy'ariyah, Al-Maturidiyah, dan Mu'tazilah)

- 2) Perbedaan pokok-pokok aliran-aliran ilmu kalam (Khawarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah, Asy'ariyah, Al-Maturidiyah, dan Mu'tazilah)

c. Materi Pertemuan Ketiga

- 1) Pokok-pokok aliran-aliran ilmu ahlussunnah wal jamaah/sunni
- 2) Perbedaan pemikiran aliran-aliran ilmu kalam

2. Materi pembelajaran pengayaan

- a. Menjelaskan perbandingan pemikiran aliran-aliran ilmu kalam

3. Materi pembelajaran remedial

- a. Menjelaskan pokok-pokok aliran ilmu kalam (Khawarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah, Asy'ariyah, Al-Maturidiyah, dan Mu'tazilah)

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan: *Students Centered Learning, Teacher Centered Learning*
2. Strategi: *Mind map, Market Place Activity, Stand Rolling*
3. Model: *Project based Learning, Discovery Inquiry Learning, Contextual Learning*
4. Metode: Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi

F. Media dan Bahan

1. Media

- a. Power point tentang aliran ilmu kalam
- b. Audio Visual tentang aliran ilmu kalam
- c. Proyektor
- d. Laptop
- e. Papan tulis
- f. *Handphone*
- g. Latihan soal dalam bentuk Quiziz

2. Bahan

- a. Spidol
- b. Kertas untuk kerja kelompok
- c. Lakban

G. Sumber Belajar

1. Direktorat Pendidikan Madrasah dan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. 2015. Akidah AkhlakMA(Peminatan IPA, IPS, Bahasa) Kelas XI (Buku Peserta didik) Jakarta: Kementerian Agama RI (halaman 20 - 47).
2. Direktorat Pendidikan Madrasah dan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. 2015. Akidah AkhlakMA(Peminatan IPA, IPS, Bahasa) Kelas XI (Buku Guru) Jakarta: Kementerian Agama RI (halaman 18 – 26).
3. Departemen Agama RI. 2005. Al-Quran dan Terjemahnya. Jakarta: Departemen Agama RI.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama: 2 JP

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat;
- 2) Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik;
- 3) Guru memberikan motivasi dan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan secara komunikatif yang berkaitan dengan materi aliran-aliran ilmu kalam;
- 4) Guru memberikan pre test kepada peserta didik berupa latihan soal menggunakan Quizizz;

b. Kegiatan Inti (60 menit)

Merumuskan pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok; 2) Guru membagikan kertas yang berisi nomor 1-6 untuk menentukan kelompok masing-masing; 3) Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membuat <i>mind map</i> sesuai dengan kelompoknya masing-masing;
Merencanakan	<ol style="list-style-type: none"> 4) Guru dan peserta didik merencanakan prosedur atau langkah-langkah pengumpulan dan analisis data dengan cara : <ol style="list-style-type: none"> a) Membaca bahan ajar pada buku siswa dan sumber lain yang relevan; b) Menggali informasi melalui pencocokan buku materi siswa dan sumber lain;
Mengumpulkan dan menganalisis data	<ol style="list-style-type: none"> 5) Peserta didik mengumpulkan informasi berdasarkan prosedur yang telah direncanakan untuk menjawab masalah-masalah yang dirumuskan sesuai dengan tujuan pembelajaran 6) Guru membimbing peserta didik untuk menganalisis data atau informasi yang diperoleh;
Menarik simpulan	<ol style="list-style-type: none"> 7) Dari informasi yang diperoleh dan dibuktikan kebenarannya, peserta didik merumuskan kesimpulan sebagai jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan; 8) Setiap kelompok mempresentasikan hasil kesimpulan yang diperoleh dengan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas; 9) Setiap kelompok memberi tanggapan dengan memberikan nilai dari rentang 1-100;
Aplikasi dan	<ol style="list-style-type: none"> 10) Guru dan peserta didik melakukan <i>reflective</i>

Tindak lanjut

thinking untuk meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai keteladanan yang terdapat pada materi pokok-pokok ajaran ilmu kalam, sehingga peserta didik dapat menerapkan hasil pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari;

C. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Guru bersama-sama para peserta didik merumuskan simpulan aliran-aliran ilmu kalam;
- 2) Guru melakukan refleksi atas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memberi umpan balik serta motivasi agar peserta didik menerapkan nilai-nilai positif dari adanya ilmu kalam dalam kehidupan sehari-hari;
- 3) Guru melakukan penilaian secara objektif pada hasil *mind map* siswa ;
- 4) Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut, dalam bentuk pemberian tugas (pekerjaan rumah/PR) kepada peserta didik;
- 5) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya serta kegiatan pembelajarannya;
- 6) Guru bersama-sama para peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa lalu mengucapkan salam penutup.

2. Pertemuan Kedua: 2 JP

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh guru dengan penuh khidmat;
- 2) Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik;
- 3) Guru memberikan motivasi dan apersepsi terkait dengan materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya;
- 4) Guru mengkondisikan peserta didik menjadi 6 kelompok sesuai dengan kelompok yang telah dibagi pada pertemuan sebelumnya ;

- 5) Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

b. Kegiatan Inti (60 menit)

- 1) Peserta didik dalam kelompok masing-masing mengidentifikasi pokok-pokok aliran-aliran ilmu kalam dan perbedaannya (Khawarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah, Asy'ariyah, Al-Maturidiyah, dan Mu'tazilah)
- 2) Peserta didik mendiskusikan hasil kerja kelompoknya ke dalam kertas yang telah disediakan oleh guru;
- 3) Peserta didik membagi kelompoknya menjadi dua tim, tim pertama bertugas untuk berjaga di kelompoknya sendiri sekaligus bertugas menyampaikan hasil diskusinya kepada tim kelompok lain yang ditugaskan untuk memperoleh informasi dari kelompok tersebut, kemudian tim kedua bertugas untuk mencari materi ke kelompok lain, begitu seterusnya hingga setiap kelompok memperoleh informasi di setiap kelompok;
- 4) Setelah semua kelompok memperoleh informasi yang dibutuhkan, peserta didik kembali ke dalam kelompoknya masing-masing dan wajib menyampaikan informasi yang ia dapatkan kepada kelompoknya;
- 5) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi yang telah dibuat di depan kelas secara bergilir dan kelompok lain memperhatikan dan menanggapi;

c. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Guru bersama-sama para peserta didik merumuskan simpulan tentang pokok-pokok aliran-aliran ilmu kalam dan perbedaannya (Khawarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah, Asy'ariyah, Al-Maturidiyah, dan Mu'tazilah)
- 2) Guru melakukan refleksi atas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memberi umpan balik serta motivasi;

- 3) Guru melakukan penilaian dengan memberikan penilaian secara objektif dan pemberian penugasan;
- 4) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya serta kegiatan pembelajarannya;
- 5) Guru bersama-sama para peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa lalu mengucapkan salam penutup.

3. Pertemuan Ketiga: 2 JP

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh guru dengan penuh khidmat;
- 2) Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik;
- 3) Guru memberikan motivasi dan apersepsi terkait dengan materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya
- 4) Guru mengkondisikan peserta didik menjadi 6 kelompok;
- 5) Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

b. Kegiatan Inti (60 menit)

- 1) Peserta didik dalam kelompok masing-masing mengidentifikasi aliran-aliran ahlu sunnah wal jamaah/sunni dan perbandingan pemikiran aliran-aliran kalam;
- 2) Peserta didik mendiskusikan hasil kerja kelompoknya ke dalam kertas yang telah disediakan oleh guru;
- 3) Peserta didik menempelkan lembar diskusinya ke dinding menggunakan lakban;
- 4) Peserta didik mengelilingi *stand* kelompok lain dan mencatat informasi yang dibutuhkan;
- 5) Peserta didik wajib memberikan pertanyaan maupun kritik dan saran di setiap kelompok yang mereka kunjungi;

- 6) Setelah semua kelompok memperoleh informasi yang dibutuhkan, peserta didik kembali ke kelompoknya masing-masing dan mendiskusikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain;
- 7) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi yang telah dibuat di depan kelas secara bergilir dan kelompok lain memperhatikan dan menanggapi;

d. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Guru bersama-sama para peserta didik merumuskan simpulan tentang aliran-aliran ahlu sunnah wal jamaah/sunni dan perbandingan pemikiran aliran-aliran kalam;
- 2) Guru melakukan refleksi atas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memberi umpan balik serta motivasi;
- 3) Guru memberikan *post test* dengan Quizz sebagai pemberian penugasan dan mengetahui seberapa paham peserta didik terhadap materi yang diberikan;
- 4) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya serta kegiatan pembelajarannya;
- 5) Guru bersama-sama para peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa lalu mengucapkan salam penutup.

I. Penilaian

1. Teknik penilaian

a. Sikap spiritual

Tulis satu atau lebih teknik penilaian sikap spiritual dan tuangkan dalam tabel.

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	Observasi	Jurnal	lihat Lampiran ...	saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
					(<i>assessment for and of learning</i>)

b. Sikap sosial

Tulis satu atau lebih teknik penilaian sikap sosial dan tuangkan dalam tabel.

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	observasi	diurnal	Lihat Lampiran ...	selama pembelajaran berlangsung	penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)

c. Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	tertulis	bertanya (tertulis) dengan jawaban tertutup	Lihat Lampiran ...	selama pembelajaran berlangsung	penilaian untuk pembelajaran (<i>assessment for learning</i>)

d. Keterampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	proyek	ugas membuat <i>mind map</i>	Lihat Lampiran ...	selama atau usai pembelajaran berlangsung	penilaian untuk, sebagai, dan/atau

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
					pencapaian pembelajaran (<i>assessment for, as, and of learning</i>)

2. Pembelajaran Remedial

Bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

- a. Belajar kelompok
- b. Pemanfaatan tutor sebaya
- c. Di beri tugas untuk menuliskan pokok-pokok aliran ilmu kalam (Khawarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah, Asy'ariyah, Al-Maturidiyah, dan Mu'tazilah)

3. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/atau pendalaman materi (kompetensi) antara lain menulis perbandingan pemikiran aliran kalam.

Sleman, 13 Agustus 2019

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran
Akidah Akhlak

H. Prihantoro Achmad, M.Pd.I.
NIP. 19680119 199403

Faizah Nurhayati, S.Pd.I.
NIP.

Lampiran 1: Lembar observasi sikap spiritual

Petunjuk:

- a. Pengamatan sikap dengan observasi menggunakan lembar observasi dilakukan di setiap pertemuan.
- b. Pengisian lembar observasi dengan cara menuliskan sikap atau perilaku peserta didik yang menonjol, baik yang positif maupun yang negatif.
- c. Berikut format jurnal sikap.

No.	Waktu	Nama Peserta didik	Catatan Observasi	Butir Sikap	Tindak lanjut
1					Pembinaan
2					
Dst.					

Indikator yang diamati:

- 1.2.1 Memiliki sikap penghayatan terhadap nilai-nilai positif dari adanya aliran-aliran ilmu kalam.

Lampiran 2: Jurnal sikap sosial

Petunjuk:

- a. Pengamatan sikap dengan observasi menggunakan instrumen jurnal dilakukan di setiap pertemuan.
- b. Pengisian jurnal dengan cara menuliskan sikap atau perilaku peserta didik yang menonjol, baik yang positif maupun yang negatif.
- c. Berikut format jurnal sikap.

No.	Waktu	Nama Peserta didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak lanjut
1					
2					
Dst.					

Indikator penilaian sikap sosial

- 2.2.1 Memiliki sikap toleran terhadap perbedaan aliran-aliran yang ada dalam kehidupan bermasyarakat sebagai implementasi pemahaman aliran-aliran ilmu kalam.

Lampiran 3: Soal-soal tes tertulis

Petunjuk: Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

No.	Daftar Pertanyaan	Ket.
1.	Firqoh pertama yang mencetuskan kekafiran bagi pelaku dosa besar adalah...	
2.	Golongan yang menganut paham " <i>free will and free act</i> " adalah...	
3.	Aliran kalam yang dikenal dengan istilah <i>fatalism</i> atau <i>predestination</i> adalah...	
4.	Aliran Maturidiah adalah teologi yang banyak dianut oleh umat Islam yang memakai mazhab...	
5.	Salah seorang tokoh Khawarij adalah...	

Kunci Jawaban:

No.	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1.	Soal No. 1		
2.	Soal No. 2		
3.	Soal No. 3		
4.	Soal No. 4		
5.	Soal No. 5		
		Jumlah skor	

Lampiran 4: Instrumen Penilaian keterampilan Projek

Mata Pelajaran : AKIDAH AKHLAK
Materi : ALIRAN-ALIRAN ILMU KALAM
Kelas : XI
Hari/Tanggal :
Nama Kelompok :
Anggota Kelompok :

Lama Pengerjaan Proyek : 2 x pertemuan

NO	ASPEK	BOBOT	SKOR
1.	PERENCANAAN a. Kesesuaian tema proyek b. Persiapan	20%	
2.	PELAKSANAAN a. Penyusunan rancangan proyek b. Pemilihan property sesuai tema c. Proses penyelesaian proyek d. Produk yang dihasilkan	40%	
3.	LAPORAN PROYEK a. Kesesuaian proyek dengan skenario b. Kelengkapan properti c. Kerapian hasil pembuatan proyek	40%	
	TOTAL SKOR	100%	

Rubrik penskoran

Skor 1 : sangat kurang

Skor 2 : kurang

Skor 3 : cukup

Skor 4 : baik

Skor 5 : sangat baik

Lampiran 5 : Format pelaksanaan dan hasil pembelajaran remedial.

Sekolah : MAN KOTA MAGELANG

Mata Pelajaran : AKIDAH AKHLAK

Kelas/Semester : XI/Sebelas

Materi Remedial : 1. Menjelaskan pokok-pokok aliran ilmu kalam
(Khawarij, Murji'ah, Syi'ah, Jabariyah, Qadariyah,
Asy'ariyah, Al-Maturidiyah, dan Mu'tazilah)

Waktu Pemb. Remedial : ...

Waktu Ulangan Remedial : ...

Ketuntasan Belajar : ...

No.	Nama Peserta didik	Nilai UH	KD yang Tidak Tuntas	Bentuk Pembelajaran Remedial	Nilai Hasil Remedial	Ket.
1						
2 dst.						

Lampiran 6: Format pelaksanaan dan hasil pembelajaran pengayaan.

Sekolah : MAN KOTA MAGELANG
 Mata Pelajaran : AKIDAH AKHLAK
 Kelas/Semester : XI/Sebelas
 Materi Pengayaan : 1. Perbandingan pemikiran aliran-aliran ilmu kalam
 Waktu Pengayaan : ...
 Waktu Ulangan : ...
 Ketuntasan Belajar : ...

No.	Nama Peserta didik	Nilai UH	Bentuk Pengayaan	Nilai Tes Pengayaan
1			1. Menulis perbandingan pemikiran aliran-aliran ilmu kalam	
2 dst.				

TRANSKRIP WAWANCARA

Kode : 001
Informan : Ibu Faizah Nurhayati, S.Pd. I
Alamat : Kauman Rt 18/08, Payaman Magelang
Agama : Islam
Jabatan : Guru Mapel
Pendidikan terakhir : S1
Hari, tanggal : Jum'at, 10 Juli 2020
Pukul : 08.11 WIB
Media : Handphone

Pertanyaan

Strategi pembelajaran apa yang digunakan sebelum diterapkannya Quizizz?

Jawaban

Ee ini yang daring atau luring ya?

Pertanyaan

Sebelum ada media online Quizizz buk.

Jawaban

Ee engga maksude ini kan ada dua versi RPP saya bikin dua versi. Kalo yang satu kan selama pandemi ini kan saya kita online jadi kita pakenya ya pake daring sistem daring gitu melaluinya via *e-learning* terus *google classroom* itu, pake itu. **Pertanyaan**

Ee mungkin ini buk sebelum adaya daring yang ada korona ini.

Jawaban

Oo sebelum daring, oh yaa kalo sebelum daring biasanya saya pakainya kadang jigsaw kadang TBL.

Pertanyaan

Itu bisa dijelaskan lagi ga buk ee gambaran singkatnya itu gimana?

Jawaban

Yaa sebelum kita mulai nanti adakan apersepsi dulu yaa kalo awal kita kan belum ada materi jadi kita mengenalkan materi biasanya kalau sudah berjalan kita menghubungkan materi antara yang sebelumnya dengan materi yang akan datang terus tujuan pembelajarannya dari materi ini kita apa terus

kita kalo masalah kompetensi dasarnya kita sampaikan di awal beberapa kali tapi kalo kelanjutannya kita hanya melanjutkan materi dengan menggabungkan materi yang sebelumnya. **Pertanyaan**

Terus kalau yang ini buk ee strategi pembelajaran tersebut itu dapat membawa hasil yang maksimal *boten nggih* (engga ya) buk?

Jawaban

Ee kadang ada yang lebih suka kadang anak lebih suka melalui permainan kok ya mbak kadang. Jadi misalnya kalau ee diterangkan secara apa itu kayak ee apa ngomong di depan ceramah itu biasanya anak malah cenderung gak gak memperhatikan tapi kalau kita hmm buat kuis engga maksude kalo kita PBL kita nyari masalah terus anak disuruh mencari solusi yang masalah yang kita sebarikan ke anak nah itu malah mereka lebih tertarik gitu. Jadi kita sering yaa kadang kita lebih sering menggunakan kelompok sering menggunakan video dan sebagainya, itu karena anak ketika ceramah malah ditinggal tidur ngantuk dan sebagainya, jadi kita (tertawa) pakenya yang disukai anak-anak misale ya pake itu tadi pake jigsaw permainan atau dengan menyodorkan masalah dan anak-anak disuruh mencari solusi dari masalah tersebut.

Pertanyaan

Terus kalo setelah diterapkannya Quizizz itu mampu memberikan pemahaman lebih engga kepada peserta didik?

Jawaban

Itu iyaa, kadang ee anak itu lebih tertariknya karena ee tau ohh ternyata saya salah jadi apa ya yang betul karena Quizizz itu kelebihanannya anak langsung tau dia itu benar ketika menjawab terus disitu ada yaa jadi anak ada semangat untuk langsung tau hasilnya dan itu yang membuat anak jadi lebih lebih semangat untuk... njuk (lalu) setelah itu anak nanya “buk ini yang betul yang mana?” dan sebagainya, nah itu. Cuman Quizizz itu ee tidak ada maksude tidak ada tayangan misale anak salah mengerjakan terus yang betul itu apa itu tu gak ada ya? ternyata ya? Iya jadi anak itu jadi nanya ya itu tertariknya njuk jadi nanya setelah selesai “Buk ini salah terus yang betul apa?” nah itu kita njuk jadi pembahasan bersama- sama gitu.

Pertanyaan

Terus kalau bagaimana tanggapan ibuk dengan adanya media pembelajaran Quizizz ini?

Jawaban

Gini kalo sekarang nah ee yaa banyak tertariknya itu cuman tidak ada langsung koreksian langsung dari Quizizz yaa, itu aja *enggeh* (iya).

Pertanyaan

Terus kalo media pembelajaran seperti LCD dan proyektor di sekolah itu sudah memadai atau belum *nggih* buk menurut ibuk?

Jawaban

Kalo kemarin belum kalau tahun ini in syaa Allah sudah mbak karena tahun

ini semua kelas sudah dipasang LCD tapi ada yang baru ada yang masih LCD lama, contoh kelas yang belum ada LCD sekarang LCD baru kalo yang lama itu yaa yang lama tapi semua saat ini sudah dikasih pasang LCD semua kalau yang tahun kemarin belum.

Pertanyaan

Nah kalau wifi juga ada pembaharuan atau gimana buk?

Jawaban

Kalau wifi sebenarnya wifi punya kita itu kuat yaa tapi kok mungkin entah karena yang make banyak jadi jadi lemot atau terlalu luasnya ehh kalo terlalu luasnya sekolahan gak mungkin yaa (tertawa) karena kan kalo wifi itu ada batasan kilometernya ga tau saya juga gak paham itu mbak. Contoh misal kelas yang ujung itu udah gak kadang udah udah gak dapet untuk nyantolnya susah gitu lo, kalo ada batasan kilometer apa mungkin itu ngaruh. Iyaa batasan kilometer itu lo jadi kalo kita mau pake wifi dengan dengan pusatnya apakah harus berapa jarak kilometer dari situ atau gak saya kurang tau itu mbak tapi in syaa Allah nggih in syaa Allah kita sudah sudah ada wifinya cuman ya itu tadi kendalanya lemot.

Pertanyaan

Nah ini buk mungkin bisa dijelasin di sini yang kesulitan atau kendala dalam penerapan Quizizz nya.

Jawaban

Kendalanya ee itu kan ada batasan waktu yaa mbak misal satu soal berapa menit gitu lo jadi anak itu kadang tidak kalo kita gak pernah tau anak itu kadang jadi terburu-buru ngerjakannya itu lo ada menitan ada ee menitannya terus merasa dia itu “wah saya kok di atas” padahal itu sebenarnya kalo anak mengerjakan semua kan otomatis dia kan ee terletak di atas tapi anak itu terpaut dengan ee dengan waktu itu lo mbak, jadi pengen selak cepet-cepet selesai (keburu-buru ingin cepat selesai) njuk jadi guru itu sering sering ngingatkan jangan terburu-buru karena satu soal kadang saya kasih waktu ee berapa menit minimal dua menit yaa itu mbak, nah itu saya kasih waktu misale yang sulit ya saya kasih waktu jarak tiga menit kalo yang mudah dua menit gitu. Tapi anak itu ya gak tetep maunya terburu-buru ngerjakannya (tertawa) gitu aja.

Pertanyaan

Ini ibuk pakai Quizizz itu dipakainya cuman untuk *game* biasa atau juga dipakai untuk ulangan ya?

Jawaban

Untuk ulangan mbak saya (tertawa) untuk ulangan dan remidi.

Pertanyaan

Itu hasilnya berpengaruh gak sih buk ee ada perbedaan gak dari sebelum pakai Quizizz sama yang sudah?

Jawaban

Ee lebih ngaruh ke jadi lebih baik-baik sih mbak nek menurut saya, maksude jadi nilanya lebih bagus karena anak merasa wah ee termotivasi dengan karena nilai itu diketahui oleh seluruh temannya satu kelas jadi mungkin termotivasinya “Buk besok ulangannya ee pake kertas atau pake Quizizz?”, trus saya jawab Quizizz jadikan woww, kenapa nah itu nanti kan langsung ketahuan hasilnya ada yang seneng ada yang dia malu ketika dapat jelek nah itu mungkin positifnya disitu jadi anak tersuport untuk belajar gitu aja dan lebih memudahkan guru untuk apa yaa penilaiannya jadi cepet kita tau langsung nilainya, hasilnya nanti kalau misalnya anak yang dibawah KKM terus bisa langsung mengadakan remidi untuk pertemuan berikutnya atau buat PR gitu saya mbak. Yaa itu saya jadi tertolong kadang kemarin malah saya tak Quizizz nya tapi bukan ulangan yaa saya buat PR itu ee ta masukkan ke *google classroom* nya juga mbak jadi tak buat *link*.

Pertanyaan

Kemudian kalo ini buk kritik dan saran yang perlu diperbaiki dalam penerapan Quizizz?

Jawaban

Ee apa yaa, ahh itu kalo bisa tampilan jawaban yang betul itu ditampilkan misale kalo ada jawaban yang salah terus ee yang betul mana itu nanti ditampilkannya lewat itu maksude ee misale ketika dia salah terus nanti ada gambar gambar untuk jawaban yang betul gitu jadi anak tau “Oo ternyata ini to jawabannya” gitu lo, kan itu belum ada di Quizizz. Jadi tu bisa buat “Oo itu to yang betul” jadi anak itu tau ternyata aku salah, karena ada anak yang ngeyel “Buk kok salah to buk” gitu, jadi (tertawa) itu harus ditampilkan jawaban yang betul mungkin ya.

Pertanyaan

Nahh kemudian ini buk pemahaman seperti apa yang diharapkan oleh guru dalam pembelajaran Akidah akhlak?

Jawaban

Nek (kalau) saya karakter mbak saya menekankan karakter karena akidah akhlak itu secara materi ya in syaa Allah kalo anak membaca itu hmm mungkin anak sudah paham yaa maksude ee tidak usah dijelaskan secara gamblang mungkin anak sudah pernah tau mana yang baik mana yang buruk terus akhlak kepada orang tua dan guru kan kebanyakan itu mungkin, tapi ada bab yang lebih harus lebih mendalam contoh tasawuf, ilmu kalam kalau itu benar-benar harus ditambah ee referensi buku tapi kalau yang lainnya in syaa Allah anak membaca itu kan sudah paham cuman di sini paham tok tanpa harus tanpa kemudian di apa yaa, diterapkan dalam kehidupan sehari-hari *njuk* (lalu) membentuk karakter anak itu kan jadi sia-sia nek menurut saya. Jadi karakter anak yang saya tekankan di sini menjadi lebih baik, tidak hanya pintar juga berakhlak baik gitu.

Pertanyaan

Nah kemudian kalo pemahaman peserta didik itu kan beda-beda ya buk, ada yang mudah nangkepnya ada yang engga. Nah itu gimana cara ibu biar mereka itu paham terhadap materi yang ibuk berikan khususnya pada pelajaran Akidah Akhlak?

Jawaban

Biasanya diakhir diakhir setelah kita menerangkan kan kita nanti ee ada sesi pertanyaan yang belum paham jadi di sini kita memberi kesempatan kepada peserta didik untuk yang betul-betul belum paham ketika keterangan kita sudah ngasih apa yaa menerangkan dari awal samapai kok ada yang belum paham, nah disitu diakhir ini kita bikin evaluasi untuk anak-anak yang belum paham jadi “Silakan bertanya anak-anak untuk yang belum paham?” tapi biasanya untuk anak-anak yang tidak mau apa yaa ga paham tapi ga mau nanya ya kita kasih kesempatan memakai nganu apa itu evaluasi tulis.

Pertanyaan

Nah terus kemudian kalo menurut ibuk itu bagaimana hasil dari implementasi media pembelajaran menggunakan Quizizz?

Jawaban

Kalau menggunakan Quizizz itu lebih lebih apa yaa.. lebih memudahkan guru untuk mengadakan evaluasi pembelajaran setelah akhir materi kita kan selalu ada evaluasi nah disitu ee Quizizz itu lebih memudahkan guru untuk mengadakan evaluasi itu aja mbak.

Kode : 002
Informan : Bapak Yusyik Wazan
Alamat : Kauman Payaman Secang Magelang
Agama : Islam
Jabatan : Guru Mapel
Pendidikan terakhir : S1
Hari, tanggal : Senin, 13 Juli 2020
Pukul : 10.24 WIB
Tempat : MAN Kota Mgelang

Pertanyaan

Strategi pembelajaran apa yang digunakan sebelum diterapkannya Quizizz?

Jawaban

Kalo sebelum Quizizz untuk mata pelajaran Akidah Akhlak, yaa sebelum pelajaran Akidah Akhlak sih sebenarnya lebih cenderung ke klasikal ee

untuk yang media-media menggunakan media pembelajaran biasanya menggunakan video, film, *power point* dan sebagainya yang biasanya sebelum adanya Quizizz. **Pertanyaan**

Trus kalo ada peta konsep itu gimana pak?

Jawaban

Peta konsep ee ya kadang-kadang juga menggunakan peta konsep.

Pertanyaan

Trus kan waktu diterapkannya itu dapat membawa hasil yang maksimal gak buat peserta didik?

Jawaban

Metode sebelumnya itu ee untuk Akidah Akhlak alhamdulillah ada pengaruhnya meskipun juga ee ini kan untuk Akidah Akhlak itu lebih penerapan jadi untuk pengetahuannya juga ada pengaruhnya juga yang positif juga ada, tapi yaa kurang maksimal juga butuh beberapa metode hingga bisa maksimal.

Pertanyaan

Kira-kira metode apa yang bisa anak-anak itu bisa maksimal di pembelajaran Akidah Akhlak?

Jawaban

Di pembelajaran Akidah Akhlak sebenarnya lebih kalo saya yang menggunakan itu lebih cenderung ke anak *enjoy* jadi lebih seperti video itu anak-anak senang melihatnya, kita nanti kita kasih masukan sedikit-sedikit tentang materi isi materi dari video tersebut yang berhubungan dengan Akidah Akhlak kemudian seperti Quizizz pun itu juga bisa memaksimalkan karena nanti anak-anak kan sekarang suka *game online* jadi kita menggunakan itu sebagai sarana karena itu juga dengan adanya sistem peringkat-peringkat di Quizizz itu anak juga bisa terpacu untuk berkompetisi sekaligus belajar secara tidak sengaja.

Pertanyaan

Nah terus kalo sesudah diterapkannya Quizizz itu pak, nah kira-kira pemahaman peserta didik itu bertambah atau malah semakin kurang paham dengan pembelajarannya?

Jawaban

Yaa sebenarnya ee bisa menjadikan lebih paham ketika soal itu menjadi *drill*, soalnya *drill* kadang-kadang kita yang kurang sabar untuk tidak menge-*drill* soal itu jadi cuma hanya sekilas-sekilas gitu, jadi kita hanya membaca sekilas, mengerjakan sekilas, kadang pun karena Quizizz itu juga tidak ee tidak kemudian menggunakan *essay* jadi mereka hanya asal pencet kan kelemahannya disitu ya.

Pertanyaan

Nah selanjutnya itu bagaimana tanggapan bapak dengan adanya

pembelajaran Quizizz ini?

Jawaban

Saya sangat senang kalo tanggapan saya sangat senang karena itu kita juga punya ee varian yang berbeda dalam metode pembelajarannya, media pembelajarannya dengan seperti itu kita juga ketika menagajarkan kita juga punya metode yang berbeda yang anak juga senang tapi materi juga bisa tersampaikan dengan baik.

Pertanyaan

Kemudian apakah media pembelajaran seperti LCD dan proyektor itu sudah memadai?

Jawaban

Kalo LCD baru 50% nan 60% nan jadi belum semuanya terfasilitasi dengan baik tapi asyiknya Quizizz itu kan gak perlu LCD proyektor yaa jadi hanya perlu untuk hp saja sudah bisa berbeda dengan yang satunya lagi itu Kahoot, kahoot kan harus pake proyektor yang kalo gak ada proyekturnya kita gak bisa untuk main kalo Quizizz kan cukup hanya dengan hp saja sudah cukup.

Pertanyaan

Trus kalo tadi kan mungkin bapak sudah menyebutkan sedikit kesulitan atau kendala, nah mungkin bisa dijelaskan lebih lanjut tentang kendalanya menggunakan Quizizz?

Jawaban

Kendala Quizizz itu adalah yang pasti untuk medianya sendiri, medianya sendiri adalah banyak anak yang tidak membawa hp itu menjadi kendala utamanya yang kedua adalah anak kadang ee punya hp tapi gak punya kuota itu juga kendala, di sekolahan juga belum bisa memberikan fasilitas untuk wifinya yang maskimal juga belum bisa jadi kadang-kadang ee menjadi kendala itu.

Pertanyaan

Kalo ini kan ada yang dari pondok gitu pak nah itu ee saya pernah tanya ke anak- anak kalo di pondok itu boleh gak kalo bawa hp nah trus kalau di sekolah itu mereka bagaimana ya pak proses pembelajarannya?

Jawaban

Kalo pembelajaran beberapa anak memang tidak diperbolehkan pake hp tapi kalo disekolahan mereka nitip ke temennya jadi kalo pulang ke pondok dia gak pake hp tapi dia nitip ke temennya. Jadi kalo di sekolahan pake hp cuma tidak semuanya yang seperti itu jadi ada beberapa yang di sekolah tidak pake hp di pondok pun tidak pake hp tidak hanya anak pondok tok (saja) kadang-kadang ada anak sekolah yang gak pondok pun dia gak punya hp juga ada memang kondisinya ya mungkin dua itu sih sebenarnya kalo online kan cuma media sama jaringan itu biasanya jadi kendala utama tapi kalo yang lainnya sih oke kok kalo misalnya nanti kita biasanya nutupin kelemahan itu pinjem kelas lain.

Pertanyaan

Nah tadi kan sudah pernah menerapkan Quizizz nah itu mungkin ada kritik dan saran yang perlu diperbaiki?

Jawaban

Untuk Quizizz sendiri kalo saya sih seneng pake Quizizz tapi cuma ee untuk apa yaa kalo kritiknya yaa asyik sih asyik kok, kritiknya mungkin ini aja kali ya ee jadi dia gak bisa persatu soal, kalo kahoot kan kita persatu soal berhenti nanti kita nerangin kalo banyak jawaban yang salah kita bisa membahas itu dulu gitu tapi kalo Quizizz kan engga ya langsung 10 soal 10 soal langsung gitu jadi kritiknya mungkin itu sih. Kalo enaknya kahoot itu kita bisa membahas ketika banyak yang salah kita bisa bahas disitu kita lanjut lagi tapi kalau di Quizizz kita agak susah seperti itu.

Pertanyaan

Pemahaman seperti apa yang diharapkan oleh bapak dalam pembelajaran Akidah Akhlak?

Jawaban

Kalau untuk saya pribadi akidah akhlak itu adalah penerapan perilaku dalam kehidupan sehari-hari jadi untuk baik itu nanti klasikal, video maupun Quizizz dan sebagainya kan hanya sebagai sarana untuk ee pengetahuan dia tapi yang paling penting adalah bagaimana dia menerapkan pengetahuan yang dia dapat itu sebenarnya entah itu dari Quizizz ya misalkan dia ee oke lah dia bisa menjadi peringkat pertama tapi dengan jujur apa engganya yang menjadi pentingnya.

Pertanyaan

Terkait dengan pemahaman tadi, kan peserta didik itu beda-beda cara menangkap materi, nah mungkin bagaimana cara bapak menyamaratakan supaya pemahaman akidah akhlak atau pembelajarannya itu masuk ke anak-anak?

Jawaban

Hmm pemahaman materi untuk Akidah Akhlak sendiri sebenarnya gak terlalu susah sih sebenarnya, anak lebih cenderung bisa paham kecuali untuk beberapa materi yang agak susah karena harus diikuti seperti tasawuf, aliran-aliran ilmu kalam nah itu agak-agak susah tapi kalo untuk yang perilaku sehari-hari kayak jujur itu kan gak, pemahaman anak kan sudah hampir semuanya sama jujur itu seperti apa, zina itu seperti apa kan anak sudah tau sebenarnya tapi kalo misalkan yang agak susah ya murni pengetahuan itu kan yang susah jadi dengan metode yang berbeda-beda itu nanti kadang-kadang kita menggunakan *power point*, kadang-kadang kita menggunakan anak yang nanti membuat tugas dari peta konsep nah itu nanti yang kita bisa untuk meningkatkan pemahaman masing-masing kan ada presentasi dan sebagainya itu, itu salah satu caranya seperti itu.

Pertanyaan

Kalo dilihat dari hasil menggunakan sebelum dan sesudah Quizizz kira-kira pemahaman peserta didik itu bisa dilihat perbedaannya gak?

Jawaban

Hmm ketika Quizizz itu menjadi suatu metode *drill* itu ada perbedaannya karena kita jadi secara tidak sengaja kita menjawab pertanyaan itu lagi pertanyaan itu lagi jadi kita secara tidak sadar kita belajar secara tidak sadar gitu kan apalagi nanti di Quizizz itu kan juga bisa melihat langsung jawaban apa sebenarnya jawaban yang benar apa gitu gak disembunyikan jawabannya itu jadi kita “Ohh yang benar itu to” jadi ketika nanti kita kasih satu soal lagi yang seperti itu sejenis, mereka jadi sudah hafal jawabannya jadi pemahamannya juga mungkin sudah bisa, penghafalannya mungkin lebih jadi kontinuitasnya yang penting kayak *drill*. Kan kalo cuma sekali sekali itu juga mereka sambil lalu aja kayaknya.

Pertanyaan

Kalo penggunaan Quizizz bapak di pelajaran Akidah Akhlak digunakan sebagai misalnya kayak di awal dan di akhir atau sebagai ulangan?

Jawaban

Ee kadang dijadikan kan itu sudah ada penilaian jadi sering-seringnya digunakan untuk ulangan harian jadi diakhir ya berarti di tiap akhir KD nya kita menggunakan Quizizz sebagai ulangan harian karena yaa ngoreksinya lebih cepet.

Kode : 003

Informan : M. Irsyaad Al Bahri

Jabatan : Siswa Kelas XI Agama 3

Hari, tanggal : Selasa, 16 Juni 2020

Pukul : 11.02

Media : Handphone

Pertanyaan

Bagaimana gambaran singkat tentang strategi pembelajaran Akidah Akhlak yang diterapkan di MAN Kota Magelang?

Jawaban

Bu Faizah kadang ya jelasin pake *power point* kadang disuruh bikin opo ee kelompok terus *mind map* itu lo peta konsep kadang yaa langsung latihan LKS suruh ngerjain.

Pertanyaan

Ibu ada jelasin materinya gak apa gimana? Diceritain aja gimana pas pembelajarannya, gimana suasana pas pembelajarannya gitu?

Jawaban

Ibu yaa biasanya jelasin lama panjang lebar. Suasana yaa biasa sih kayak guru yang lain cuman lebih yaa pokoknya lebih santai sih belajarnya lebih deket sama murid nanyanya ya kadang ga cuman pelajaran tapi hal-hal lain juga.

Pertanyaan

Terus kalo tentang ee startegi pembelajarannya tu apa aja trus gimana aja gitu?

Jawaban

Kalo tempat yaa kadang di perpustakaan, di masjid, di kelas yaa cuman itu.

Pertanyaan

Kalo presentasi gitu pernah gak ibuk?

Jawaban

Pernah, biasanya nyuruh bikin kelompok trus kasih tugas trus presentasi nanti kalo ada temen-temen yang tanya ya ditanyain kalo gak bisa jawab nanti bu Faizah yang bantu.

Pertanyaan

Kalo presentasi gitu diploting misal seminggu atau ibuk jelasin trus ada game atau apa gimana?

Jawaban

Yaa kadang misalnya akhir selesai materi atau kalo gak mau mulai masuk baru nanti bikin kelompok trus suruh maju gitu lo presentasi trus bu Faizah yan lanjutin kalo waktunya mepet pas ya kadang langsung bu Faizah semua yang jelasin.

Pertanyaan

Apakah sejauh ini pembelajaran yang diterapkan seperti yang kamu sebutin tadi itu tu apakah membawa hasil yang maksimal?

Jawaban

Yaa alhamdulillah cuman kadang ada materi yang susah ditebak gitu sih kalo pas ujian, kayak yang aliran-aliran ilmu kalam itu.

Pertanyaan

Nah tadi kan katanya alhamdulillah nih, la itu apa sii coba bisa dijelaskan lagi?

Jawaban

Yaa pelajarannya gak susah-susah banget lah, malah gampang kelas XI dari pada kelas X kalo saya yaa (tertawa).

Pertanyaan

Jadi intinya pembelajaran yang diberikan bu Faizah itu membawa hasil yang maksimal, jadi kamu tu lebih paham sama materi yang dijelaskan?

Jawaban

Yaa kadang iya paham tapi kadang kan juga pas presentasi maju itu malah jadi bingung pas maju biasanya gitu (tertawa).

Pertanyaan

Emang kalo presentasi itu satu kelompok maju semua atau hanya perwakilan gitu?

Jawaban

Biasanya suruh maju semua ganti-gantian trus biasanya kan ada yang kemampuannya beda nanti yang lebih disuruh nyariin jawabannya (tertawa).

Pertanyaan

Bagaimana dengan media pembelajaran berbasis online Quizizz yang telah diterapkan? Apakah lebih bisa memberikan pemahaman kepada peserta didik atau tidak?

Jawaban

Yaa lebih paham tapi kadang juga belum belajar juga (tertawa) jadi kalo belum bisa agak bingung sendiri.

Pertanyaan

Nah kalo adanya Quizizz ini tu kamu lebih paham gak sih sama materi yang diajarkan?

Jawaban

Yaa lebih paham lebih nangkap lah dari yang soal-soal itu dari Quizizz nya itu.

Pertanyaan

Nah kalo ini yaa misalnya dibandingin sama strategi yang dipake ibu tanpa ada *online-online* gitu kek Quizizz dan pake startegi yang biasa dipake ibu itu paham yang mana?

Jawaban

Yaa mungkin kalo yang biasa itu agak lama pahamnya kan terus banyak bacaannya yaa kadang males baca (tertawa).

Pertanyaan

Jadi menurut kamu malah paham pake yang Quizizz gitu?

Jawaban

Iyaa soalnya udah ada langsung jawabannya ketemu lah.

Pertanyaan

Nah terus menurut kamu ni tanggapan adanya media pembelajaran berbasis online Quizizz itu apa sih?

Jawaban

Yaa kalo yaa lebih mungkin lebih apa rajin belajar yaa, kan Quizizz kan ga

nganu daya ingat, yang kita pelajari kan mungkin, kita belajar ini di Quizizz kan jawabannya langsung kan ada waktunya juga.

Pertanyaan

Jadi kamu tu merasa kayak oh Quizizz bagus banget ini bermanfaat banget sih aku jadi lebih paham gitu apa biasa aja?

Jawaban

Yaa gitu merasa gitu cuman kalo mau ulangan pake Quizizz mesti belajar ngebut.

Pertanyaan

Kan Quizizz itu pake abc an yaa jadi lebih gampang ga?

Jawaban

Iya lebih gampang dari pada uraian-uraian gitu.

Pertanyaan

Nah lanjut ni ke fasilitas, fasilitas pembelajaran seperti LCD dan proyektor menurut kamu sudah memadai apa belum sih?

Jawaban

Yaa kemarin masih gantian satu kelas belum satu-satu, jadi belum memadai.

Pertanyaan

Nah terus harapan kamu gimana?

Jawaban

Yaa kalo bisa yaa satu kelas satu lah (tertawa)

Pertanyaan

Terus menurut kamu ni apa kesulitan diterapinnya media online Quizizz?

Jawaban

Yaa mungkin kadang sinyal, kuotaanya gak punya, trus jaringannya nge lag apa gimana, yaa udah paling sering ya gak punya kuota itu, wifinya lemah banyak yang make.

Pertanyaan

Kalo di sekolah kan ada fasilitas *free* wifi tu la itu gimana?

Jawaban

Yaa itu lemah sinyalnya, kalo buat pelajaran lemah.

Pertanyaan

Terus tadi kan kesulitan-kesulitannya, trus kamu tu dapet manfaat gak sih dari Quizizz ini?

Jawaban

Yaa dapet, kayak apa detail pelajarannya kan lebih cepet gak nunda-nunda misalnya kan santai-santai dulu nanti ngapain. Ya santainya nanti disambi-sambi ngapain gitu.

Pertanyaan

Nah kan ada yang di pondok ni dan gak boleh bawa hp trus itu gimana?

Jawaban

Yaa kan kalo di pondok itu katanya ada keringanan boleh pake hp kalo pas ngerjain tugas tapi yaa telat-telat terus kan gak bisa online terus.

Pertanyaan

Laa terus selama ini mereka dipinjem atau emang gimana yaa semuanya sudah punya hp sendiri atau gimana?

Jawaban

Iyaa ada yang dititipin.

Pertanyaan

Apa kritik dan saran yang perlu diperbaiki dalam penerapan media pembelajaran berbasis online Quizizz ini?

Jawaban

Mungkin yaa, mungkin kalo masalah kuotanya itu yaa kan soalnya barengan gitu kan dan nanti ada yang ketinggalan atau gimana. Yaa kalo bisa wifinya tuu ditingkatin. Yaa kalo belum belajar pas waktunya cepet gak bisa mikir trus gak bisa ngisi.

Pertanyaan

Kalo positifnya pake Quizizz tu apa negatifnya apa?

Jawaban

Positifnya yaa harus rajin belajar kalo pake Quizizz misalnya kalo ada ulangan atau apa. Yaa mungkin kalo negatifnya cuman masalah sinyal.

Kode : 004

Informan : Ika Sulistiyani

Jabatan : Siswa Kelas XI MIA 1

Hari, tanggal : Kamis, 9 Juli 2020

Pukul : 09.04 WIB

Media : Handphone

Pertanyaan

Nahh kan ee sebelum ini mau tanya dulu pernah gak sih diajar pelajaran Akidah Akhlak pake Quizizz?

Jawaban

Pernah sih berkali-kali udah

Pertanyaan

Nah terkait ini yaa strategi pembelajaran, nah apa sih strategi pembelajaran sebelum diterapkannya Akidah Akhlak ? kalo Bu faizah itu biasanya ngajar pake strategi apa?

Jawaban

Hmm kalo bu Faizah tu ngajar pake media itu apa peta konsep gitu jadi perbab itu dibagi kelompok gitu kan terus disuruh dibuat peta konsep yang menarik gitu trus nanti presentasi.

Pertanyaan

Trus selain itu ada lagi gak strategi pembelajarannya?

Jawaban

Yaa mungkin kayak belajar biasa aja tapi kalo ulangan kadang pake sistem AB AB atau gimana yaa.

Pertanyaan

Hmm berarti kalo ulangan itu cuman pake biasa apa ya kek standar yaa biasa pake, apa trus yaa kek gitu gak pake media Quizizz gitu ya?

Jawaban

Iya sih tapi kadang juga ada kayak itu lo apa TTS atau kayak kuis-kuis gitu.

Pertanyaan

Nah sejauh ini menurut kamu ee pake strategi yang seperti itu tu membawa hasil yang maksimal gak sih?

Jawaban

Yaa lumayan, seru juga sih jadinya kayak ulangan itu seru gitu gak kayak ulangan yang monoton gitu.

Pertanyaan

Menurut kamu lumayannya tu ee bisa dijelaskan lebih lanjut gak? Gimana sih hasil misalnya kek kamu tu dapetnya apa pas pake pelajaran yang strateginya itu pake peta konsep gitu?

Jawaban

Yaa kita jadi bisa *sharing-sharing* sih sama temen-temen jadi gak kayak monoton cuma sama guru gitu jadi kita bisa tukar pendapat sama temen-temen.

Pertanyaan

Trus kalo penggunaan media pembelajaran pake Quizizz itu menurut kamu bisa memberikan pemahaman lebih gak sih?

Jawaban

Menurut aku sih bisa, yaa maksudnya kalo pake Quizizz kan jadi keinget sama soal jadi kan lebih gimana yaa, yaa apa materinya tu lebih lama

keinget sih.

Pertanyaan

Jadi menurut kamu lebih paham gitu kalo pake Quizizz?

Jawaban

Ya seperti itu.

Pertanyaan

Kalo dibandingin sama strategi pembelajaran peta konsep sama pake Quizizz menurut kamu lebih paham yang mana?

Jawaban

Yaa Quizizz sih **Pertanyaan** Alesannya kenapa? **Jawaban**

Karena kadang kalo pake peta konsep kan ya walaupun kita bisa *sharing* sama temen-temen kadang pengetahuan kita kan gak seluas yang guru punya sih, terus kalo sumber-sumber yang kita pilih kan biasanya dari internet tu ya kalo dari internet kan kadang orang cuma kayak apa ya pendapat orang gitu diambil kalo pake Quizizz itu kan sumbernya udah terpercaya gitu aja.

Pertanyaan

Nah terus menurut kamu ni tanggapan adanya media pembelajaran Quizizz itu apa?

Jawaban

Kalo pake Quizizz sih gini apa kayak rasanya tu menantang gitu lo jadi kalo kita mau mengerjakan soal tu kayak main *game* jadinya seru gitu.

Pertanyaan

Nah terus kalo kesulitan ni dalam penerapan media pembelajaran Quizizz?

Jawaban

Kalo kesulitannya sih kadang satu kelas kan ada yang gak bawa *handphone* nanti ada yang gak punya kuota atau gimana jadinya kita kadang dua ronde gitu dibagi dua waktu.

Pertanyaan

Nah tadi kan dibilang itu ya kesulitannya padahal kalo kuota itu kan yaa emang ini sih dari diri pribadi tapi kalo di sekolah kan itu ada wifi nah menurut kamu wifi itu menunjang atau membantu gak sih?

Jawaban

Iya sih emang membantu tapi kan kalo di kelas aku kan kelasnya pojok ya jadi wifinya kadang gak nyambung.

Pertanyaan

Trus selain itu kesulitannya ada lagi gak pas penerapan media *online* Quizizz?

Jawaban

Yaa itu aja sih cuma harus dibagi dua ronde gitu.

Pertanyaan

Terus kalo ada gak sih kamu kritik atau saran yang perlu diperbaiki dalam penerapan penggunaan media Quizizz?

Jawaban

Kritik atau saran apa ya. Yaa kalo bisa gimana yaa.

Pertanyaan

Berarti lancar-lancar aja ya gak ada gangguan gitu apa gimana?

Jawaban

Lancar-lancar aja sih.

Pertanyaan

Sarannya itu apa yang maksudnya tu kek Quizizz itu diterapin terus atau ya udah lah itu cuma apa sih buat kek *game* doang atau bisa diterapin buat pembelajaran malah lebih memahamkan atau gimana?

Jawaban

Yaa kalo bisa Quizizz bisa diterapin terus karena seru sih kalo pembelajaran, kritiknya cuma itu kalo pas ganti soal kan kadang ada iklan gitu jadi harus nunggu nanti materinya keburu ilang (tertawa).

Pertanyaan

Oke berarti ini ya lebih paham ni kalo pake Quizizz dari pada pake peta konsep?

Jawaban Iya

Pertanyaan
Nah kan ini ya tipe belajar orang-orang itu kan beda-beda nah kalo kamu pribadi itu lebih ke tipe pembelajarannya tu yang seperti apa? Misalnya kan ada yang dia itu paham lewat tulisan, dia baca itu trus langsung paham atau yang liat dari visual gambarnya bagus trus dia paham, nah kalo kamu sendiri yang mana?

Jawaban

Kalo aku sih awalnya baca tapi nanti harus didiskusikan sama temen-temen.

Pertanyaan

Berarti kamu juga membaca tapi juga mendengarkan dari orang lain gitu ya?

Jawaban

Iya.

Pertanyaan

Terus ini ya, kan kalo dari apa namanya dari strategi pembelajaran peta konsep tadi ya, nah itu kan apa ya ada yang paham ada yang engga nah itu menurut kamu itu strategi pembelajaran peta konsep bisa terus digunain

atau pake strategi apa selain itu?

Jawaban

Hmm kalo peta konsep sih kalau digunain ya gak papa tapi jangan sering-sering karena kan gak semua anak kadang memperhatikan sih kadang ada yang guyonan sendiri di belakang kalo menurut aku metode pembelajaran yaa enak nya ganti- ganti aja sih jadi kayak dirombel per hari apa metode bab ini pake metode ini nanti bab yang lain pake metode yang lain bab yang lain lagi pake bab yang baru lagi jadinya kita kan apa belajar itu gak bosan gitu jadi kaya ingin belajar-belajar ohh besok pake metode ini besok pake metode itu gitu.

Pertanyaan

Tadi kan ini apa namanya strategi pembelajaran pake peta konsep pokoknya itu pembelajaran yang sebelum ada Quizizz nah itu tu menurut kamu membawa hasil maksimal gak sih tentang pemahaman yang kamu dapat dari materi itu?

Jawaban

Hmm kalo peta konsep sih menurutku kurang ya karena kan biasanya satu kelas tu peta konsep buat nanti satu minggu atau dua minggu kadang ada yang belum selesai trus nanti materinya presentasi kadang ada yang lama ada yang sebentar trus yang dikelas kadang ada yang merhatiin kadang ada yang sibuk sendiri jadi kan kurang konsentrasi ni di kelas.

Pertanyaan

Nah terus kalo tadi kan kamu kalo pake Quizizz itu lebih paham nah paham disini tu menurut kamu ee gimana gitu bisa dijelasin lebih lanjut gak?

Jawaban

Pahamnya itu kadang gimana ya, kalo pake Quizizz kan bentuknya soal-soal gitu kan jadi kan kita bisa sekalian latihan ngerjain soal ya karena kadang dikasih waktu jadinya kan kita inget terus tu “Oh tadi soalnya ini jadi jawabannya ini” gitu aja.

Pertanyaan

Trus kalo terkait fasilitas pembelajaran nah kayak LCD, proyektor, nah kalo di sekolah itu sudah memadai atau belum ya?

Jawaban

Menurutku sih kurang ya kadang kita mau pinjem proyektor udah dipake kelas lain nanti adanya proyektor gak bisa dinyalain atau gimana gitu.

Pertanyaan

Ada gak *closing statement* apa ya hmm giaman sih kamu gambarin Quizizz menurut diri kamu? Maksudnya itu Quizizz itu dapat memahamkan kamu apa engga gitu?

Jawaban

Kalo Quizizz sih memahamkan sih karena pelajarannya menyenangkan.

Kode : 005
Informan : Rahmad Suryo Galib Prakoso
Jabatan : Siswa Kelas XII Bahasa
Hari, tanggal : Rabu, 15 Juli 2020
Pukul : 14.31 WIB
Media : Handphone

Pertanyaan

Strategi pembelajaran apa yang digunakan sebelum diterapkannya Quizizz?

Jawaban

Kalo strategi yang biasanya digunain yaa biasanya pake presentasi, *power point* juga ada. Jadi yaa sering juga pake presentasi muridnya trus membuat *power point* buat peta konsep, menjelaskan, buat grup masing-masing nah trus kita menjelaskan, dan memberikan pertanyaan jika ada yang belum paham. Yaa berusaha aktif di kegiatan sekolah.

Pertanyaan

Nah sebelumnya kan pake media atau strategi pembelajaran yang seperti itu, menurut kamu apabila diterapkan membawa hasil gak yang maksimal buat diri kamu sendiri?

Jawaban

Kalo buat aku sendiri sih ada minus plusnya juga lah, kalo masalah maksimal atau belum bisa dibilang itu hampir maksimal cuman kekurangannya kan setiap siswa kan tipe pemahamannya beda-beda, kalo setiap siswa sering jelasin pemahamannya sendiri kan yang lain lebih kesusahan buat tau jadi harus yaa gimana caranya lah gurunya juga harus tau bahwa tiap-tiap siswa itu juga beda-beda kalo pake metode yang ini ini ini gitu lah, yaa kurang maksimal lah.

Pertanyaan

Nah kan kalo tadi sebelum pake media online ya, kalo sekarang itu setelah diterapinnya media pembelajaran berbasis *online* terutama pada Quizizz, nah itu lebih bisa memberikan pemahaman gak pada peserta didik?

Jawaban

Malah lebih kurang ya kira-kira ya, kan jadi gurunya kan ngasih materi tapi gak menjelaskan siswanya juga bermodalkan ikut doang intinya gak bisa belajar gak bisa *explore* sendiri gimana caranya bisa tukar sama temen-temen yang lain jadi kesulitan gitu lah.

Pertanyaan

Kalo menurut kamu sendiri gimana?

Jawaban

Yaa kalo menurut aku yaa baiknya tu kayak pake aplikasi Zoom gitu jadi ada interaksinya jadi guru juga menjelaskan siswa juga mendengarkan secara langsung dari guru tersebut. Kalo lewat Quizizz itu masih terasa kurang lah.

Pertanyaan

Berati kamu agak kurang paham jika pake Quizizz gitu?

Jawaban

Iya benar.

Pertanyaan

Trus kalo menurut kamu ni tanggapan adanya media pembelajaran Quizizz?

Jawaban

Tanggappnya ya bagus lah jadi bisa apa ini gak gaptek siswanya jadi bisa tau kalo belajar bisa pake hp gak harus pake buku terus jadi ada aplikasi yang bisa membantu siswa.

Pertanyaan

Tapi ni kalo misalkan pake Quizizz itu kamu gak pahamnya di mananya ya?

Jawaban

Kan biasanya di Quizizz itu kan secara singkat mbak, secara apa ya, jadi untuk contoh-contohnya itu terasa kurang gitu lo, jadi ya gimana ya kalo itu buat belajar itu terasa agak kesulitan memahami lah, gak cuman kayak tes biasa lah.

Pertanyaan

Berati kalo menurut kamu baiknya Quizizz itu cuman dijadikan kayak apa yaa, game atau selingan aja atau kalo buat emang dia tu memberikan materi itu cocok engga gitu?

Jawaban

Gak jenuh kalo buat pelajaran biasa, yaa buat ngasah kemampuan juga, jadi kalo bisa itu selang-seling gitu lah istilahnya jangan pake Quizizz terus jadi harus ganti yang lain. Yaa kan manusiawi bosen gampang bosen belum lagi ntar kalo belum paham juga gimana kan, mungkin Quizizz buat ngasah pengetahuannya doang, trus buat nambah wawasan, trus belajar soal-soal apa kuis yang lain gitu.

Pertanyaan

Nah kalo masalah fasilitas pembelajaran kayak misalnya LCD proyektor itu menurut kamu di sekolah udah memadai atau belum?

Jawaban

Belum, karena hampir belum semua kelas itu proyekturnya bener termasuk kelas saya yang pas kelas XI itu proyekturnya rusak jadi harus bawa sendiri, trus apa ya fasilitasnya juga banyak yang kurang yaa banyak minusnya lah.

Pertanyaan

Nah kalo masalah kesulitan penerapan media pembelajaran Quizizz menurut kamu apa?

Jawaban

Kesulitannya itu yaa dari, kan ada siswa yang paham sama hp, kurang paham sama prosesnya gimana, trus siswa masing-masing itu kan ada yang bagus ada yang jadul, ada yang punya hp ada yang engga trus masih gimana yaa, kurang gitulah.

Pertanyaan

Nah kalo ini ya, terkait dengan pemahaman, kamu dalam pelajaran Akidah Akhlak kira-kira terutama dalam Quizizz paham ga sih sebenarnya, bisa dijelaskan lebih lanjut gak antara pahamnya kamu sama apa sih yang engga dipahami gitu ketika diterapinnya Quizizz?

Jawaban

Untuk memahami ya lumayan, gurunya juga mudah ngasih tau tinggal ini ini terus siswanya juga bisa lebih mengerti lebih dewasa gitu.

Pertanyaan

Kan tipe belajar seseorang itu beda-beda, nah kalo kamu sendiri itu kamu masuknya ke tipe yang mana?

Jawaban

Kalo aku kan harus ada interaksi langsung sama guru, harus mendengarkan langsung dari gurunya sejelas-jelasnya penjelasannya juga harus cepet gitu gak muter-muter gak jlimet jelaslah intinya dan contohnya juga harus jelas gak asal- asalan gitu, kondisi kelasnya juga harus kondusif, tenang gak ada yang ganggu gitu trus fokus.

Pertanyaan

Jadi tadi kamu bilang kalo pake Quizizz itu kamu kurang paham ya? Nah kurang pahamnya itu bisa dijelaskan gak kenapa?

Jawaban

Iya, kurang pahamnya ya itu kan kalo aku tipenya harus ketemu langsung sama gurunya, harus dengarkan langsung sama contoh-contoh yang diberikan itu harus dari gurunya langsung gitu lah kalo pake Quizizz itu kan harus apa ya mikir sendiri itu aja kalo bener kalo misalnya engga kan rugi juga kitanya kalo dari guru langsung kan gak kesusahan.

Pertanyaan

Apa sih kritik dan saran yang perlu diperbaiki dalam penerapan media pembelajaran Quizizz?

Jawaban

Kritiknya ya mungkin, gimana yaa, mungkin memberi fitur-fitur yang lebih enak buat dipake terus buat ngasih-ngasih materinya juga harus di... jadi ada kayak Brainly gitu kan jadi penjelasannya itu bisa dikasih dari orang lain tapi orang lainnya juga bisa tanya ada yang ngasih juga jadi kayak yaa gitulah kayak Brainly terus saran aku sih diperbaiki ajalah udah bgaus kok

Quizizz udah lumayan juga enak, *simple*, yaa itu mungkin.

Pertanyaan

Nah mungkin ini ya menurut kamu sendiri kalo tadi kan ada strategi sebelum Quizizz nah kamu mending pake Quizizz apa engga?

Jawaban

50, 50 kayaknya yaa ini kalo engga juga ntar gak ada selingan gitu bosan, kalo pake Quizizz terus ya gak enak juga, ya 50 50 lah.

Kode : 006

Informan : Dicky Budi Setyawan

Jabatan : Siswa Kelas XII IPS 2

Hari, tanggal : Rabu, 15 Juli 2020

Pukul : 15.05 WIB

Media : Handphone

Pertanyaan

Jelaskan secara singkat tentang strategi pembelajaran Akidah Akhlak?

Jawaban

Cara belajar kelompok untuk mempresentasikan tentang pelajaran Akidah Akhlak yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan bersama, untuk memudahkan pekerjaan, trus kalo sama Bu Faizah pelajaran itu yo cepet mudeng aku (paham) bisa diambil hikmahnya juga, berbagi cerita juga, iya bu asyiklah.

Pertanyaan

Setelah diterapkan strategi pembelajaran kayak gitu, menurut kamu dapet hasil yang maksimal engga?

Jawaban

Ya kalo misalnya hasil maksimal itu belum tentu ya bu, kurang memuaskan biasanya, karena pendapat dari semua kelompok berbeda to nah itu bu kalo kerja sendiri itu bisa saling berbagi saling bertukar informasi lah bu.

Pertanyaan

Nah trus kalo dari segi paham materi, nah kamu paham gak sama apa yang dijelasin kalo pake strategi kayak gitu?

Jawaban

Yaa in syaa Allah mudah bu in syaa Allah.

Pertanyaan

Kalo pelajaran Akidah Akhlak menurut kamu yang paling sulit di bab apa?

Jawaban

Bab apa ya Akidah Akhlak?, materinya lupa bu (tertawa).

Pertanyaan

Nah kalo waktu media pembelajaran Akidah Akhlak pake Quizizz menurut kamu, kamu paham gak sama materi yang dikasih?

Jawaban

Paham bu walaupun sedikit tapi paham.

Pertanyaan

Pahamnya gimana ni bisa dijelasin gak?

Jawaban

Ya kalo sambil dijelasin gitu malah paham bu.

Pertanyaan

Kan kalo di Quizizz itu cepet-cepetan juga jawabnya nah kamu lebih termotivasi gak?

Jawaban

Lebih termotivasi bu, harus pikiran yang jeli, teliti.

Pertanyaan

Tanggapan adanya media pembelajaran Quizizz menurut kamu gimana?

Jawaban

Asyik bu, enak, karena ya bisa cepet-cepetan sama temen ya berpikir lebih cepat gitu bu, trus ya bisa untuk memotivasi siswa lebih semangat lagi mencari jawaban gitu bu.

Pertanyaan

Trus kalo menurut kamu sendiri, kamu itu tipe belajar yang kayak gimana?

Jawaban

Kalo dari saya dijelasin langsung sama baca dari buku itu malah lebih jelas dari pada cari tau ke orang lain jadi malah kurang. Kalo jelasinnya dari guru sama sendiri malah lebih jelas bu.

Pertanyaan

Kalo fasilitas pembelajaran kayak LCD proyektor nah itu di sekolah menurut kamu udah memadai belum?

Jawaban

Kalo menurut saya ya udah memadai ya bu, cukup memadai.

Pertanyaan

Nah kan di sekolah juga ada wifi itu menurut kamu gimana wifinya?

Memadai juga engga?

Jawaban

Wifi masalahnya ini ya bu yang makai juga banyak to di sekolah jadi gak sampe ke tempat kelasnya aku gitu bu berarti belum memadai.

Pertanyaan

Kalo kesulitan dalam penerapan Quizizz menurut kamu apa?

Jawaban

Sulitnya yaa mencari jawaban itu bu masalahnya kan cepet-cepetan to, buka paket udah lama, nyarinya juga lama, sinyal, paketan kalo gak punya gak bisa *browsing*, sama gak nemu jawabannya.

Pertanyaan

Kritik dan saran yang perlu diperbaiki dalam penerapan media pembelajaran Quizizz?

Jawaban

Kalo pembelajaran pake Quizizz itu kurang memahami ya bu kurang masalahnya kan anak-anak juga cepet lupa to bu, nah berpikir cepat juga kan mesti jawabnya juga ngawur-ngawur (asal-asalan). Trus kurang apa yaa, kalo memotivasi tu ada tapi kekurangannya ya itu bu jawabnya mesti ngawur anak-anak to, kurang teliti juga untuk mencari jawaban yang tepat.

Pertanyaan

Jadi kamu paham gak kalo pake Quizizz sama dibandingin kalo pake pelajaran gak pake Quizizz?

Jawaban

Paham yang pelajaran biasa pake strategi yang ibu Faizah jelasin sebelum pake Quizizz kalo menurut ku bu, masalahnya pikiran juga teliti gak cepet-cepet untuk mencari jawaban gitu lo bu. Nah kalo Quizizz kan cepet-cepet jawabnya mesti pada ngawur.

Pertanyaan

Tapi paham gak kalo pelajaran pake Quizizz?

Jawaban

Ya kalo paham ya dikit bu. Kalo menurut saya ya enak langsung.

SURAT IZIN PENELITIAN SKRIPSI



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km. 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fia@uii.ac.id
W. fia.uii.ac.id

Nomor : 5488/Dek/70/DAS/FIAI/XI/2019 Yogyakarta, 17 Juni 2020 M
Hal : **Izin Penelitian** 25 Syawal 1441 H

Kepada : Yth. Kepala Sekolah MAN Kota Magelang
JL. Raya Payaman No.1 Tegowanon Payaman
Secang Magelang Jawa Tengah 56195
di Jawa Tengah

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

Nama : ENDANG NGATININGSIH
No. Mahasiswa : 16422145
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.



Di. H. Famyiz Mukharrom, MA

Tembusan disampaikan kepada:

1. Arsip

DENAH SEKOLAH

