

**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZ SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS X ICT SMA
UII YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Salah
Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**ACC Sidang 23 Juni 2023
Dosen Pembimbing**


Mir'atun Nur Arifah, M.Pd.I

Oleh:

Farikhatul Atiqah

19422039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2023**

**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZ SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS X ICT SMA
UII YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Salah
Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Farikhatul Atiqah

19422039

Dosen Pembimbing

Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I

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

YOGYAKARTA

2023

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Farikhatul Atiqah

Nim : 19422039

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Penelitian : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada
Mata Pelajaran PAI Kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

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

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan

Yogyakarta, 23 Juni 2023

Yang Menyatakan



Farikhatul Atiqah

LEMBAR PENGESAHAN



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

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

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 23 Agustus 2023
Judul Tugas Akhir : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI Kelas X ICT SMA UII Yogyakarta
Disusun oleh : FARIKHATUL ATIQA
Nomor Mahasiswa : 19422039

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 : Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I (.....)
Penguji I : M Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed. (.....)
Penguji II : Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd. (.....)
Pembimbing : Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I (.....)



REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertandatangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama : Farikhatul Atiqah

NIM : 19422039

Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

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, 23 Juni 2023



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Yogyakarta, 3 Sya'ban 1444 H

Kepada : Yth. **Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**

23 Februari 2023 M

Universitas Islam Indonesia

Di Yogyakarta.

Assalamualaikum wr.wb

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Indonesia dengan nomor surat: 314/Dek/60/DAATI/FIAI/II/2023, tanggal 23 Februari 2023 atau bertepatan pada tanggal 3 Sya'ban 1444 H, atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudari :

Nama : Farikhatul Atiqah

Nim : 19422039

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Akademik : 2022/2023

Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekkat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar yang dimaksud.

Wassalamualaikum wr.wb

Dosen Pembimbing



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I

Motto

“Materi pembelajaran adalah suatu hal yang penting, tetapi metode pembelajaran jauh lebih penting daripada materi pembelajaran. Metode pembelajaran adalah sesuatu yang penting, tetapi guru jauh lebih penting daripada metode pembelajaran. Dan jiwa (ruh) seseorang guru lebih penting daripada guru itu sendiri”¹

(Dr. KH. Abdullah Syukri Zarkasyi)

¹ Achmad Padi, Ath-thoriqah ahammu minal madah dalam Perspektif KH. Hasyim Asy'aridan Operasionalisasi dalam Pembelajaran di STIT Raden Wijaya Mojokerto, *Progressa Journal of Islamic Religious instruction* vol. 2 No. 1 Pebruari 2018. Hal: 102

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segala kenikmatan serta kemudahan dalam penyusunan karya ini.

Karya ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta

Terimakasih atas segala do'a, dukungan cinta kasih dan sayang, serta materi dari kalian untuk putri tercinta, tanpa kalian saya tidak bisa sampai di titik ini. Terimakasih selalu mendengarkan keluh kesah saya selama penulisan skripsi.

Kaka dan Adik Tersayang

Terimakasih atas segala dukungannya dan hiburannya yang dapat menghilangkan segenap rasa lelah, resah dan beban pikiran yang disimpannya.

Teman-teman Seperjuangan

Terimakasih atas segala dukungannya selama ini sehingga membangkitkan semangat yang membara untuk dapat menyelesaikan karya ini walaupun jauh dari kata sempurna.

ABSTRAK

**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS X ICT SMA
UII YOGYAKARTA**

Oleh: Farikhatul Atiqah

Belajar dari penggunaan Quiziz diharapkan dalam mata pelajaran PAI di SMA UII dapat menjadi mata pelajaran yang disenangi oleh para siswa. Dengan berbekal media pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mengatasi rasa bosan di dalam kelas khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas X ICT SMA UII Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan fokus penelitian pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas X ICT SMA UII Yogyakarta. Pengambilan subjek dalam penelitian ini dengan teknik *purposive sampling*, di antaranya guru dan siswa. Adapun sumber data sekundernya yaitu referensi buku dan jurnal yang terkait dengan media pembelajaran dan aplikasi Quizizz. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi. Teknik analisis data menggunakan teori Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz dari tahap awal sampai akhir menunjukkan hasil yang memuaskan dalam menarik antusias, serta pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat serta antusias siswa karena aplikasi ini membuat pelajaran lebih kreatif dan variatif. Kemudian faktor yang mendukung dari penggunaan media Quizizz adalah peserta didik merasa belajar lebih menyenangkan, mudah untuk dimengerti, peserta didik juga merasa mudah untuk memahami materi pembelajaran dan peserta didik merasa menjadi lebih berkembang jika belajar menggunakan Quizizz. Namun disamping itu, Quizizz juga memiliki beberapa kekurangan atau faktor penghambat yaitu koneksi jaringan, perangkat yang kurang memadai, bisa terjadi kecurangan karena menggunakan dua akun dan siswa bisa menggunakan tab lainnya.

Kata Kunci: Quizizz; Media Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

UTILIZING THE QUIZIZZ APPLICATION AS A LEARNING MEDIA IN ISLAMIC EDUCATION CLASS X ICT SMA UII YOGYAKARTA

By: Farikhatul Atiqah

It is hoped that learning from the use of Quizizz in PAI subjects at SMA UII can become a subject that is liked by students. Armed with a variety of learning media, it is hoped that it can increase student interest in learning and overcome boredom in the classroom, especially in Islamic Education (PAI) subjects. This study aims to describe the use of the Quizizz application as a learning medium in PAI class X ICT at SMA UII Yogyakarta.

This study uses a Classroom Action Research method, with a focus on research on the use of the Quizizz application as a learning medium in PAI class X ICT at SMA UII Yogyakarta. The subjects in this study were taken using a purposive sampling technique, including teachers and students. The secondary data sources are book and journal references related to learning media and the Quizizz application. Data collection techniques using observation techniques, interviews, and documentation. Checking the validity of the data using triangulation. Data analysis techniques use the theory of Miles and Huberman, namely data reduction, data presentation, and data verification.

The results showed that the use of the Quizizz application from the beginning to the end showed satisfactory results in attracting enthusiasm, as well as students' understanding of the learning material. Quizizz as a learning medium can increase student motivation, interest and enthusiasm because this application makes lessons more creative and varied. Then the factors that support the use of Quizizz media are students who find learning more fun, easy to understand, students also find it easy to understand learning material and students feel they are more developed when learning to use Quizizz. But aside from that, Quizizz also has some drawbacks or inhibiting factors, namely network connection, inadequate devices, cheating can occur because it uses two accounts and students can use other tabs.

Keyword: Quizizz; Learning Media; Islamic Education.

KATA PENGANTAR

وَبَرَكَاتِهِ اللهُ وَرَحْمَةً عَلَيْكُمْ السَّلَامُ

مُحَمَّدَ نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا ، وَالْمُرْسَلِينَ الْأَنْبِيَاءَ أَشْرَفَ عَلَى وَالسَّلَامُ وَالصَّلَاةُ ، الْعَالَمِينَ رَبِّ اللهُ الْحَمْدُ
، لَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ اللَّهُ وَحْدَهُ إِلَّا إِلَهٌ لَا أَنْ أَشْهَدَ الدِّينَ يَوْمَ إِلَى بِإِحْسَانٍ تَتَّبِعُهُمْ وَمَنْ ، أَجْمَعِينَ وَصَحْبِهِ إِلَيْهِ وَعَلَى
، بُعْدَ أَمَّا ، وَرَسُولُهُ عَبْدُهُ مُحَمَّدًا أَنْ وَأَشْهَدَ

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan jalan keluar bagi setiap permasalahan hamba-Nya, sehingga peneliti dapat menuntaskan karya penelitian ini dengan lancar yang berjudul PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS X ICT SMA UII Yogyakarta. Shalawat serta salam kita haturkan kepada Nabi Besar kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan hingga zaman yang terang benderang ini. Aamiin.

Peneliti tidak lepas dari bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan tugas akhir ini, oleh karena itu peneliti dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., sebagai Rektor Universitas Islam Indonesia serta segenap jajarannya.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, M.A., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia serta segenap jajarannya.
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M., sebagai Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

4. Ibu Mir'atun Nur Arifah S.Pd.I., M.Pd.I., sebagai Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia dan sebagai dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan serta dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas skripsi ini .
5. Ibu Siti Afifah Adawiyah S.Pd.I., sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
6. Ibu Mir'atun Nur Arifah S.Pd.I., M.Pd.I., sebagai dosen pembimbing dan senantiasa memberikan bimbingan serta dukungannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas skripsi ini.
7. Bapak Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I., sebagai DPA yang memberikan arahan, dan motivasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Seluruh Ibu dan Bapak Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam yaitu Dr. Drs. Ahmad Darmadji, M.Pd, Almarhum Dr. Drs. Hujair A.H, Sanaky, MSI., Dr. Drs. Muzhoffar Akhwan, MA., Drs. Imam Mudjiono, M. Ag., Almarhum Drs. A. F. Djunaidi, M. Ag., Drs. Aden Wijan SZ, M.Si., Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag., Dra. Sri Haningsih, M.Ag., Siska Sulistyorini, S.Pd.I., MSI., Lukman, S.Ag., Supriyanto Abdi, S.Ag., M.Ag., MCCA., Ph.D., Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I., Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I, M.Pd.I., Edi Safitri, S.Ag., M.Pd., Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I., Syaifullah Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I., Kurniawan Dwi Saputra, Lc, M.Hum., Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd., M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed., dan juga

beserta Karyawan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah membantu dalam proses mempersiapkan semua hal yang berkaitan dengan berkas skripsi.

9. Kepala Sekolah, guru-guru, staf dan peserta didik di SMA UII Yogyakarta yang telah menerima peneliti dengan baik sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Kepada Keluarga peneliti Umi, Papa, Mas, Kakak, dan Adik yang telah memberikan dukungan, nasehat serta doa yang selalu dipanjatkan.
11. Kepada Syahrizan, Yanti, Memei, Atika, Khoiriyah, Muthia, Hana, Cahya, Alfia, Miya, Nisa, Irham, Adinda dan rekan-rekan Pendidikan Agama Islam Angkatan 2019 yang telah mendukung dan kebersamai dalam setiap kegiatan.
12. Kepada Setia Pramudya yang telah kebersamai penulis selama pengerjaan skripsi. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah dalam penulisan skripsi ini serta memberikan dukungan, semangat, maupun bantuan.
13. Rayyanza Malik Ahmad, bayi yang selalu menjadi mood booster penulis dalam pengerjaan skripsi
14. Serta tak lupa untuk berterima kasih kepada diri sendiri dalam penulisan skripsi ini yang sudah bisa diajak kooperatif, kerjasama, sekalipun dengan tangisan dan perjuangan yang hebat.

Terimakasih banyak, semoga Allah SWT selalu memberikan keridhoan, kasih sayang dan ampunan. Peneliti mengharapkan saran dan masukan terhadap

skripsi ini, karena masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Yogyakarta, 23 Juni 2023

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
REKOMENDASI PEMBIMBING.....	iv
NOTA DINAS.....	v
MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian.....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
D. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Landasan Teori.....	16
1. Media Pembelajaran.....	16
2. Quizizz.....	24
3. Pendidikan Agama Islam.....	28
BAB III.....	33
METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
C. Informan Peneliti.....	34

D. Teknik Penentuan Informan	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Keabsahan Data.....	37
G. Teknik Analisis Data	39
BAB IV	42
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	42
1. Sejarah Sekolah	42
2. Visi SMA UII Yogyakarta	43
3. Misi SMA UII Yogyakarta	43
4. Letak Geografis	44
5. Fasilitas Pendukung Pembelajaran di Sekolah	44
6. Program Unggulan	46
7. Daftar Guru dan Karyawan	47
8. Daftar Siswa	47
B. Hasil 48	
1. Proses Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran PAI X ICT SMA Yogyakarta	48
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran PAI X ICT SMA Yogyakarta	79
BAB V.....	90
KESIMPULAN DAN SARAN.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman modern seperti saat ini teknologi semakin dimanfaatkan secara pesat. Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya pengguna teknologi dari kalangan atas sampai kalangan bawah. Penggunaan teknologi ini, diharapkan dapat memudahkan manusia dalam menyelesaikan tugas. Salah satunya perkembangan teknologi informasi yang dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat termasuk dalam bidang pendidikan. Terkait dengan manfaat tersebut, penggunaan internet dapat digunakan sebagai pembelajaran jarak jauh siswa dalam melihat jadwal, mengirimkan berkas tugas, melihat nilai, konsultasi, dan bahkan melakukan diskusi sehingga siswa dapat melakukan kapanpun dan dimanapun tanpa harus bertatap muka dengan guru.²

Teknologi adalah kategori luas yang mencakup semua teori, cara melakukan sesuatu, aplikasi praktis, dan barang berwujud yang digunakan dalam waktu dan lokasi tertentu untuk mengatasi tuntutan orang. Kata "teknologi", khususnya "*La Technique*", yang berarti semua operasi yang dilakukan dalam upaya mencapai sesuatu secara logis, berasal dari bahasa

² Ilyas Y, *Kinerja Teori, Penilaian dan Penelitian*, (Jakarta: Pusat Kajian Ekonomi Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia)

Prancis.³ Menurut Jaques Ellul, teknologi adalah strategi yang memimpin secara rasional dan memiliki kualitas efisiensi di setiap sektor tenaga manusia. Dalam dunia pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dapat membawa transformasi positif dan daya saing yang tinggi untuk cukup menjamin kebanggaan bagi bangsa kita tercinta.⁴

Salah satu bidang dimana ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengalami kemajuan yang signifikan adalah dalam bidang pengajaran. Sangat mudah untuk menyelesaikan semua aspek proses pembelajaran. Teknologi digital saat ini digunakan di bidang pendidikan sebagai cara untuk membantu pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sarana memperoleh pengetahuan) atau sebagai metode pembelajaran. Menurut Tondeur (dalam Selwyn, 2011) mendukung kegiatan belajar dan tugas. Ilmu pengetahuan dan teknologi telah maju dengan sangat cepat, menciptakan alat dan program yang sangat sederhana untuk digunakan sebagai sumber belajar. Menurut Ratminingsih, pendidik dan peserta didik kini dapat dengan cepat mencari berbagai materi terkait ilmu pengetahuan di jaringan internet berkat kemajuan teknologi di bidang pendidikan.⁵

Semakin tingginya kecanggihan teknologi tanpa disadari ini merupakan sebuah peluang besar untuk para pendidik dapat berkarya, bahkan ini merupakan sebuah celah untuk bisa menjadi seorang pendidik yang profesional

³Ilyas Y, *Kinerja Teori, Penilaian dan Penelitian*, (Jakarta: Pusat Kajian Ekonomi Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia)

⁴ *Ibid.*, hal. 3.

⁵ Fitri Mulyani, Nur Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 3, Nomor 1, 2021, hal. 1.

dengan menggunakan berbagai macam media berbasis teknologi. Salah satu kemajuan media dalam kegiatan penilaian pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang menjadikan pembelajaran di kelas lebih menghibur dan dinamis dengan menghadirkan aktivitas multipemain di sana. Ada beberapa pilihan yang tersedia, antara lain soal pilihan ganda, soal isian, dan soal uraian. Dimanapun siswa berada, mereka dapat menggunakan perangkat lunak ini. Menurut sudut pandang yang berbeda. Ada unsur-unsur dalam Quizizz yang pada umumnya dapat membantu instruktur dan siswa dalam proses pembelajaran. Ini menunjukkan bagaimana aplikasi Quizizz dapat digunakan untuk pembelajaran inovatif.⁶

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa, guru, dan bahan pelajaran yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Secara nasional, interaksi antara ketiga peserta kunci dalam proses pembelajaran siswa, guru, dan sumber belajar dilihat sebagai proses pembelajaran. Konsekuensinya, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu suatu kesatuan komponen yang saling berinteraksi satu sama lain untuk memperoleh hasil yang sebaik-baiknya sesuai dengan hasil yang diinginkan.⁷

Dalam konsep pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran didasarkan pada pembelajaran bisa dihadapi dengan banyak cara, yaitu melalui

⁶Wibawa, R.p, Astuti, dan Pangestu, "Smartphone Based Application "Quizizz" as a Learning Media", *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 2020.

⁷ Muh Sain Hanafi, "Konsep Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal: Lentera Pendidikan*, Vol 17. No. 1, 2014, hal. 74.

pengalaman langsung, memperhatikan orang lain, membaca maupun mendengarkan. proses pembelajaran bisa dilakukan dengan tiga tahap, yakni (1) pembelajaran secara langsung melalui pengalaman secara yang dialami, pembelajaran ini didapatkan melalui kunjungan lapangan, tanya jawab, kunjungan narasumber; (2) pembelajaran secara tidak langsung, bisa lewat instrumen peraga maupun bahan pembelajaran, pengalaman ini didapatkan melewati gambar, bagan, objek, peta film, slide, televisi, skrip, layer LCD dan lainnya; (3) pembelajaran secara tidak langsung melewati lambang-lambang kata, perumpamaannya melalui kata-kata (word symbol), maupun rumus yang digunakan pada kegiatan pembelajaran.⁸

SMA UII Yogyakarta merupakan sekolah yang memiliki basis tahfidz, research dan entrepreneur. Di dalam SMA UII Yogyakarta juga terdapat pengelompokan kelas salah satu kelas yang menarik menurut peneliti ialah X ICT. Di dalam kelas ICT berbeda dengan kelas-kelas lain yang dimana peserta didik melalui proses pembelajaran menggunakan laptop yang mereka miliki. Sehingga pembelajaran di dalam kelas ICT terasa lebih memudahkan guru ketika akan mengakses tugas-tugas yang berkaitan dengan penggunaan laptop. Maka dari itu untuk menumbuhkan ruang kelas yang nyaman dan aktif diharapkan bagi pendidik untuk menarik minat belajar peserta didik dengan memberikan media pembelajaran yang bervariasi karena adanya dukungan dari kelas ICT itu sendiri.

⁸Nur Hafizah, *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA Sunan Pandanaran*, (Yogyakarta: Skripsi, 2021). Hal. 3.

Antusiasme siswa dalam belajar ini dipicu oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan media oleh guru untuk memperlancar pembelajaran. Setiap siswa tentunya sangat bosan jika seorang pendidik hanya mampu menggunakan media yang terpaku pada salah satu media saja, bahkan ada pendidik yang masih saja tidak menggunakan media saat melaksanakan proses pembelajaran. Tentunya ini sangat akan membosankan, terlebih lagi saat ini hampir setiap peserta didik sudah memiliki sebuah Handphone dan hampir setiap sekolah memperbolehkan membawa Handphone ke sekolah.

Ada berbagai hal yang bisa dimanfaatkan pada smartphone milik pelajar sebagai media edukasi, salah satunya adalah memanfaatkan program Quizizz yang bisa diunduh di ponsel apa saja. Proses pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan menarik dengan bantuan program ini yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Sebab mereka bisa berbaaur dengan handphone yang mereka memiliki dan disana mereka akan melihat banyak fitur yang sangat menarik untuk diketahui.⁹

Belajar dari penggunaan Quizizz diharapkan dalam mata pelajaran PAI di SMA UII dapat menjadi mata pelajaran yang disenangi oleh para siswa. Dengan berbekal media pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mengatasi rasa bosan di dalam kelas khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

⁹Humairoh, *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*, (Medan: Skripsi, 2020), hal. 3.

Berdasarkan observasi pra-penelitian yang dilakukan pada saat masa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada bulan Oktober hingga November 2022 di SMA UII Yogyakarta, maka peneliti menemukan berbagai permasalahan salah satunya kurang adanya motivasi siswa saat pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dikarenakan metode pembelajaran yang dilaksanakan cenderung menggunakan metode konvensional atau metode ceramah.

Dari uraian permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X ICT SMA UII Yogyakarta”.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi quiz pada mata pelajaran PAI Kelas X ICT SMA UII. Dengan penggunaan aplikasi Quizizz diharapkan bisa memberikan semangat siswa di dalam kelas. Oleh karena itu, pertanyaan penelitian bisa dijabarkan pada masalah-masalah berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA UII Yogyakarta?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan aplikasi Quizizz di SMA UII Yogyakarta ?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus permasalahan yang diangkat, maka tujuan penulisan skripsi ini sesuai dengan perumusan dan pembatasan masalah penelitian, yaitu:

- a. Untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI di kelas X ICT SMA UII Yogyakarta.
- b. Untuk menjabarkan apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan aplikasi Quiz pada mata pelajaran PAI di kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

2. Kegunaan Penelitian

Adapun dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

a. Kegunaan secara Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi guru dan peserta didik di sekolah mengenai penerapan media Quizizz dalam pelajaran PAI.

b. Kegunaan secara Praktis

Kegunaan penelitian ini bagi sekolah diharapkan dapat memberikan informasi kepada peserta didik SMA UII Yogyakarta tentang penerapan media Quizizz terhadap mata pelajaran PAI. Informasi dalam penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi sekolah, agar penerapan media pembelajaran di mata pelajaran sangat dibutuhkan dengan tujuan untuk meningkatkan

keaktivitas siswa di dalam kelas. Selain itu juga kegunaan bagi peneliti, dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, dan dapat dijadikan referensi penerapan yang telah diperoleh di bangku kuliah.

D. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembaca memahami dan mempelajari isi karya penulisan skripsi ini, urutan penulisan skripsi diawali dengan pendahuluan sampai dengan penutup. Garis besar kerangka dari skripsi adalah sebagai berikut:

1. BAB I: Pendahuluan, yaitu bab yang menjelaskan gambaran singkat untuk memperoleh tujuan penulisan skripsi yang meliputi latar belakang masalah, fokus dan pertanyaan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.
2. BAB II: Kajian Pustaka dan Landasan Teori, yaitu bab yang menguraikan tentang penelitian terdahulu yang relevan atau berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yang disertakan dengan landasan teori yang mempunyai sub-sub bahasan yaitu tinjauan mengenai:
 - a. Media Pembelajaran
 - b. Aplikasi Quizizz
 - c. Pendidikan Agama Islam
3. BAB III: Metode Penelitian, yaitu bab yang menguraikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, tempat atau lokasi penelitian, informan penelitian,

teknik penentuan informan, teknik pengumpulan data, keabsahan data, serta teknik analisis data.

4. BAB IV: Hasil dan Pembahasan, yaitu bab yang menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari data yang telah diperoleh, yaitu penelitian tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas X ICT SMA UII Yogyakarta.
5. BAB V: Penutup, yaitu bab yang berisi kesimpulan hasil dan saran penelitian. Bagian akhir skripsi: terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran serta Curriculum Vitae penulis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan oleh peneliti, maka didapatkan beberapa kajian pustaka terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, di antaranya:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Unik Hanifah, dkk tahun 2020 yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA” . Fokus Penelitian yang dilakukan oleh Unik Hanifah adalah pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti fokus terhadap pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran PAI. Penelitian yang dilakukan oleh Unik Hanifah memberikan hasil bahwa pembelajaran dengan metode ceramah pada siswa SMA tidak bisa dibilang efektif karena siswa SMA adalah masa-masa dimana pembentukan jati diri. Kondisi ditengah pandemi pada saat itu tak ayal menjadikan siswa stress bahkan depresi akhirnya materi yang diberikan guru tidak dapat diterima. Oleh karena itu melalui perkembangan teknologi diharapkan guru bisa memberikan inovasi dan kesan dalam proses

pembelajaran melalui aplikasi quiz.¹⁰ Keterkaitan penelitian yang dilakukan oleh Unik Hanifah dkk dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Setyo Adi Pranoto tahun 2020 dengan judul “Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo” . Hubungan penelitian yang dilakukan oleh Setyo Adi pranoto dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang Quizizz. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Setyo Adi Pranoto adalah penerapan model pembelajaran game based learning Quizizz pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo, terbukti efektif untuk meningkatkan tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga metode ini bisa diaplikasikan untuk mata pelajaran lain dengan cara yang lebih interaktif lagi.¹¹

Penelitian oleh Setyo Adi berfokus pada peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi sedangkan peneliti berfokus kepada pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran PAI di SMA UII Yogyakarta.

¹⁰ Unik Hanifah Salsabila, dkk, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan*, No. 2, Vol.4, 2020, hal. 167

¹¹ Setyo Adi Pranoto, “Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo”, *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, No. 1, Vol.4, 2020, hal. 37

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayah, dkk tahun 2021 dari Universitas Muhammadiyah Jakarta yang berjudul ‘Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X” penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayah, dkk. berfokus pada Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia cerita rakyat kelas X dan sebagai bahan evaluasi guru dalam memberikan siswa soal latihan sedangkan fokus penelitian oleh peneliti adalah pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI SMA UII Yogyakarta. Hasil dari penelitian oleh Nurul Hidayah dkk adalah Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang sangat membantu dalam pembelajaran, karena ini merupakan salah satu media pembelajaran teknologi yang sudah banyak digunakan oleh kalangan guru maupun pengajar, selain menarik aplikasi Quizizz ini juga efisien dan dapat menimbulkan rasa kreatif siswa/i, serta dapat memudahkan pengajar dalam mengevaluasi siswa/i saat pembelajaran, guna mengetahui apakah pembelajaran yang telah disampaikan tersampaikan kepada setiap siswa/i.

12

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyati dan Hanif Effendi tahun 2020 yang berjudul “ Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara” Fokus penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyati dan Hanif

¹² Nurul Hidayah dkk, Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X, “Prosiding SAMASTA” , 2021, Hal. 629

Effendi adalah Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika sedangkan fokus penelitian oleh peneliti adalah pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran PAI. Hasil dari penelitian Sri Mulyati adalah penggunaan aplikasi Quizizz ini sangat baik untuk digunakan sebagai aplikasi pembelajaran karena kemudahan penggunaannya dan evaluasi hasil yang cepat. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa antara siklus I dan II (dari 63 menjadi 78), namun tetap penting bagi kemampuan pendidik untuk menggunakan media ini dalam menghasilkan dan menerapkan materi pembelajaran karena masih terdapat kesenjangan pengetahuan dan keterampilan antar siswa. pendidik di Quizizz. Belajar memanfaatkan Quizizz memiliki kelemahan yaitu bergantung pada internet.¹³

Kelima penelitian yang dilakukan oleh Herlina Pusparani tahun 2020 yang berjudul “ Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon” pada fokus penelitian yang dilakukan oleh Herlina Pusparani adalah Quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran sedangkan fokus peneliti adalah pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Herlina Pusparani adalah penggunaan media Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada tema 3 di kelas VI A SDN Guntur Kota Cirebon, aplikasi

¹³ Sri Mulyati dan Hanif Effendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, No.01, Vol. 03, 2020, hal. 72.

Quizizz juga mempermudah guru dan mengevaluasi pertanyaan dan jawaban siswa serta memiliki kelebihan hasil Quizizz dapat dikirim ke orang tua melalui Email.¹⁴ Perbedaan dalam penelitian ini berfokus pada pemanfaatan Quizizz pada tingkat SMA dengan subjek mata pelajaran PAI.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyani pada tahun 2020 dari Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Bahasa Indonesia Dengan Penerapan Aplikasi Quizizz Siswa Kelas VII Smp Negeri 40 Sinjai” Hasil dari penelitian Sri Mulyani adalah Quizizz dinyatakan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 40 Sinjai¹⁵. Penelitian milik Sri Mulyani ini berfokus pada pengaruh penggunaan game edukasi Quizizz dalam pembelajaran, sedangkan peneliti terfokus pada Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Ashimatul Wardah Alkawaddah dkk tahun 2021 dari Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar” Hasil dari penelitian Ashimatul dkk adalah penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran terbukti dapat

¹⁴ Herlina Pusparani, “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon”, *Jurnal Pendidikan dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, No. 2, Vol.2, 2020, hal. 278

¹⁵ Sri Mulyani, “Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Bahasa Indonesia Dengan Penerapan Aplikasi Quizizz Siswa Kelas Vii Smp Negeri 40 Sinjai” (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020).

meningkatkan hasil belajar siswa. ¹⁶Fokus penelitian Ashimatul adalah Pengaruh media Quizizz terhadap hasil belajar siswa sedangkan fokus penelitian yang dilakukan peneliti adalah pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran PAI.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah Br Naipospos tahun 2020 dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Di Masa Pandemi Covid 19”. Hasil dari penelitian Nurhidayah Br Naipospos adalah aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat dikatakan unggul dikarenakan dengan adanya Aplikasi ini pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, hemat waktu, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja serta dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik.¹⁷

Penelitian milik Nurhidayah ini berfokus pada pemanfaatan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Akuntansi sedangkan peneliti terfokus pada pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI.

¹⁶ Ashimatul Wardah Almawaddah, dkk “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui daring di Sekolah Dasar”, *Jurnal BasicEdu*, No. 5, Vol,5, Tahun 2021, hal. 3114

¹⁷ Nurhidayah Br Naipospos, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19” (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2020).

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Pada hakekatnya, media merupakan bagian dari sistem pendidikan. Media harus melengkapi proses pembelajaran secara keseluruhan dan menjadi elemen penting dari itu sebagai komponen. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat dengan media yang dipilih merupakan tujuan dari pemilihan media.¹⁸

Kata Latin media, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar", adalah sumber dari kata bahasa Inggris media. Media berfungsi sebagai saluran atau sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada khalayak yang dituju dalam bahasa Arab. Dengan demikian, media merupakan wahana penyampaian atau komunikasi pesan-pesan pendidikan.

Siswa dapat belajar di mana saja, kapan saja, dan apa saja dengan minat dan gaya belajar di dunia modern dimana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Dalam keadaan seperti itu, pengajar tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar melainkan merancang pembelajaran dengan memanfaatkan media dan

¹⁸Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal: Musykat*, Vol 03, No. 01, 2018, hal. 173.

alat bantu pembelajaran yang tepat untuk memastikan proses pembelajaran berlangsung efisien dan berhasil.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Hanya komunikasi verbal untuk menyampaikan informasi dapat menyebabkan verbalisme dan salah tafsir, dan juga dapat membuat siswa kurang bersemangat untuk memahami apa yang dikatakan karena mereka tidak didorong untuk merencanakan dan menerapkan ajaran. Pada kenyataannya, anak-anak harus terlibat secara fisik dan mental untuk mempelajari sesuatu. Pada kenyataannya, memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukanlah tugas yang sederhana karena banyak situasi yang sangat jarang bagi siswa untuk belajar secara langsung, selain kendala persiapan dan penjadwalan. Katakanlah siswa tidak dapat secara langsung mengalami kehidupan di dasar laut, meskipun guru telah berupaya sebaik mungkin untuk memberitahu mereka tentang hal itu. Oleh karena itu, fungsi media pembelajaran dalam suatu kegiatan belajar mengajar sangatlah penting. Film, televisi, YouTube, kuis, dan media lain yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar semuanya tersedia bagi guru. ¹⁹

Tujuan media pembelajaran adalah menjadikan pembelajaran lebih relevan, otentik, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan

¹⁹ *Ibid* Hal 69

kualitas pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut:²⁰:

- 1) Mengamati benda-benda yang masih ada atau kejadian-kejadian sebelumnya. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang realistis tentang artefak atau peristiwa sejarah melalui penggunaan foto, potret, slide, film, video atau media lainnya.
- 2) Mengamati hal-hal atau kejadian yang menantang untuk dikunjungi, baik karena letaknya yang jauh, berbahaya, atau ilegal.
- 3) Membuat gambar yang akurat dari suatu barang atau entitas yang sulit dilihat secara langsung karena terlalu besar atau kecil.
- 4) Mendengar suara-suara yang sulit didengar langsung dengan telinga.
- 5) Perhatikan baik-baik spesies yang sulit dilihat dari dekat karena sulit ditangkap.
- 6) Perhatikan kejadian yang tidak biasa atau berisiko untuk didekati.
- 7) Mengidentifikasi dengan jelas barang-barang yang rentan atau sulit untuk dipertahankan.
- 8) Perbandingan item yang sederhana. Siswa dapat dengan cepat membandingkan dua barang yang berbeda, seperti sifatnya,

²⁰ Suyanto dan Jihad, A. *Menjadi Guru Profesional (Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global)*. (Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2013)

ukuran, warna, dan karakteristik lainnya, dengan bantuan foto, model, atau foto.

- 9) Memiliki kemampuan untuk mempersepsi secara perlahan gerakan-gerakan yang terjadi dengan cepat.
- 10) Memiliki kemampuan melihat proses yang bergerak lambat dengan cepat.

Berdasarkan hal tersebut, pemanfaatan media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.²¹

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menilai kegiatan pembelajaran di samping menyampaikan konten pendidikan. Kuis interaktif online merupakan media yang umum digunakan untuk kegiatan penilaian pembelajaran. Tingkat pemahaman dan penguasaan materi pelajaran serta hasil belajar siswa dapat digunakan

²¹Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), hal. 4.

untuk menentukan keefektifan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Derajat keberhasilan belajar meningkat seiring dengan kualitas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan hasil belajarnya. Namun, dalam prakteknya, hasil belajar siswa masih belum memadai. Rendahnya hasil belajar siswa merupakan akibat dari pembelajaran yang selama ini tidak berhasil.

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media, antara lain:²²

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*).

Kapasitas medium untuk menangkap, menyimpan, melindungi, dan membangun kembali suatu peristiwa atau objek disebut sebagai karakteristik ini. Karena sifat fiksatifnya, rekaman sesuatu yang terjadi pada saat tertentu dapat ditransmisikan tanpa diketahui waktunya. Kejadian tsunami, gempa bumi, banjir, dll yang terekam kamera menjadi contoh. Karena peristiwa atau item dapat digunakan kapanpun mereka ditangkap atau disimpan dalam format media saat ini, kemampuan fiksatif ini sangat penting bagi instruktur.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Kapasitas media untuk manipulasi membuatnya layak untuk mengubah suatu peristiwa atau item. Peristiwa yang seringkali

²² Muhammad Hasan, *Makna Peran Media dalam Komunikasi dan Pembelajaran*. (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021) Hal: 30-31

membutuhkan waktu berhari-hari atau bahkan berbulan-bulan untuk diselesaikan dapat dijelaskan kepada siswa hanya dalam waktu lima sampai sepuluh menit. Bagaimana, misalnya, pelaksanaan haji dapat didokumentasikan dan diringkas menjadi lima sampai sepuluh menit? Saat memutar ulang hasil rekaman video, suatu peristiwa dapat diperlambat selain dapat dipercepat. Misalnya, dimungkinkan untuk memperlambat proses gempa yang terjadi dalam waktu kurang dari satu menit sehingga siswa dapat lebih mudah memahami bagaimana terjadinya.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Sebuah item atau peristiwa dapat dibawa melalui ruang berkat properti distributif media, dan pada saat yang sama ditampilkan secara bersamaan kepada sejumlah besar siswa dengan masukan pengalaman yang pada dasarnya sama. Sebagai contoh, file video dan musik yang disediakan melalui flash drive atau URL yang dapat dilihat secara online. Ketika informasi diambil dalam jenis media apapun, informasi tersebut dapat digandakan tanpa henti dan dengan demikian tersedia untuk digunakan lagi di satu lokasi atau secara bersamaan di yang lain. Dijamin identik atau hampir identik dengan aslinya adalah konsistensi data yang telah ditangkap.

d. Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak hal seperti perkembangan teknologi, ilmu cetak-mencetak, tingkah laku, dan komunikasi. Salah satu hal yang berkembang dari media adalah munculnya keragaman jenis dan format media seperti modul cetak, film, televisi, program komputer dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut akhirnya dilakukanlah pengelompokan yang didasarkan kesamaan ciri atau karakteristik dari media. Yudhi Munadi (2013) menjelaskan beberapa pengelompokan media tersebut terbagi dalam beberapa kelompok berikut :

1) Klasifikasi Media berdasarkan Perkembangan Teknologi

Seels & Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:

a) Media Tradisional

- (1) Visual diam yang diproyeksikan: proyeksi overhead, slides, dan film stripe.
- (2) Visual yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, chart, dan grafik.
- (3) Audio: rekaman piringan dan pita kaset .
- (4) Penyajian multimedia: slide plus suara (tape) dan *multi image*.

- (5) Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, dan video.
- (6) Cetak: buku teks, modul, dan majalah ilmiah.
- (7) Permainan teka-teki dan simulasi.
- (8) Realia: model, specimen (contoh), dan manipulatif (peta dan boneka).

2) Klasifikasi Media berdasarkan Indera yang Terlibat

Klasifikasi media ini dikemukakan oleh Rudy Bretz, yang menyatakan bahwa terdapat tiga ciri utama dalam pembagian media yaitu, *pertama*, unsur suara adalah unsur yang melibatkan indera pendengaran. *Kedua*, unsur visual adalah unsur yang melibatkan indera penglihatan. Bentuk visual dibaginya menjadi gambar, garis (line graphic) dengan media rekam (recording).

Selain berdasarkan ciri di atas, Bertz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat delapan klasifikasi media yaitu;

- (1) Media audio visual gerak
- (2) Media semi gerak,
- (3) Media audio visual diam,
- (4) Media audio,
- (5) Media visual gerak
- (6) Media cetak

(7) Media visual diam

2. Quizizz

a. Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi revolusi industri keempat membuat pendidikan lebih mudah diakses. Teknologi informasi dan komunikasi digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan pembelajaran dalam e-learning (Elyas, 2018). Alat pembelajaran berbasis internet seperti Quizizz digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memfasilitasi komunikasi antara instruktur dan siswa. Program situs web bernama Quizizz digunakan untuk kegiatan pendidikan online.²³

Quizizz adalah media pembelajaran yang berbentuk kuis yang dilakukan secara online. Namun, kebanyakan orang hanya memanfaatkan Quizizz sebagai game padahal dalam media pembelajaran dapat juga menggunakan Quizizz dimana di dalam aplikasi Quizizz ini memiliki banyak macam media pembelajaran yang formal seperti kuis, penilaian harian, survei melaksanakan ujian semester dan sebagainya.²⁴

²³Ega Nurliana, Oktian Fajar Nugroho, “Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan Quiziz pada Pembelajaran IPA”, *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin Universitas Esa Tunggal*, Vol 4, 2021, hal. 17.

²⁴Amany, A, “Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran.” *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Vol. 2 (2), 2011, hal 3.

Di masa wabah Covid-19, sumber belajar Quizizz sangat ideal untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan pembelajaran daring. Sehingga pembelajaran tetap berjalan selama wabah Covid-19 dan menyenangkan. Penggunaan sumber belajar Quizizz sangat penting untuk proses pembelajaran online. Siswa dapat memperoleh manfaat dari pengalaman belajar berkat fitur Quizizz. Selain itu, sumber belajar Quizizz dapat membantu instruktur dalam mengembangkan konten dan pertanyaan yang akan dikirimkan kepada siswa untuk digunakan dalam pembelajaran online maupun offline.

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang dapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa di strategikan secara naratif yang bersifat perspektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz, terutama pada siswa SMA. Siswa SMA yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan atmosfer

pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar.²⁵

b. Kelebihan aplikasi Quizizz

Kelebihan dalam menggunakan aplikasi Quizizz adalah hasil belajar dapat terlihat secara langsung ketika siswa sudah mengerjakan soal. Guru dapat melihat hasil belajar siswa dan mempunyai rekap nilai sendiri. Siswa dapat melihat hasil belajar secara langsung berupa skor dan dapat melihat peringkatnya. Adapun kelebihan penggunaan media pembelajaran Quizizz mampu mengevaluasi siswa secara mandiri dan siswa dapat remedial secara langsung. Guru memberikan soal melalui aplikasi Quizizz dan memberikan jawaban benar ketika siswa menjawab pertanyaan salah. Siswa dapat mengetahui jawaban yang benar ketika menjawab pertanyaan salah dan guru memberikan kesempatan untuk mengulang kembali.

Kelebihan selanjutnya dengan menggunakan aplikasi Quizizz adalah ketepatan waktu mengerjakan tugas. Guru dapat mengatur kapan batas waktu mengerjakan tugas sehingga siswa selalu mengerjakan tugas sesuai dengan batas waktu yang diberikan guru. Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan batas waktu yang ditentukan.

²⁵Unik Hanifah Salsabila, dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA", *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan*, No. 2, Vol.4, 2020, hal. 165.

Sesuai dengan telaah data dokumen yang ditemukan yaitu guru dapat mengatur batas waktu mengerjakan tugas maupun personal, sehingga siswa hanya dapat mengerjakan tugas sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan, namun hanya dapat dilakukan melalui portal guru di aplikasi Quizizz.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2020) bahwa menggunakan aplikasi Quizizz guru dapat memmanagement waktu sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Pembelajaran daring juga lebih variatif dan efisien menggunakan aplikasi Quizizz. Guru memanfaatkan fitur aplikasi Quizizz supaya pembelajaran lebih variatif sehingga siswa tidak bosan. Guru mengatur durasi waktu per soal sehingga tidak membutuhkan waktu lama dalam proses pembelajaran . Siswa tidak merasa bosan dan tidak membutuhkan waktu lama dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.

Berdasarkan dokumen yang telah ditemukan yaitu guru dapat mengatur batas waktu mengerjakan tugas maupun personal melalui portal guru di aplikasi Quizizz dan kemudian juga dapat dilihat dari tampilan aplikasi Quizizz yang menarik membuat siswa tidak bosan, yang hanya dapat dilihat pada portal siswa. Sebagaimana teori yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai bahwa menggunakan media pembelajaran akan lebih variatif, sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal Ini juga didukung oleh teori

Arsyad (2017) bahwa menggunakan media pembelajaran sebagai pemecah masalah waktu, indra dan tempat.²⁶

c. Kekurangan Aplikasi Quizizz

Kendala dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz salah satunya adalah jaringan internet kurang baik. Ketika guru memberikan soal pada aplikasi Quizizz terkadang siswa tidak bisa login karena terkendala jaringan internet. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2020) bahwa jaringan internet yang kadang- kadang berubah sehingga dapat menghambat jalannya proses pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Selanjutnya kendala dalam pembelajaran menggunakan Quizizz adalah kuota internet. Kuota internet yang tidak dapat menghubungkan ke jaringan internet menyebabkan siswa tidak dapat mengakses aplikasi Quizizz. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2020) bahwa jaringan internet yang kadang- kadang berubah dapat menghambat jalannya proses pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.

3. Pendidikan Agama Islam

a. Definisi Pendidikan Agama Islam

²⁶Gamar Alhadar, Maulana Adam Juliano, “Analisis Pembelajaran Quiziz dalam Pembelajaran daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar”, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol,03, No,06, 2021.

Definisi Pendidikan dan Pendidikan Islam Ajaran pertama dalam Islam adalah ketika Jibril datang menemui Nabi Muhammad. yang ada di gua Hira. Dalam pengajarannya Jibril bertanya kepada Nabi. membaca dan mengikuti apa yang dibacakan kepadanya. Surah al-Alaq ayat 1 sampai 5 adalah bukti bahwa kemunculan Islam ditandai dengan pengajaran dan pendidikan sebagai fondasi utama setelah iman, Islam dan ihsan. Muhaimin berpendapat bahwa pendidikan agama Islam bermakna upaya mendidikkan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang.²⁷

Dari aktivitas mendidikkan agama Islam itu bertujuan untuk membantu seseorang atau sekelompok anak didik dalam menanamkan dan /atau menumbuhkembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya. Sementara itu Harun Nasution yang dikutip oleh Syahidin mengartikan tujuan Pendidikan Agama Islam (secara khusus di sekolah umum) adalah untuk membentuk manusia taqwa, yaitu manusia yang patuh kepada Allah dalam menjalankan ibadah dengan menekankan pembinaan kepribadian muslim, yakni pembinaan akhlakul karimah, meski mata pelajaran agama tidak diganti mata pelajaran akhlak dan etika.

²⁷Muhaimin. Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2005. Hal. 6.

Dari definisi pendidikan agama Islam dan beberapa definisi pendidikan Islam diatas, terdapat kemiripan makna yaitu keduanya sama-sama mengandung arti pertama, adanya usaha dan proses penanaman suatu (pendidikan) secara continue. Kedua, adanya hubungan timbal balik antara orang pertama (orang dewasa, guru, pendidik) kepada orang kedua, yaitu peserta dan anak didik. dan ketiga adalah akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Namun tidak kalah pentingnya dari aspek epistemologi bahwa pembinaan dan pengoptimalan potensi; penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir; serta keserasian dan keseimbangan.²⁸

b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, dan hubungan manusia dengan makhluk lain atau lingkungannya.²⁹

c. Karakteristik Pendidikan Agama Islam

Menurut Prof. Dr. Azyumardi Azra 13, ada beberapa karakteristik pendidikan Islam, yaitu: ³⁰

²⁸Mahmudi, "Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, dan Materi", *Ta'dibuna: Jurnal pendidikan Agama Islam*, Vol. 2, No.1, 2019.

²⁹Khoirotunnisa & Haiyumuti, "Pelaksanaan Pembelajaran Al Islam Menggunakan Metode Resitasi Pada Materi Thaharah Di Kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya", *Tadarus: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 08, No.02, 2019, hal. 35.

³⁰ Hamriah, *Karakteristik Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah, Jurnal Pilar*, Vol.02, No.02, 2013. Hal: 200

- 1) Penguasaan Ilmu Pengetahuan. Ajaran dasar Islam mewajibkan mencari ilmu pengetahuan bagi setiap Muslim dan muslimat. Setiap Rasul yang diutus Allah lebih dahulu dibekali ilmu pengetahuan, dan mereka diperintahkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan itu. Hal ini sesuai hadits Rasulullah Saw, bahwa menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim.
- 2) Pengembangan Ilmu Pengetahuan. Ilmu yang telah dikuasai harus diberikan dan dikembangkan kepada orang lain. Nabi Muhammad Saw, sangat membenci orang yang memiliki ilmu pengetahuan, tetapi tidak mau memberi dan mengembangkan kepada orang lain.
- 3) Penekanan pada nilai-nilai akhlak. Penekanan di sini berkaitan erat dengan penguasaan dan pengembangan ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan yang didapat dari pendidikan Islam terikat oleh nilai-nilai akhlak sebagaimana tujuan Nabi saw, diutus yaitu untuk menyempurnakan akhlak.
- 4) Penguasaan dan pengembangan ilmu pengetahuan, Inti permasalahan disini adalah pemahaman bahwa segala yang dilakukan hanyalah untuk pengabdian kepada Allah dan kemaslahatan umum.
- 5) Penyesuaian terhadap perkembangan anak. Sejak awal perkembangan Islam, pendidikan Islam diberikan kepada anak sesuai umur, kemampuan, perkembangan jiwa, dan bakat anak.

Setiap usaha dan proses pendidikan haruslah memperhatikan faktor pertumbuhan anak. Ali bin Abi Thalib sebagaimana dikutip Fazlur Rahman berkata, *“Heart of people have desires and aptitudes; sometimes they are ready to listen and others time are not. Enter to people's hearts through their aptitudes. Talk to them when they ready to listen. For the condition of heart is such that you force to do something, then it becomes blind and refuses to accept it.”*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau CAR (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas adalah analisis kegiatan pembelajaran berupa tindakan-tindakan yang sengaja dimunculkan dan berlangsung di dalam kelas pada waktu yang bersamaan dengan dilakukannya penelitian. Dengan menggunakan kegiatan tertentu dan kemudian melaporkan hasilnya, penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan sebagai teknik pemecahan masalah. Penelitian tindakan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas topik penelitian.³¹

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Peneliti berusaha menganalisis data dalam berbagai nuansa sesuai bentuk aslinya seperti pada waktu dicatat atau dikumpulkan tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran.³²

³¹ Arikunto, Suharsimi., dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*.(Jakarta: Bumi Aksara, 2008)

³²Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Surakarta: Cakra Books, 2014), hal. 96.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SMA UII Yogyakarta yang beralamatkan Jl. Taman Siswa No. 158, Wirogunan, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

C. Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X ICT SMA UII yang sudah pernah menggunakan media pembelajaran Quizizz. Pada peluang ini peneliti mengambil dari 1 orang guru yaitu Pak Chamid Nur Fajri S.Pd, dan mengambil 4 orang siswa, 2 orang siswa perempuan yaitu Adhira Putri Wally dan Aisyah Feri, kemudian 2 orang siswa laki-laki yaitu Faith Zunun dan Syafi Maula Chesta siswa kelas X ICT SMA UII Yogyakarta.

Alasan peneliti memilih guru sebagai informan karena sebagai praktisi langsung dalam proses pembelajaran yang ada di dalam kelas dan mengetahui perkembangan langsung para peserta didik. Kemudian peneliti memilih para peserta didik sebagai informan karena para peserta didik ini yang merasakan langsung pembelajaran di dalam kelas dan berdasarkan hasil observasi pra-penelitian, para peserta didik ini yang dapat bekerja sama dengan baik dalam penelitian ini.

D. Teknik Penentuan Informan

Teknik yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang yang

paling tahu tentang apa yang penulis harapkan atau sebagai penguasa yang akan memudahkan penulis menjelajahi objek yang diteliti.³³

Seseorang yang mengetahui tentang objek penelitian disebut sebagai informan penelitian. Narasumber yang digunakan dalam penelitian ini adalah informan yang mengikuti wawancara langsung. Menjadi lebih mudah bagi peneliti untuk memeriksa objek atau skenario sosial yang diselidiki dengan mempertimbangkan aspek-aspek tertentu, seperti orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita antisipasi.

Peneliti memilih orang yang dianggap paham terhadap media pembelajaran yaitu seorang guru dan para peserta didik yang merasakan langsung pembelajaran menggunakan media terkait.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan dengan beberapa metode, yaitu:

1. Observasi

Penggunaan metode observasi merupakan salah satu metode untuk mempelajari atau meneliti perilaku non-verbal. Observasi lapangan yang akan dilakukan adalah dengan mengamati secara langsung terhadap objek yang diteliti sehingga menghasilkan data yang empiris.

³³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 300.

Dalam observasi ini, penulis terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari objek yang diamati sebagai sumber data penelitian.³⁴

Teknik observasi yang dilakukan dalam penelitian adalah untuk mengamati proses belajar mengajar siswa di dalam kelas peneliti juga terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari yang sedang diamati untuk menjadi objek penelitian dari sumber penelitian. Sementara peneliti melakukan pengamatan peneliti juga ikut serta dalam kegiatan yang dikerjakan oleh subjek peneliti. Hal ini bertujuan untuk melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar di kelas X ICT SMA UII Yogyakarta.

2. Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data untuk penelitian adalah wawancara. Wawancara adalah percakapan dua arah yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden yang relevan. Cara lain untuk mendeskripsikan wawancara adalah sebagai pertukaran pertanyaan secara langsung antara pewawancara dan informan atas suatu subjek yang sedang diteliti dan telah direncanakan sebelumnya. Peneliti menggunakan wawancara semi-terstruktur untuk penelitian ini.

Wawancara jenis ini termasuk dalam genre wawancara mendalam, dimana wawancara semi terstruktur dilakukan dengan mengajukan pertanyaan lebih bebas daripada wawancara terstruktur dengan tetap berpegang pada standar wawancara yang direncanakan.³⁵

³⁴*Ibid.*, hal. 310.

³⁵*Ibid.*, hal. 467.

Dalam teknik wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui informasi secara mendalam oleh narasumber Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang tidak ada dalam dokumen atau dalam metode observasi. Wawancara akan dilakukan dengan pihak yang terkait dalam hal ini Guru dan siswa. Metode wawancara ini penulis gunakan untuk mendapatkan data tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.

3. Dokumentasi

Studi dokumenter (documentary study) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Dokumen-dokumen yang dihimpun kemudian dipilih yang sesuai dengan tujuan dan fokus masalah. Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi merupakan teknik yang sering digunakan.³⁶

Pada tahap ini peneliti menggunakan teknik ini untuk mengumpulkan dokumentasi dan data tertulis terkait penggunaan media pembelajaran di SMA UII. Pada tahap ini juga peneliti mengambil beberapa data berupa tulisan maupun gambar.

F. Keabsahan Data

Triangulasi digunakan dalam penelitian ini untuk meneliti data karena dianggap sebagai pendekatan yang paling tepat untuk penelitian yang akan

³⁶ Sukmadinata, *Landasan Psikolog Proses Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2011. Hal: 221

dilakukan dan metode yang paling sederhana jika dibandingkan dengan cara atau metodologi lain. Triangulasi adalah proses pengecekan ulang data, dan dapat dilakukan baik sebelum maupun sesudah data dievaluasi. Untuk meningkatkan reliabilitas dan akurasi data dilakukan uji triangulasi. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Triangulasi Teknik. Menurut Sugiyono Sugiyono (2012:327) menyatakan bahwa triangulasi teknik yaitu menggunakan pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber data yang sama.

Pada penelitian ini, peneliti memperoleh data dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara dan membandingkan hasil wawancara dengan suatu dokumen yang berkaitan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan memahami apa yang terjadi di lapangan, sehingga penelitian ini meminta peneliti untuk melakukan triangulasi teknik seperti observasi, wawancara dan dokumentasi dalam penelitian tindakan pembelajaran. Dengan begitu peneliti mendapatkan data yang benar dan dapat dipercaya diantara kemungkinan adanya pertentangan data atau semacamnya dengan kata lain, peneliti memperoleh data dari sumber yang sama dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Untuk sumber data yang bersamaan, peneliti menggunakan observasi partisipan, wawancara, analisis data, dan dokumentasi.

G. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah teknik dari Miles dan Huberman dalam Sugiyono³⁷ menjabarkan aktivitas analisis data sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul sebagaimana terlihat dari kerangka konseptual, permasalahan studi, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih. Reduksi data terdiri dari meringkas data, mengkode, menelusuri tema, dan membuat gugus-gugus.³⁸

Pada tahap ini Peneliti perlu melakukan analisis awal terhadap data-data yang telah dihasilkan dengan cara melakukan pengujian data dalam kaitannya dengan fokus penelitian dengan cara merangkum, memilih hal-hal yang utama dan memfokuskan pada hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi dapat memberikan sebuah gambaran yang jelas dan dapat memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 246.

³⁸ Ahmad Rijali, *Analisis Data Kualitatif*, UIN Antasari Banjarmasin. 2018. Hal: 91

2. Penyajian data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, dan ketepatan dari kesimpulan yang dibuat.

Pada tahap ini peneliti menyajikan data dan informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan dalam bentuk teks naratif dengan mendisplaykan data, dengan begitu akan memudahkan peneliti dalam memahami data yang telah didapat di lapangan.

3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan atau melakukan verifikasi merupakan tahap terakhir dalam analisis data setelah data direduksi dan disajikan. Memanfaatkan model interaktif, analisis. Penarikan simpulan merupakan hasil penelitian yang menjawab fokus penelitian berdasarkan hasil analisis data. Kesimpulan disajikan dalam bentuk deskriptif objek penelitian, dengan berpedoman pada kajian penelitian. Pada awalnya kesimpulan bersifat kabur, namun lama kelamaan akan semakin jelas dikarenakan data yang diperoleh semakin banyak dan mendukung.³⁹

³⁹ Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, Teori dan Praktik. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2013

Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis data dengan mengacu pada data yang sudah disusun dan dipilih kemudian peneliti akan membandingkan dan ditarik kesimpulan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Sekolah

SMA UII Yogyakarta didirikan oleh Badan Wakaf UII Yogyakarta. Sekolah ini didirikan pada tahun 1994 dan Berdiri dengan SK Nomor 15 Tahun 1994 tertanggal 15 Mei 1994, kemudian dikukuhkan oleh SK Kakanwil Depdikbud Provinsi DIY, Drs. H. Sutopo Sahib pada tanggal 16 Juli 1994 yang bertepatan tanggal 7 Safar 1415 H. Empat tahun kemudian di akreditasi mendapat status disamakan berdasarkan SK Direktur Jenderal Pendidikan RI Nomor: 35/C.C7/Kep/MN/1998 tercatat pada tanggal 10 Maret 1998 dan diakreditasi ulang pada tahun 2003 dan status ini masih tetap bertahan berdasarkan SK Kepala Dinas P & K kabupaten Bantul Nomor: 119.a Tahun 2003, tanggal 1 November 2003. Pada tanggal 20 November 2006 Badan Akreditasi Nasional (BAN) menetapkan nilai akreditasi A (amat baik) dengan nilai 90,95 dan untuk akreditasi sampai saat ini masih mempertahankan nilai A (amat baik)

dengan nilai 96,16 ditetapkan oleh BAN pada tanggal 12 November 2010 berlaku sampai tahun ajaran 2015/2016.⁴⁰

Yang melatar belakangi berdirinya sekolah ini adalah Ide dari pendiri "Badan Wakaf UII Yogyakarta, sekolah menengah sebagai ajang penelitian dan latihan mengajar mahasiswa Fakultas Tarbiyah yang sejak kurang lebih sepuluh tahun dimunculkan. SMA UII setelah didirinya pada tahun 1994, Setiap tahun nya tidak banyak siswa yang diperolehnya yakni 40 siswa dibagi menjadi 2 kelas IPA dan IPS pada tahun 2000an, SMA UII dari awal berdiri sampai sekarang prestasi akademik maupun non akademik selalu meningkat, sehingga masyarakat sekitar percayakan SMA salah satu sekolah yang menjadi harapan para orang tua siswa untuk mendidik para siswa untuk meraih masa depan.

2. Visi SMA UII Yogyakarta

Visi SMA UII Yogyakarta adalah Terbentuknya Insan yang Bertaqwa, Berprestasi dan Berbudaya Berdasarkan Nilai-nilai Keislaman serta memiliki Komitmen pada Keunggulan (Ekselensi).

3. Misi SMA UII Yogyakarta

Misi SMA UII adalah menyelenggarakan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi, keunggulan dan nilai-nilai dasar kehidupan yang dilandasi oleh nilai-nilai keislaman, dengan indikator sebagai berikut :

⁴⁰ SMA UII Yogyakarta, "Profil SMA UII Yogyakarta" dikutip dari <https://smauiiyk.sch.id/profil/> , Tanggal 05 Maret 2023

- a. Peningkatan prestasi kelulusan;
- b. Pengalaman nilai-nilai keislaman;
- c. Peningkatan prestasi karya ilmiah;
- d. Peningkatan prestasi dalam bidang olahraga dan seni;
- e. Terpeliharanya lingkungan sekolah yang bersih, sikap dan tingkah laku yang ramah, disiplin, dan islami;
- f. Peningkatan kepercayaan masyarakat.

4. Letak Geografis

SMA UII terletak di Jl. Taman Siswa No.158, Wirogunan, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

5. Fasilitas Pendukung Pembelajaran di Sekolah

Media dan sarana pembelajaran yang digunakan di SMA UII Yogyakarta cukup memadai dan mendukung proses belajar mengajar.

Sarana yang ada di SMA UII Yogyakarta meliputi:

Tabel 1.1 Sarana Prasarana SMA UII Yogyakarta

No.	Keterangan	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kepsek	1	Baik
2.	Ruang Waka Kesiswaan	1	Baik
3.	Ruang Waka Kurikulum	1	Baik
4.	Ruang Guru	1	Baik
5.	Ruang Kelas	9	Baik
6.	Ruang TU	1	Baik

No.	Keterangan	Jumlah	Kondisi
7.	Ruang BK	1	Baik
8.	Masjid	1	Baik
9.	UKS	1	Baik
10.	Ruang Osis	1	Baik
11.	Ruang Pembinaan	1	Baik
12.	Perpustakaan	1	Baik
13.	Hall Room	1	Baik
14.	Lab. Agama	1	Baik
15.	Ruang Workshop	1	Baik
16.	Kantin	1	Baik
17.	Lapangan	1	Baik
18.	Parkiran	2	Baik
19.	Toilet	8	Baik
20.	Alat Peraga	9	Baik
21.	LCD Proyektor	9	Baik
22.	Komputer	9	Baik

SMA UII Yogyakarta memiliki 9 ruang kelas dengan kondisi yang cukup baik hal itu ditunjukkan dengan adanya fasilitas yang lengkap seperti meja, kursi, papan tulis, kipas angin, proyektor dan alat peraga yang bisa digunakan dengan baik. Disamping itu SMA UII Yogyakarta juga menyediakan fasilitas wifi yang dapat diakses oleh peserta didik dari ruang

kelas hal ini bertujuan untuk membantu proses belajar mengajar dikelas yang berkaitan dengan digital. Dan setiap ruang kelas memiliki masing-masing LCD yang fungsinya sebagai media pembelajaran yang berbasis digital. Kemudian ruangan kantor yang ada di SMA UII Yogyakarta juga dapat dikatakan lengkap karena meliputi ruang kepala sekolah, ruang waka kesiswaan, ruang waka kurikulum dan ruangan guru yang dapat menampung sejumlah guru yang ada disana. Untuk aktivitas pembelajaran yang dilakukan peserta didik dilengkapi dengan ruangan perpustakaan, masjid, lab. Agama, dan lapangan. Kemudian untuk kegiatan non pembelajaran peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas yang ada seperti UKS, ruang osis, ruang workshop, kantin dan Hall. Sarana Prasarana yang ada di SMA UII Yogyakarta terbilang lengkap dan mumpuni karena jika sarana prasarana di sekolah terbilang baik maka akan mendukung proses pembelajaran yang baik pula.

6. Program Unggulan

Keunggulan SMA UII Yogyakarta dibandingkan dengan sekolah lain adalah memiliki komitmen mengembangkan Tahfidz Qur'an, Research, dan Entrepreneurship. Tahfidz Qur'an yang dilaksanakan di SMA UII Yogyakarta dilaksanakan setiap hari sabtu pagi dengan memiliki tingkatan kelas yang berbeda mulai dari kelas Iqra', membaca Al Qur'an, dan Menghafal Al Qur'an. Adapun kegiatan Research di SMA UII adalah program unggulan yang bersifat pembelajaran untuk membangun cara berpikir kritis serta untuk mendalami passion menjadi peneliti. Sedangkan

Entrepreneurship yaitu program unggulan yang dimana siswa diajarkan untuk berwirausaha dengan menampilkan usahanya melalui bazar. Untuk mendukung pelaksanaan kegiatan tersebut, SMA UII Yogyakarta membangun dan mengembangkan laboratorium terpadu dengan nama “Botanical Smartpack SMA UII Yogyakarta”. Di lokasi ini peserta didik melakukan aktifitas research dan entrepreneurship terkait program unggulan dan beberapa mata pelajaran. Selain itu peserta didik juga dapat mengimplementasikan usaha yang akan dirintisnya, misalnya tentang pengolahan hasil pertanian, utamanya rumpun yang menjadi tanaman utama yang ada di lahan tersebut.⁴¹

7. Daftar Guru dan Karyawan

Tabel 1.2 daftar Guru di SMA UII Yogyakarta

No.	Jabatan	L	P	Total
1.	Guru Tetap Yayasan	-	5	5
2.	DPK	1	-	1
3.	Guru Tidak tetap	5	8	13
4.	Karyawan	5	3	8

⁴¹ SMA UII Yogyakarta, “Profil SMA UII Yogyakarta” dikutip dari <https://smauiiyk.sch.id/profil/>, Tanggal 05 Maret 2023

8. Daftar Siswa

Tabel 1.3 Daftar Jumlah Siswa SMA UII Yogyakarta

No	Kelas	L	P	Jumlah	Total	
1	X	X-ICT	13	8	21	127
		X-1	20	17	37	
		X-2	20	15	35	
		X-3	15	19	34	
2	XI	XI-IPS 1	18	8	26	89
		XI-IPS 2	21	10	31	
		XI-MIPA	21	11	32	
3	XII	XII-IPS	20	16	36	59
		XII-MIPA	14	9	23	
TOTAL KESELURUHAN : 275 SISWA						

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Proses Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran PAI X ICT SMA Yogyakarta

Penelitian ini dilaksanakan di SMA UII Yogyakarta tepatnya di kelas X ICT, yang dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2023. Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan beberapa metode yang mendukung yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi seperti yang sudah dijelaskan pada Bab III sebelumnya. Hal ini dalam upaya untuk

mendapatkan data yang diperlukan dan dibutuhkan dalam penelitian ini. Pengumpulan data dengan metode wawancara tujuannya agar peneliti ini mendapatkan sumber asli atau langsung dari narasumber berlangsung. Adapun informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1 guru Agama dan peserta didik kelas X ICT yang berjumlah 4 orang. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data yang belum di dapat oleh peneliti seperti informasi sekolah dan gambaran geografis SMA UII Yogyakarta. Sedangkan observasi digunakan untuk peneliti mendapatkan data atau gambaran langsung dari lapangan.

SMA UII Yogyakarta merupakan sekolah yang memiliki basis tahfidz, research dan entrepreneurship. Di dalam SMA UII Yogyakarta juga terdapat pengelompokan kelas salah satu kelas yang menarik menurut peneliti yaitu X ICT. Di dalam kelas ICT berbeda dengan kelas-kelas lain yang dimana peserta didik melalui proses pembelajaran menggunakan laptop yang mereka miliki. Sehingga pembelajaran di dalam kelas ICT terasa lebih memudahkan guru ketika akan mengakses tugas-tugas yang berkaitan dengan penggunaan laptop. Maka dari itu untuk menumbuhkan ruang kelas yang nyaman dan aktif diharapkan bagi pendidik untuk menarik minat belajar peserta didik dengan memberikan media pembelajaran yang bervariasi karena adanya dukungan dari kelas ICT itu sendiri. Dalam hal ini tentunya kelas X ICT memiliki support dalam pembelajaran dengan tujuan agar guru-guru dapat memanfaatkan media-media pembelajaran digital saat proses pembelajaran. Berdasarkan

pengamatan peneliti pada saat menggunakan aplikasi Quizizz, pada tahap-tahap Quizizz dapat dilihat pada hal berikut:

a. Perencanaan

Quizizz adalah aplikasi berbasis website yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik. Dalam penggunaannya, Quizizz memungkinkan guru untuk membuat kuis dan ujian secara online yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat komputer atau gadget. Aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan seperti mudah digunakan, berbagai fitur yang menarik, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Beberapa studi telah dilakukan untuk melihat efektivitas pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran. Salah satu studi oleh Lim dan Law (2018) menemukan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan kinerja siswa dalam menguasai materi pelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.⁴² Sedangkan studi lain yang dilakukan oleh Chaudhury dan Widodo menemukan bahwa penggunaan Quizizz juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas.⁴³

⁴²Lim, C. P., & Law, E. H., "Effects of game-based quizzing practices on student learning outcomes and motivation", *Interactive Learning Environments*, 26(5), 2018, hal. 655.

⁴³Chaudhury, S., & Widodo, H. P. "The effectiveness of using Quizizz as a tool to enhance student engagement and participation in an EFL classroom", *Language Teaching Research*, 25(1), 2021, hal. 40.

Aplikasi Quizizz memiliki banyak manfaat sebagai media belajar untuk siswa maupun pengajar. Beberapa di antaranya yaitu:⁴⁴

- a. Memudahkan pengajaran jarak jauh Dalam situasi pendemo saat ini, pengajaran dari jarak jauh menjadi pilihan banyak sekolah. Quizizz dapat digunakan sebagai media belajar yang mudah diakses oleh siswa dan memudahkan mengajar dalam mengadakan ujian atau tes.
- b. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah Quizizz menyediakan berbagai macam soal dan pertanyaan yang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. Selain itu, siswa juga dapat melatih kemampuan mereka dalam membuat hipotesis dan menganalisis jawaban yang diberikan.
- c. Menumbuhkan semangat persaingan yang sehat Melalui fitur leaderboard, siswa dapat membandingkan prestasi mereka dengan siswa lainnya. Hal ini dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan merangsang persaingan yang sehat.
- d. Meningkatkan efisiensi pembelajaran Quizizz dapat mempercepat dan memperkuat proses pembelajaran karena soal dan jawaban dapat dikumpulkan dan dievaluasi secara otomatis oleh sistem. Di samping itu, Quizizz juga dapat memberikan feedback dalam waktu nyata, sehingga siswa dapat belajar dari kesalahan mereka.

⁴⁴Ara in, F. M., & Javeed, A. "Efficacy of Quizizz in Enhancing Learning and Cognition", *Journal of Applied Environmental and Biological Sciences*, 9(9S), 2019, hal. 95.

Dalam tahap perencanaan, peneliti melakukan observasi di dalam kelas X ICT yang dimana peneliti akan menyusun materi sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Pada tahap perencanaan ini peneliti membuat modul ajar agar disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran tersebut. Pada tahap ini peneliti membuat rencana pembelajaran yang akan dilakukan peneliti di kelas yang mana peneliti terjun langsung dalam proses pembelajaran atau memberikan materi siswa di kelas. Peneliti merancang modul ajar yang disesuaikan dengan modul ajar yang berlaku. Perencanaan ini berisi tentang sebuah rancangan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan.

Saat itu, peneliti mendapat kesempatan untuk mengajar materi Asuransi, Perbankan, dan Koperasi Syariah. Sesuai dengan tujuan pembelajaran pada Bab Asuransi, Perbankan, dan Koperasi Syariah. Siswa diminta untuk mampu menganalisis materi dari “Asuransi, Perbankan, dan Koperasi Syariah” pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menggunakan sebuah aplikasi berbasis game edukasi untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran tersebut yaitu menggunakan Quizizz. Peneliti menggunakan aplikasi ini untuk melakukan proses media pembelajaran siswa. Quizizz dirasa cocok digunakan untuk kegiatan pembelajaran dan diyakini sebagai hiburan untuk pembelajaran berlangsung hal ini karena pada saat pengaplikasiannya,

aplikasi ini membantu siswa dalam mengingat kembali materi yang telah disampaikan.

Pada tahap selanjutnya guru juga harus mempersiapkan soal-soal yang akan digunakan untuk kuis, soal tersebut bisa bersumber dari pustaka soal yang tersedia di Quizizz, mengetik secara manual dari buku paket dan LKS, atau melakukan copy paste dari file-file soal yang telah disediakan oleh *e-Learning*. Guru juga mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar yang mana didalamnya harus disesuaikan dengan metode dan media yang akan digunakan yakni aplikasi game Quizizz.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, pembelajaran PAI di SMA UII Yogyakarta masih minim dalam penggunaan aplikasi interaktif untuk menarik perhatian dari peserta didik. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan power point, *e-learning*, dan metode diskusi sebagai media dalam menjelaskan materi kepada peserta didik. Ketika penyampaian pelajaran oleh guru, disini guru hanya menggunakan model konvensional, menjelaskan melalui power point serta diskusi tanya jawab sehingga terkesan membosankan dan kurang menarik minat siswa. Belum digunakannya variasi model dan media pembelajaran secara maksimal menyebabkan proses pembelajaran terkesan monoton.⁴⁵

⁴⁵ Hasil observasi di SMA UII Yogyakarta tanggal 01 Maret 2023

Sesuai dengan hasil wawancara yang dikemukakan oleh anonim (samaran) selaku guru PAI tentang proses pembelajaran yang ada di kelas.

“Proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas masih seperti biasa yaitu guru mendampingi siswa belajar, menyampaikan materi, kemudian membimbing diskusi. Karena memang kelas saya lebih banyak diskusi jadi di awal saya menyampaikan gambaran umum kemudian memberikan anak-anak berdiskusi kemudian sesi memberikan pendapat setelah itu baru ada pengarahan dari saya”⁴⁶

Sesuai dengan analisis yang dilakukan oleh peneliti, pada saat proses pembelajaran metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru pada saat ini adalah diskusi, namun dirasa kurang cukup jika pembelajaran hanya menerapkan diskusi saja maka dari itu pemanfaatan teknologi yang harus dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam melakukan pembelajaran selain menggunakan metode di atas. Perkembangan teknologi yang sangat pesat di zaman sekarang ini, sangat memudahkan penggunaannya untuk membantu kehidupan sehari-harinya.

Begitu juga di dalam pendidikan, teknologi dapat membantu pembelajaran di kelas dengan sangat mudah. Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran Depdikbud menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang

⁴⁶Hasil wawancara dengan Anonim (Samaran), 01 Maret 202 di SMA UII Yogyakarta

teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa.⁴⁷

Penggunaan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, fitur-fitur di Quizizz memudahkan tenaga pendidik untuk membuat soal. Soal yang diberikan melalui Quizizz berbentuk pilihan ganda. Guru juga bisa menambahkan ilustrasi berupa grafik, gambar, tabel, dan sebagainya agar soal lebih mudah dipahami. Aplikasi Quizizz sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran jika dipersiapkan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran.⁴⁸

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan observasi ke dalam kelas dengan memberikan materi sesuai dengan modul ajar yaitu bab Asuransi, kemudian setelah peneliti menjelaskan materi peneliti memberikan pertanyaan melalui Quizizz. Peneliti menganalisis sejauh mana siswa dalam mengerjakan Quizizz pada pertemuan pertama.⁴⁹

⁴⁷Depdikbud, *Materi Latihan Kerja Guru PMP SLTP* (Jakarta: Penerbit Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 1992), hal. 79.

⁴⁸Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, Salsabila Difany, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA", *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Volume 4, Nomor 2, 2020, hal. 172.

⁴⁹ Hasil observasi di SMA UII Yogyakarta tanggal 01 Maret 2023

Peneliti menerapkan media Quizizz sebagai media pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X ICT yang dimana media Quizizz ini pernah diterapkan, namun jarang diimplementasikan. Dengan demikian, peneliti mencoba mempraktekkan aplikasi Quizizz pada pembelajaran PAI dalam materi Asuransi. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh dapat maksimal ketika didapatkan. Peneliti akan menyajikan data berupa naratif agar hasil reduksi dapat terorganisasikan dengan baik dan tersusun dalam pola hubungan sehingga memudahkan para pembaca untuk memahami data penelitian.

Pada siswa SMA, strategi pembelajaran ceramah dengan metode penyampaian materi secara langsung seolah-olah guru memberikan ceramah, tidak bisa dikatakan sebagai strategi yang efektif. Siswa SMA yang tengah tumbuh tumbuhnya akan upaya pencarian jati diri, tidak terlepas begitu saja dengan olah emosi. Pengembangan dari media pembelajaran Quizizz, perlu dilakukan secara berkesinambungan, agar Quizizz bisa menjadi satu aplikasi kompetitif sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sendiri, tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan pola-pola pembelajaran. Pola-pola pembelajaran yang diorganisasikan, kemudian ditetapkan berdasarkan batasan teknologi pendidikan. Pada dasarnya, terdapat 4 pola pembelajaran yang diterapkan di Indonesia,

- 1) Pola Tradisional, yakni hubungan Guru kepada siswa secara langsung,
- 2) Pola Guru dengan media,
- 3) Pola pembelajaran bermedia,
- 4) Pola pembelajaran dengan media saja.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajaran nomor 3, dimana menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya.⁵⁰ Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi Quizizz adalah pola multimedia interaktif.

Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah dimanfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.

Selain itu, aplikasi Quizizz juga diyakini cocok sebagai media hiburan siswa ketika dalam pembelajaran berlangsung guna

⁵⁰Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, Salsabila Difany, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA", *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Volume 4, Nomor 2, 2020, hal. 172.

menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan tidak monoton. Seperti pendapat anonim (samaran) selaku guru PAI di SMA UII yang mengatakan:

“Aplikasi Quizizz memang sangat menarik karena disitu ada beberapa unsur yang dimana dapat memacu semangat siswa dalam belajar dan lebih kompetitif, dari segi tampilan juga Quizizz juga sangat menarik. Nah kalau di e-learning kan biasanya anak diberikan kuis kemudian mengerjakan tugas, ketika sudah selesai kita melakukan penilaian, tetapi kalau di e-learning tidak bisa diakses bersamaan dengan teman-teman lainnya seperti aplikasi Quizizz yang dimana bisa langsung mengetahui letak salah nya dimana. Jadi disitu menurut saya Quizizz itu lebih kompetitif karena ada nya peringkat ranking setiap selesai mengerjakan quiz, kemudian anak-anak menjadi tau letak salah nya dimana sehingga saya kira bukan hanya sebagai media evaluasi tetapi juga sebagai media belajar mereka karena saya setuju jika evaluasi penilaian itu termasuk kedalam proses pembelajaran. Jadi kesan saya dengan aplikasi Quizizz sangat baik, saya juga menggunakan aplikasi Quizizz meskipun tidak sering, ditambah lagi di Quizizz itu juga sudah ada template quiz nya jadi tinggal akses saja tanpa perlu membuat soal. Secara keseluruhan Quizizz jika dibilang untuk meningkatkan semangat belajar saya sangat setuju, salah satu strategi meningkatkan semangat belajar bisa lewat game edukasi.”⁵¹

Selain Guru PAI, beberapa siswa juga merasakan manfaatnya, seperti yang dikatakan oleh FZ, yaitu “menarik, karena butuh media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.”⁵² Sejalan dengan hal tersebut, Syafi selaku siswa juga mengatakan tentang aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yaitu “Menurut pengalaman saya cukup efektif dan saya suka sekali kalau belajar menggunakan Quizizz karena merasa kejar-kejaran poin dan ranking sama teman-teman, selain itu belajar pakai Quizizz juga menyenangkan soalnya kelas jadi lebih aktif gitu rame, dan pada aktif bertanya kalau ada kata yang kurang dimengerti.”⁵³

Hasil wawancara yang telah dipaparkan oleh Anonim (Samaran) selaku guru PAI sesuai dengan observasi yang peneliti lihat

⁵¹Hasil wawancara dengan Anonim (Samaran) 01 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

⁵²Hasil wawancara dengan Anonim 09 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

⁵³Hasil wawancara dengan Anonim (Samaran) 09 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

dilaporkan bahwa Quizizz ini memberikan pengaruh positif karena aplikasi tersebut memacu semangat para siswa dan menumbuhkan jiwa-jiwa yang kompetitif. Quizizz juga berbeda dari e-learning yang mana ketika ada kesalahan, para siswa dapat langsung tahu dimana letak kesalahan mereka dan kemudian memperbaikinya. Hal ini berbanding lurus dengan hasil dokumentasi pada saat mengajar, para siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat untuk melakukan kegiatan belajar menggunakan aplikasi Quizizz ini.



Gambar.1 Proses Pembelajaran di Kelas X ICT

Konsep dalam penelitian ini mengacu pada game based learning yang merupakan teknik pembelajaran berlandaskan permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan. Game-based learning atau pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan game atau permainan sebagai alat untuk mengajar materi pelajaran. Dalam game-based learning, siswa dapat belajar

melalui pengalaman bermain game yang ditujukan untuk mengasah keterampilan seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerjasama tim.⁵⁴

Pembelajaran berlandaskan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran. Kemudian, penelitian pada bidang desain pendidikan telah menunjukkan bahwa game based learning atau pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama untuk menjaga motivasi keberlanjutan belajar.

Jika peneliti analisis, penerapan aplikasi Quizizz yang dilaksanakan di X ICT SMA UII Yogyakarta berjalan dengan baik dan dengan antusias siswa di dalam nya. Pada saat Quizizz dilaksanakan siswa terlihat jauh lebih bersemangat dibanding dengan metode pembelajaran yang hanya dengan metode ceramah, atau dengan diskusi.

Hal ini berbanding lurus dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Ketika siswa dengan metode ceramah, siswa terlihat cenderung pasif karena mayoritas pusat pembelajarannya ada

⁵⁴Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252-275.

pada guru. Namun, ketika menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, siswa terlihat antusias dan bersemangat.



Gambar 2. Proses Belajar Mengajar X ICT SMA UII Yogyakarta

Pengaruh tes Quizizz memiliki dampak dengan keterlibatan kognitif siswa. Kegiatan siswa melibatkan strategi pembelajaran yaitu menghubungkan pembelajaran dengan apa yang telah diketahui dan/atau membuat contoh sendiri untuk memudahkan memahami materi sambil belajar dan kegiatan melibatkan untuk meta-kognisi yaitu berpikir tentang apa yang harus dilakukan sebelum mulai belajar, fokus pada hal-hal tertentu bahwa siswa bisa mengerti ternyata tidak bisa diukur hanya dengan pertanyaan langsung. Ini karena sebenarnya, aktivitas keterlibatan kognitif terjadi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.⁵⁵

Dikutip dari Lailatul Astria dkk, penelitian yang dilakukan Ju & Adam menyatakan bahwa implementasi penggunaan Quizizz

⁵⁵Ahmad Munawir, "The Effect Of Using Quizizz To Efl Students' Engagement And Learning Outcome", *ENGLISH REVIEW: Journal of English Education*, Volume 10, Issue 1, 2021, hal. 302.

menjadikan siswa lebih aktif untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dan membantu siswa meningkatkan keterampilan dan lebih konsentrasi pada topik.⁵⁶

Peneliti juga menganalisis bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif berbasis smartphone dibandingkan kelas yang menggunakan model konvensional. Sehingga, aplikasi Quizizz dapat lebih meningkatkan kemampuan berpikir.

c. Evaluasi

Tahap evaluasi yang dimaksud ialah evaluasi berkaitan dengan penerapan aplikasi Quizizz bukan tentang materi pelajaran. Untuk kegiatan belajar mengajar yang lebih baik lagi guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kendala dan hal-hal yang dirasakan selama menggunakan media pembelajaran.

Pemanfaatan Quizizz pada pendidikan agama Islam dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sebuah penelitian kuantitatif menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁵⁷ Selain itu, Quizizz juga dapat digunakan sebagai penilaian formatif dan latihan soal. Beberapa

⁵⁶ Lailatul Asria dkk, Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Vol, 3, No.1, 2021

⁵⁷ Sarah Amaliah dan Lismawati, "Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 32 Jakarta", *UHAMKA: Prosiding Seminar Nasional Penguatan Riset dan Luarannya sebagai Budaya Akademik di Perguruan Tinggi memasuki Era 5.0*, 2020, hal. 847.

penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman siswa terhadap materi pendidikan agama Islam. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif dan efisien dalam pembelajaran agama Islam.⁵⁸

Sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, pada penelitian ini yang berlokasi di SMA UII pada kelas X ICT juga penggunaan aplikasi Quizizz sangat memberikan manfaat yang positif pada kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat adanya perubahan sikap belajar dari yang awalnya merasa ngantuk ataupun bosan, dengan hadirnya Quizizz ini memberikan mereka pengalaman baru yang membuat merasa antusias, semangat, dan lebih termotivasi untuk belajar.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dari guru PAI di sekolah tersebut dan beberapa siswa, aplikasi Quizizz ini memberikan banyak manfaat. Anonim selaku guru menuturkan tentang manfaat aplikasi Quizizz, yaitu

“Anak-anak jauh merasa lebih senang, dan tidak terbelah monoton karena kita sebagai guru juga harus memberikan media pembelajaran yang bervariasi. Kemudian kelebihan yang saya rasakan kelas jauh lebih menyenangkan serta dapat mengembangkan imajinasi dan pendapat siswa serta pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.”⁵⁹

⁵⁸Alifah Nurul Irfani, Ika Ratih Sulistiani, Arief Ardiansyah, “Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Wahid Hasyim Malang”, *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 6, Nomor 6, 2021, hal. 104.

⁵⁹Hasil wawancara Anonim (Samaran) 01 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

Evaluasi merupakan bagian penting dalam rangka mengembangkan media pembelajaran. Evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Karena banyak guru beranggapan ketika mengembangkan media pembelajaran pastilah seratus persen baik. Evaluasi dapat dilakukan melalui beberapa cara, seperti diskusi kelas dan kelompok wawancara perorangan, observasi mengenai sikap peserta didik, dan evaluasi media yang telah tersedia atau telah digunakan

Sebelum digunakan media pembelajaran berupa Quizizz peserta didik cenderung tidak memperhatikan guru yang menjelaskan materi. Peserta didik lebih banyak bermain hp, ngobrol, bahkan tidur didalam kelas.⁶⁰ Sehingga peneliti menyiasati menggunakan game edukasi berupa Quizizz dengan tujuan bermain sambil belajar.

Dalam hal ini, bisa kita tarik kesimpulan bahwa peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik dengan metode mengajar yang kurang menggugah dan melibatkan mereka seperti metode ceramah. Dalam kegiatan belajar mengajar, sebisa mungkin ditambah dengan media pembelajaran atau metode belajar yang mengasyikkan. Tujuannya agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam pembelajaran didalam kelas. Namun, dibalik itu terdapat beberapa kendala ketika menggunakan media Quizizz yaitu terdapat beberapa siswa yang tidak

⁶⁰Hasil observasi di SMA UII Yogyakarta pada tanggal 01 Maret 2023

bisa login ke dalam aplikasi Quizizz (tidak ada koneksi/ hp tidak support) dan peserta didik tidak dapat membuka tab baru yang mengakibatkan peserta didik bisa menjadi turun peringkat penilaian walaupun sudah menjawab soal dengan benar secara keseluruhan. Hal ini dikarenakan masalah kecepatan dan ketepatan waktu juga mempengaruhi nilai akhir.

Peneliti juga menganalisa bahwa nilai siswa di kelas X ICT setiap pertemuannya semakin meningkat.⁶¹ Namun, ada juga beberapa peserta didik yang nilainya naik dan turun. Dapat ditarik kesimpulan minat belajar peserta didik semakin meningkat ketika media pembelajaran yang diajarkan juga bervariasi. Salah satu faktor pendukung dalam pemanfaatan aplikasi quiz adalah bersifat kompetisi, sesuai dengan hasil wawancara siswa X ICT mengenai pembelajaran yang bersifat kompetisi

“Untuk dari segi kelebihan Quizizz seru karena kejar-kejaran poin dengan teman dan melatih berpikir cepat siswa, Quizizz dirasa juga cocok untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena adanya dorongan kompetisi tersebut”⁶²

Dalam hal ini, Quizizz memang sangat cocok untuk melatih siswa dalam berpikir cepat karena didalam fitur yang diberikan Quizizz selain ketepatan jawaban, ketepatan waktu juga sebagai salah satu dari bentuk penilaian dan berpengaruh nya skor yang akan

⁶¹Hasil observasi peneliti di SMA UII Yogyakarta pada tanggal 01 Maret 2023

⁶²Hasil wawancara siswa Anonim (Samaran) 09 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

dimiliki. Kemudian hal ini diperkuat dengan hasil dokumentasi peneliti pada saat pengajaran. Disini terlihat adanya perbedaan sikap dan perilaku siswa sebelum dan sesudah pengaplikasian Quizizz sebagai media pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa hadirnya Quizizz sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat sebagai peningkat motivasi belajar dan keaktifan siswa di kelas.



Gambar 3. KBM X ICT SMA UII Yogyakarta



Gambar 4 Penggunaan Quizizz di Kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

Kemudian, media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut.

Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena Quizizz berfungsi sebagai media komunikatif (menyampaikan informasi dengan benar), sebagai media motivasi (meningkatkan gairah untuk belajar), dan sebagai media untuk kebermaknaan (kemampuan menganalisa). Maka dari itu, penggunaan Quizizz sebagai media belajar sangat bermanfaat.

Oleh karena itu, pentingnya bagi pendidik untuk memberikan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Ketika minat dan motivasi belajar siswa meningkat maka peserta didik akan jauh lebih inisiatif dan aktif di dalam kelas sehingga nilai yang diperoleh pun juga meningkat. Salah satu media pembelajaran yang peneliti berikan adalah Quizizz.

Hal ini dikarenakan metode ceramah cenderung membuat siswa jauh lebih pasif, ditambah adanya gangguan gadget yang semakin merusak konsentrasi siswa dalam belajar karena peserta didik jauh lebih fokus memperhatikan layar hp dibandingkan mendengarkan pendidik menyampaikan materi. Oleh karena itu,

pentingnya bagi pendidik untuk memberikan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Ketika minat dan motivasi belajar siswa meningkat maka peserta didik akan jauh lebih inisiatif dan aktif di dalam kelas sehingga nilai yang diperoleh pun juga meningkat. Salah satu media pembelajaran yang peneliti berikan adalah Quizizz. Dan evaluasi penggunaan Quizizz yang berkaitan dengan media pembelajaran nampak pada tiga ranah pembelajaran, yaitu:

A. Ranah Afektif

Pada ranah afektif, siswa dapat mempengaruhi kondisi pembelajaran yang kondusif dalam upaya mencapai hasil belajar yang optimal, yang meliputi motivasi siswa dalam menjawab soal menggunakan Quizizz. Salah satu metode pengajaran yang dapat diambil untuk meningkatkan ketertarikan siswa adalah pembelajaran berbasis game. Pembelajaran berbasis game merupakan strategi pengajaran yang melibatkan aplikasi media digital yang melibatkan hasil pembelajaran yang mapan dan tren dalam e-learning. Alasannya Penunjang penggunaan pembelajaran berbasis permainan ini adalah pola pikir peserta didik saat ini telah mengalami pergeseran seperti mereka adalah penutur asli dan konsumen aplikasi multimedia digital. Selain itu, muda orang mengalami bentuk-bentuk inovatif dari permainan komputer dan permainan, dan pengalaman yang sedang

berlangsung bentuk-bentuk hiburan baru ini berdampak pada sikap, keterampilan kognitif, dan pembelajaran mereka Pilihan. Singkatnya, pembelajaran berbasis game adalah tentang meningkatkan dampak game digital secara berurutan untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran

Menurut Safari ranah afektif adalah cara penilaian dengan melihat minat dan sikap siswa. Sikap yang menjadi penilaian disini meliputi kejujuran, kedisiplinan, percaya diri, dan masih banyak lagi Selain itu ranah afektif juga mencakup beberapa hal selain sikap dan minat, yakni dalam ranah afektif juga mengkaji tentang perkembangan perasaan, nilai dan juga emosi.⁶³ Sejalan dengan pendapat diatas dan berdasarkan dari hasil penelitian bahwa Quizizz merupakan platform di bidang pendidikan berbasis games, yang membawa semua aktivitas banyak pemain ke ruang yang dibuat sebagai latihan interaktif dan tentunya menyenangkan. dengan Quizizz, menjadikan pembelajaran menjadi mudah di pahami, menyenangkan, tidak membosankan serta konsep materi pembelajaran mudah dikuasai. Dengan menggunakan platform Quizizz, peserta didik mampu mengerjakan latihan di kelas dengan perangkat elektronik yang mereka miliki. Quizizz mempunyai berbagai macam karakteristik permainan yang menghibur dalam

⁶³ Maya Saftari, N. F. Penilaian Ranah Afektif Dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap Untuk Menilai Hasil Belajar, *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, Vol 7, No. 1, 2019 Hal: 71–81.

proses pembelajaran. Quizizz juga dapat membuat peserta didik saling bersaing dan memotivasi belajar. Peserta didik dapat mengambil kuis pada waktu yang bersamaan dan melihat peringkat mereka langsung di papan peringkat. menggunakan Quizizz, maka pendidik dapat membuat soal-soal dalam bentuk games

Dalam tahap evaluasi dengan menggunakan Quizizz, selain memudahkan guru dalam penilaian siswa juga merasa senang dan antusias saat menggunakan aplikasi Quizizz. Selain itu, penggunaan platform Quizizz ini dapat meningkatkan minat belajar, motivasi dan pemahaman konsep dari pada peserta didik karena sebelumnya mereka belajar secara konvensional ini dikarenakan permainan ini dilakukan di Handphone masing-masing dan tampilannya pun seperti games yang mereka mainkan setiap hari. Hal ini didukung oleh penelitian Basuki Hidayat yang menyatakan bahwa Games Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran berbasis games, menghadirkan kegiatan multi-permainan di dalam ruangan kelas serta menjadikan ruang kelas sebagai latihan interaktif pun menyenangkan, membuat siswa dapat berkompetisi antar siswa lain sehingga memotivasi siswa dalam belajar, agar meningkatkan hasil belajar. Ini membantu siswa untuk meningkatkan apresiasi kuis, upaya belajar, motivasi belajar, keterlibatan kegiatan dan prestasi akademik sehingga siswa dapat

mengalami perkembangan kognitifnya dengan baik sesuai dalam penelitian yang dilakukan.⁶⁴

Dikutip dalam jurnal pedagogi penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran selama kegiatan belajar-mengajar juga diharapkan dapat membantu menaikkan self motivated learning dan self regulated learning pada siswa sehingga mereka dapat menggunakannya untuk mengontrol perilaku serta sebagai bekal untuk membangun pengetahuan (kognitifnya) yang telah dimilikinya lebih pesat lagi. Dalam hal ini siswa tertarik dalam penggunaan media Quizizz seperti yang dipaparkan oleh siswa kelas X ICT SMA UII Yogyakarta,

“Menurut pengalaman saya Quizizz cukup efektif dan saya suka sekali kalau belajar menggunakan Quizizz karena merasa kejar-kejaran point dan ranking sama teman-teman, selain itu belajar pakai Quizizz juga menyenangkan soalnya kelas jadi lebih aktif gitu rame, dan pada aktif bertanya klo ada kata yang kurang dimengerti”⁶⁵

“belajar menggunakan Quizizz seru dan mengasyikkan sih”

“ Seru pakai Quizizz karena ada sistem ranking jadi ingin selalu kejar-kejaran skor dengan teman”⁶⁶

Wawancara yang dilakukan oleh siswa menunjukkan hasil bahwa pada ranah afektif (sikap), Quizizz berhasil membuat siswa merasa seru dan menyenangkan ketika menggunakannya. Karena dalam aplikasi Quizizz mengarah pada sebuah game atau permainan

⁶⁴ Issrina Widayati, Aslam, Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa, *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 2, 2021. Hal: 252

⁶⁵ Hasil wawancara siswa Siswa (Anonim) , 09 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

⁶⁶ Hasil wawancara siswa Siswa (Anonim) 09 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

sehingga siswa tidak akan merasa tegang saat melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Dewi, C.K yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki sebuah potensi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.⁶⁷

Menurut Safitri et al, penggunaan media Quizizz di kelas atau online dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Dalam hal ini Quizizz dapat dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Tidak hanya untuk siswa Quizizz juga dapat memudahkan guru dalam pengambilan nilai secara mudah. Selain itu Quizizz juga memberikan kesan yang menantang bagi peserta didik karena di dalam nya terdapat pengejaran skor dengan waktu. Dengan begitu evaluasi dikatakan dapat berjalan dengan lancar.

B. Ranah kognitif

Menurut Iin Nurbudiyani hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang mencakup kegiatan mental (otak) seperti kemampuan untuk berpikir, memahami, mengingat, menerapkan, menganalisa, mensintesa dan kemampuan mengevaluasi atau

⁶⁷ Dewi Cahya Kurnia, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X" (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

memperbaiki⁶⁸. Dan menurut Purwanto hasil belajar kognitif merupakan kawasan kognisi yang mengalami perubahan perilaku. Proses belajar yang melibatkan proses pemikiran, kegiatannya meliputi penerimaan rangsangan dari luar oleh sensori, lalu disimpan dan diolah dalam otak menjadi informasi hingga dipanggil kembali dan diinformasikan ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif adalah segala sesuatu yang diperoleh peserta didik selama proses belajar mengajar dan guru menjadikannya sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana peserta didik bisa menguasai materi dan mencapai tujuan pembelajaran dalam ranah kognisinya.

Berdasarkan hasil observasi dalam ranah kognitif yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi, dan menjadikan siswa berpikir kritis.⁶⁹ Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Benjamin S Bloom yaitu ranah kognitif merupakan ranah yang menjelaskan tentang kegiatan mental (otak). Otak manusia dituntut untuk berpikir lebih keras lagi, karena didalamnya mencakup beberapa tahapan yaitu meliputi:

⁶⁸ In Nurbudiyani, "Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya", *Anterior Jurnal*, Vol. 13 No. 1 (2013), 89.

⁶⁹ Hasil Observasi di SMA UII Yogyakarta 01 Maret 2023

pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, analisis, sintesis, dan evaluasi (perbaikan).⁷⁰

Tabel 1.2 Hasil Penilaian Siswa kelas X ICT

Pertemua n	Nilai >50	Nilai 60- 75	Nilai 75- 85	85-90	90-100
Pertemuan 1	10 siswa	6 siswa	5 siswa	1 siswa	-
Pertemuan 2	2 siswa	6 siswa	4 siswa	3 siswa	1 siswa
Pertemuan 3	-	-	6 siswa	5 siswa	6 siswa

Pada tabel diatas menunjukkan hasil penilaian siswa setiap pertemuannya menunjukkan adanya perubahan secara signifikan. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara dengan guru PAI “Penggunaan Quizizz ini terbukti dapat mengembangkan siswa dalam berpikir, yang tadinya kelas hanya terkesan membosankan dengan penggunaan Quizizz kelas jadi menyenangkan dan heboh, yang tadinya anak-anak tidak bertanya mengenai materi pembelajaran jadi bertanya mengenai istilah-istilah yang tidak diketahui selain itu Quizizz itu lebih kompetitif karena adanya peringkat ranking setiap selesai mengerjakan quiz,

⁷⁰ Ida Fiteriani dan Baharudin, “Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi pada Materi Ipa Di Min Bandar Lampung,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*” Vol. 4 No. 2 (2017): 13

kemudian anak-anak menjadi tau letak salah nya dimana sehingga saya kira bukan hanya sebagai media evaluasi tetapi juga sebagai media belajar mereka karena saya setuju jika evaluasi penilaian itu termasuk kedalam proses pembelajaran”.⁷¹

Dalam hal ini menurut analisa peneliti pemanfaatan Quizizz ini dapat dijadikan sebagai salah satu media yang dapat dimanfaatkan karena selain dapat meningkatkan cara berpikir siswa menjadi lebih kritis, hasil belajar siswa terlihat meningkat

C. Ranah Psikomotorik

Pada ranah psikomotorik (keterampilan), hasil wawancara yang telah dilakukan oleh siswa menunjukkan bahwa siswa memiliki keterampilan dalam berpikir kritis setelah siswa menggunakan Quizizz pada proses evaluasi, siswa menjadi cepat memahami materi, cermat, teliti dan lebih tertarik dalam mengerjakannya dengan menggunakan Quizizz, sehingga hal ini dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Kemudian sikap positif siswa terhadap penggunaan Quizizz pada mata pelajaran PAI ditunjukkan dengan rasa senang mereka dalam mengikuti pembelajaran dan antusias mereka dalam setiap mengikuti kegiatan evaluasi dengan menggunakan Quizizz. Evaluasi pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan Quizizz karena sebelum menggunakan Quizizz para siswa merasa bosan dan tidak

⁷¹ Hasil wawancara dengan Guru (Anonim), 01 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

tertarik pada pembelajaran, serta siswa diberikan tugas yang sedikit mereka pahami tentang materi tersebut.

Dalam hal ini Quizizz sebagai proses evaluasi siswa tentunya akan membuat perasaan yang menyenangkan bagi siswa karena mereka bisa belajar sambil bermain. Sebagian siswa menjadi lebih tenang dan fokus pada handphonenya masing-masing untuk menghindari kesalahan dan memperoleh peringkat yang baik, adanya keinginan cepat selesai dan membandingkan hasil setelah mengetahui adanya peserta lainnya yang telah selesai.

Aplikasi Quizizz memiliki fitur yang lengkap dan fleksibel. Hal ini dapat memudahkan peserta didik untuk mengerjakan soal di manapun dan kapanpun. Guru juga diberikan kemudahan untuk membuat kuis dan mengatur penggunaan kuis. Bahkan, guru dapat langsung mendapatkan hasil analisis soal yang bisa diteruskan atau dikirimkan langsung kepada orang tua peserta didik. Quizizz merupakan salah satu media evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan. Oleh karena itu, terdapat sebuah peningkatan serta keberhasilan dalam pemanfaatan Quizizz terhadap proses evaluasi siswa. Seperti pada wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru Agama bahwasannya hasil belajar siswa menjadi tinggi setelah menggunakan Quizizz

“Aplikasi Quizizz terbilang sangat menarik karena disitu ada beberapa unsur yang dimana dapat memacu semangat siswa dalam

belajar dan terbilang lebih kompetitif, dari segi tampilan Quizizz juga sangat menarik..⁷²”

Quizizz juga dapat membantu para guru dalam hal menentukan evaluasi pembelajaran siswa secara cepat dan mudah, guru dapat memantau berapa banyak siswa yang sedang mengerjakan, waktu pengerjaan dan hasil dari pekerjaan karena Quizizz dapat memunculkan data dan statistik siswa secara langsung dan dapat diketahui oleh guru tanpa harus melakukan koreksian kembali. Selain itu hasil pekerjaan siswa dapat langsung guru download dalam bentuk Microsoft Excel dan PDF, hal ini tentunya lebih mempercepat pekerjaan seorang guru dalam menentukan evaluasi pembelajaran siswa. Akan tetapi, dalam hal ini guru tetap berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan jalannya pembelajaran.

Quizizz juga dapat membantu para guru dalam hal menentukan evaluasi pembelajaran siswa secara cepat dan mudah, guru dapat memantau berapa banyak siswa yang sedang mengerjakan, waktu pengerjaan dan hasil dari pekerjaan karena Quizizz dapat memunculkan data dan statistik siswa secara langsung dan dapat diketahui oleh guru tanpa harus melakukan koreksian kembali. Selain itu hasil pekerjaan siswa dapat langsung guru download dalam bentuk Microsoft Excel dan PDF, hal ini tentunya lebih mempercepat pekerjaan seorang guru dalam menentukan

⁷² Hasil wawancara Guru (Anonim), 01 Maret 2023 do SMA UII Yogyakarta

evaluasi pembelajaran siswa. Akan tetapi, dalam hal ini guru tetap berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan jalannya pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam Quizizz dikarenakan soal-soal tersebut mempunyai limit waktu mengerjakan jadi Quizizz ini melatih siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam menjawab dan mengelola waktu serta menjawab dengan benar⁷³. Hasil dalam mengerjakan soal-soal Quizizz seluruh peserta didik memiliki nilai yang sangat bagus, dalam Quizizz memiliki papan peringkat maka peserta didik dapat melihat skor yang mereka sudah kerjakan. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik. Pertanyaan di dalam Quizizz langsung dikerjakan tidak dapat dikerjakan untuk besok-besok hari untuk itu aplikasi Quizizz berguna mengatasi rasa malas peserta didik jika mendapatkan soal dari guru. Quizizz dapat menjadi sebuah aplikasi yang dapat memudahkan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran kepada siswa dengan cepat. Selain memudahkan guru, Quizizz juga dapat menjadi daya tarik siswa untuk melakukan evaluasi karena selain menyenangkan dapat juga meningkatkan motivasi siswa. Dengan demikian implementasi

⁷³ Hasil observasi di SMA UII Yogyakarta tanggal 01 Maret 2023

game edukasi Quizizz terhadap proses evaluasi siswa dapat meningkatkan evaluasi pembelajaran siswa kearah yang lebih baik lagi dan juga akan berpengaruh pula kepada kepribadian siswa itu sendiri sesuai dengan syariat Agama Islam.

Hal ini sesuai dengan pendapat Nurhidayah Br Naipospos, Quizizz memberikan dampak positif berupa kemudahan penggunaan aplikasi Quizizz maupun perkembangan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Permainan edukatif ini memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz karena menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan dikarenakan mengakomodir gaya belajar yang beragam baik visual dan audio juga kinestetik.⁷⁴ Dan menurut analisis peneliti pendidik diharapkan lebih kreatif dalam berkarya dan menyeleksi media pembelajaran yang sudah ada dan menindaklanjutinya dengan pemakaian media ke proses pembelajaran di kelas.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran PAI X ICT SMA Yogyakarta

Teknologi merupakan salah satu media pendukung sebagai sarana menyampaikan serta mengembangkan ilmu pengetahuan untuk

⁷⁴ Nurhidayah Br Naipospos, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19" (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2020).

meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi pastinya akan menemukan problematika di dalamnya, karena terdapat hal-hal yang mendukung dan menghambat dalam penerapannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diperoleh gambaran bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran PAI X ICT SMA UII Yogyakarta terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat sebagai berikut:

a. Faktor Pendukung

1) Mudah digunakan.

Quizizz merupakan aplikasi yang mudah digunakan baik bagi pengajar maupun siswa. Bagi pengajar dapat mudah membuat kuis dan siswa dapat mengaksesnya dengan mudah tanpa perlu login atau mendaftar terlebih dahulu cukup memasukkan kode permainan. Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat smartphone semakin memudahkan siswa melakukan pencarian sumber dan bahan belajar dari berbagai aplikasi website di internet seperti Word Wall, Quizizz dan lain-lain⁷⁵.

Dalam penggunaannya Quizizz juga bisa bersifat kolaborasi yang dimana dalam pengerjaannya dapat dilakukan

⁷⁵ Hasil observasi 01 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

dengan bersamaan dikarenakan Quizizz memungkinkan siswa untuk bekerja sama dan saling membantu dalam memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan. Dalam hal ini dapat meningkatkan kolaborasi dan memperkuat rasa kebersamaan diantara siswa.

Berdasarkan dari hasil observasi peneliti, penggunaan Quizizz terkesan lebih mudah digunakan oleh peserta didik. Hal ini dilihat oleh seberapa antusias siswa dalam penggunaan Quizizz siswa merasa tidak keberatan dan merasa enjoy dalam mengerjakan soal-soal yang ada di Quizizz kemudian siswa jauh lebih terkesan aktif dalam penggunaan Quizizz dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode ceramah atau ppt saja.⁷⁶

Sesuai dengan isi wawancara yang dikemukakan oleh siswa beranggapan bahwa Quizizz merupakan aplikasi yang menyenangkan selain itu Quizizz juga merupakan aplikasi yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir cepat dan Quizizz juga terbilang salah satu game edukasi yang mudah digunakan untuk semua kalangan, tidak hanya mudah digunakan Quizizz juga memiliki tampilan yang menarik untuk digunakan.⁷⁷

Berdasarkan hasil analisis peneliti, aplikasi Quizizz ini terbilang mudah digunakan jika dibandingkan dengan aplikasi-

⁷⁶ Hasil Observasi 01 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

⁷⁷ Hasil wawancara Siswa (Anonim) 09 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

aplikasi lainnya. Kemudahan ini yang memungkinkan semua kalangan dapat menggunakannya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Menurut Syaifulloh (2020), dengan judul penelitian pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz pada pembelajaran IPS terpadu di MTS Negeri Malang, menurut guru mata Pelajaran IPS terpadu, alat evaluasi menggunakan quizizz ini cukup mudah untuk diterapkan serta dapat mempersingkat waktu pada saat proses peilaian. Guru juga merasa terbantu dengan dengan adanya alat evaluasi quizizz yang praktis dan inovatif.⁷⁸

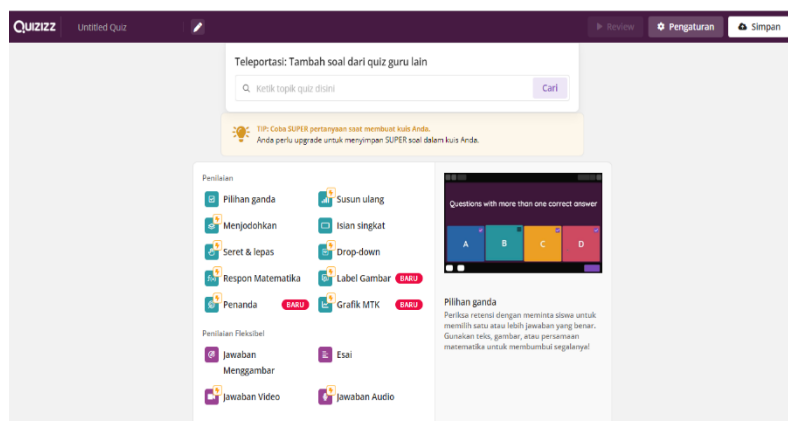
2) Tipe soal yang bervariasi

Tipe soal bervariasi, bisa diacak dan mudah dalam memasukkannya. Tipe soal yang tersedia adalah pilihan ganda, tentang pilihan yang tepat, uraian singkat, uraian panjang, dan survei. Pengacakan bisa berupa soal ataupun opsi jawaban pilihan ganda. Sedangkan teknik memasukkan soal bisa mengambil dari perpustakaan soal yang tersedia di aplikasi, ataupun memasukkan soal yang telah dibuat sendiri.

“Iya kalau pakai Quizizz enak soalnya kan bisa bermacam-macam tipe pertanyaan begitu, ada yang pilihan ganda

⁷⁸ Syaifulloh Muhammad, Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Terpadu di MTS Negeri Malang. *Tesis*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

ada yang essay ada juga yang polling begitu, tapi kalau saya sih lebih suka yang pilihan ganda”⁷⁹



Gambar 5 Variasi Pilihan Soal Quizizz

Berdasarkan hasil analisis peneliti tipe soal bervariasi ini merupakan fitur yang terbilang cocok karena dengan adanya tipe soal bervariasi siswa setiap waktu nya bisa menggunakan pola pertanyaan yang berbeda-beda untuk menghindari kebosanan dalam menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sugian Noor (2020) yang berjudul penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. Fitur quizizz yang bervariasi membuat peserta pelatihan merasa senang dan antusias ketika melakukan evaluasi. Hal ini menyebabkan peserta didik

⁷⁹ Wawancara siswa Anonim (Samaran) 09 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

termotivasi untuk bisa menyelesaikan evaluasi atau penilaian dengan hasil memuaskan.⁸⁰

3) Interaktif dan menyenangkan

Quizizz memberikan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan dikarenakan fitur-fiturnya sangat menarik seperti animasi, gamifikasi, dan komentar lucu muncul ketika siswa menjawab pertanyaan dengan benar. Quizizz juga dirasa terbukti meningkatkan minat belajar siswa serta siswa terlihat sangat antusias ketika dalam pengerjaan Quizizz berlangsung dikarenakan adanya kompetisi didalamnya dan pembelajaran tidak merasa membosankan. Seperti yang sudah dijelaskan oleh salah satu peserta didik di SMA UII Yogyakarta,

“Menurut saya penggunaan Quizizz ini efektif soalnya kalo belajar menggunakan Quizizz tu jadi buat ga ngantuk gitu sih, kalo cuma pake metode ceramah sama ppt kan ngantuk ya, jadi memang harus diselingi pake game edukasi gitu, biar lebih semangat belajar dan tertarik sih dalam belajar, biar belajarnya lebih variatif nggak monoton, soalnya kalau monoton merasa bosan, pokoknya kalau belajar menggunakan Quizizz merasa lebih bersemangat”⁸¹

Disamping itu Quizizz juga bisa menjadikan kompetisi dalam proses penggunaannya. Quizizz merupakan platform

⁸⁰ Sugian Noor, Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Persepsi Peserta Pelatihan| 178Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1):1-7.

⁸¹ Hasil wawancara siswa (Anonim), 09 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

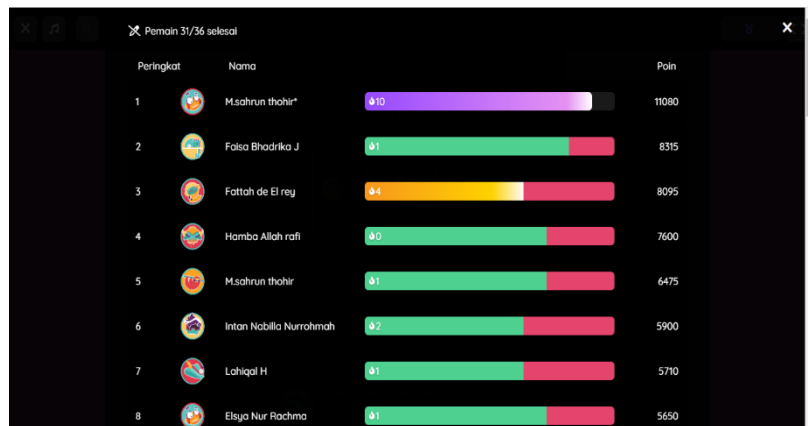
game education maka didalamnya mengandung unsur kompetisi. Menurut Abdurrahman dikutip dari Morhan Alasan utama seorang guru memilih interaksi pembelajaran kompetitif umumnya untuk membangkitkan aktivitas peserta didik dalam belajar. Adapun keunggulannya yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.⁸² Seperti dari wawancara salah satu peserta didik di kelas X ICT,

“Saya suka sekali klo belajar menggunakan Quizizz karena merasa kejar-kejaran poin dan ranking sama teman-teman, selain itu belajar pakai Quizizz juga menyenangkan soalnya kelas jadi lebih aktif gitu rame, dan pada aktif bertanya klo ada kata yang kurang dimengerti”⁸³

Hal ini dapat dilihat melalui hasil evaluasi pada peserta didik. Dapat dilihat secara jelas bahwa peserta didik kejar-kejaran skor agar terlihat lebih unggul di dalam kompetisi Quiz yang sedang dikerjakan pada saat itu.

⁸² Morhan, “Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pkn Dengan Menggunakan Model Kompetisi Pada Kelas V”, Artikel Penelitian, FKIP universitas Tanjungpura Pontianak, (2013), h. 4-5

⁸³ Hasil wawancara dengan siswa (Anonim), 09 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta



Gambar 6 Hasil Nilai Siswa Kelas X ICT

Menurut analisis peneliti dengan sifatnya yang kompetitif ini, Quizizz mampu meningkatkan motivasi untuk saling berlomba-lomba dalam belajar dan hal ini yang menciptakan iklim positif dalam kegiatan belajar mengajar.

4) Terdapat fasilitas pendukung (Lcd, Proyektor, Wifi)

Terdapat fasilitas LCD Proyektor di setiap kelas. Fungsi proyektor ini sangatlah penting, selain menampilkan kode permainan, proyektor juga digunakan untuk melihat live papan peringkat, untuk membangkitkan minat dan semangat berkompetisi. Terjangkaunya jaringan seluler dan tersedianya jaringan wifi. Quizizz merupakan aplikasi berbasis online, sehingga dalam pelaksanaannya pasti membutuhkan jaringan internet. Hal ini sejalan dengan hasil observasi peneliti bahwa ditemukan banyak siswa yang mengakses internet menggunakan wifi dari sekolah hal ini tentu saja dapat meningkatkan proses

pembelajaran yang efektif dengan dukungan fasilitas yang mumpuni.⁸⁴

Begitu juga dengan penjelasan wawancara yang dikemukakan oleh Guru (Anonim), selaku guru PAI di SMA UII Yogyakarta,

“SMA UII juga sudah menyediakan wifi, LCD Proyektor setiap kelas nya jadi menurut saya pengaplikasian media Quizizz bisa dilaksanakan dengan mudah karena sekolah ini juga memiliki fasilitas yang cukup mumpuni, paling klo terjadi kendala seperti jaringan koneksi yang buruk atau smartphone yang kurang memadai”⁸⁵

Berdasarkan hasil analisis peneliti dengan adanya fasilitas pendukung ini sangat membantu dan menjadikan aplikasi Quizizz ini sangat fleksibel untuk digunakan. Hal ini tentu sangat menjadi faktor pendukung Quizizz sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmad Yuwafi (2021) bahwa penggunaan Quizizz harus menggunakan perangkat yang mendukung dan fasilitas yang memadai sehingga dapat mendukung penggunaan Quizizz dan pembelajaran berjalan dengan lancar.⁸⁶

b. Faktor Penghambat

1) Bisa terjadi kecurangan

⁸⁴ Hasil observasi di SMA UII Yogyakarta 01 Maret 2023

⁸⁵ Hasil wawancara Guru (Anonim) 09 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

⁸⁶ Ahmad Yuwafi, Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Pada Mata Pelajaran Fikih (Studi Kasus di MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara), *Skripsi*, UNISNU Jepara

Dalam penggunaan Quizizz kecurangan dapat terjadi karena dapat menggunakan dua akun di dalam satu perangkat. Ketika perangkat smartphone terinstal aplikasi Quizizz dapat membuka akun di aplikasi dan melalui browser. Bahkan ketika browser tersebut berbeda juga dapat membuka akun yang lainnya misalnya di google Chrome, UC Browser, dan Opera mini, dapat membuka akun secara bersamaan

“Kekurangan menggunakan Quizizz itu ada beberapa yang curang, jadi menggunakan dua akun gitu, dan meminta temannya yang menjawab kalau udah selesai kuis. Kan kalau begitu jadinya malah bermain curang”⁸⁷

Sesuai dengan pengamatan observasi yang dilakukan peneliti, memang terhitung banyak siswa yang melakukan kecurangan mulai dari meminta siswa lain membantu mengerjakan soal siswa lain dan tidak sedikit siswa yang mengulang Quiz untuk mendapatkan hasil yang jauh lebih baik.⁸⁸

Menurut analisis peneliti yang demikian menjadi kekurangan sekaligus penghambat karena bagaimanapun media belajar harus mampu meminimalisir adanya kecurangan yang dilakukan oleh para siswa. Hal ini sejalan Menurut Ahmad Yuwafi (2021) untuk menghindari kecurangan dalam penggunaan Quizizz guru harus

⁸⁷ Hasil wawancara Peserta Didik (Anonim), 09 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

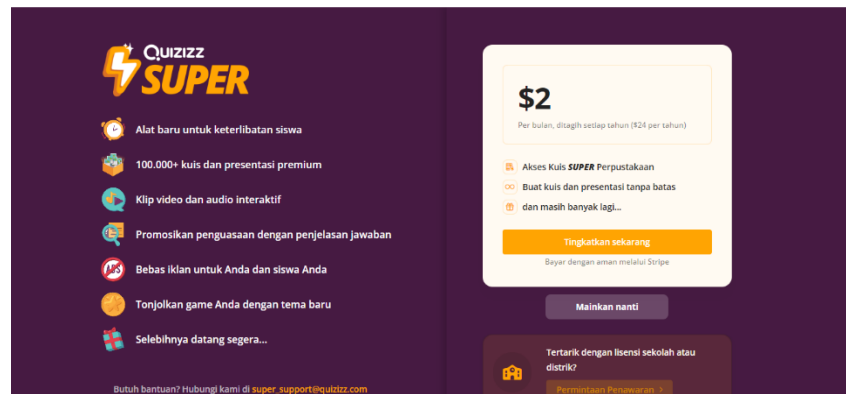
⁸⁸ Hasil Observasi tanggal 01 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

melakukan bimbingan terhadap peserta didik secara langsung. Ketika terdapat kendala di kelas guru akan memberikan bimbingan secara langsung kepada peserta didik yang mengalami kesulitan. Tidak jarang guru juga membiarkan peserta didik untuk mencoba menemukan solusi terhadap masalahnya, agar terbangun jiwa kemandirian dalam menghadapi masalah. Namun ketika memang sudah terlalu lama dan tidak terpecahkan, maka guru akan turun tangan membimbing peserta didik.⁸⁹

2) Fitur tambahan premium harus berbayar

Fitur super premium ini merupakan versi berbayar dan kelebihan yang ditawarkan diantaranya: upgrade pembelajaran asinkron, membuka tugas yang kadaluarsa, menyematkan video dari youtube, merekam, mengedit dan mengunggah rekaman audio, bebas iklan dan batasan 500 peserta. Hal ini tentu cukup memberatkan para siswa yang mana mereka belum memiliki cukup uang ataupun kondisi ekonomi masing-masing siswa berbeda.

⁸⁹ Ahmad Yuwafi, Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Pada Mata Pelajaran Fikih (Studi Kasus di MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara), *Skripsi*, UNISNU Jepara, Hal. 108



Bagan 7 Pilihan Premium Quizizz

Berdasarkan hasil observasi peneliti, tentu nya para siswa akan merasa keberatan jika Quizizz diharuskan berbayar, namun sesuai dengan fakta yang ada Quizizz tidak menyertakan seluruh fitur berbayar hanya beberapa fitur saja yang berbayar, dengan demikian penggunaan Quizizz masih bisa digunakan oleh siswa dengan menggunakan akun basic (tidak berbayar).

Dengan begitu sejalan dengan analisis peneliti bahwa disarankan setiap sekolah harus menyediakan setiap akun email peserta didik untuk diberikan kepuasan/ premium dalam beraplikasi khusus nya aplikasi yang membantu proses pembelajaran.

3) Jaringan yang tidak stabil

Masalah dalam koneksi internet dikarenakan Quizizz membutuhkan koneksi internet yang stabil dan cepat agar berfungsi dengan baik. Jika koneksi internet tidak stabil maka dapat menyebabkan jaringan yang lemah dan waktu loading yang

lama. Berdasarkan hasil observasi peneliti ketika penggunaan Quizizz terjadi penghambatan maka guru perlu menyiapkan soal Quizizz untuk dikerjakan sebagai PR. Tidak bisa kita pungkiri ketika permasalahan berkaitan dengan sinyal guru hanya bisa memberikan alternatif lain.⁹⁰

Hal ini didukung oleh pernyataan guru PAI disekolah, “sinyal pastinya menjadi kendala paling umum sekalipun sekolah sudah menyediakan wifi yang memadai tetapi terkadang terkendala oleh listriknya ketika mati, karena jika listrik mati maka wifi nya mati dan jaringan internet otomatis hilang. Jika jaringan sudah tidak ada maka Quizizz tidak bisa diakses, karena untuk mengakses harus online.”⁹¹

Menurut analisa dari peneliti, Quizizz tidak akan berjalan dengan lancar jika spesifikasi perangkat dan jaringan tidak stabil karena pengaruh paling besar dan berdampak dalam proses pembelajaran adalah koneksi jaringan dan spesifikasi perangkat yang harus memadai. Namun jika memang permasalahan terjadi di dalam kelas Quizizz menyediakan fitur pengerjaan di rumah yang dimana kuis yang ada di Quizizz dapat dikerjakan di rumah atau bisa dijadikan PR. Ahmad Yuwafi (2021) mengatakan bahwa Madrasah harus aselalu berupaya untuk melengkapi sarana dan prasarana untuk

⁹⁰ Hasil Observasi peneliti pada tanggal 01 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

⁹¹ Hasil wawancara dengan Guru Anonim (Samaran), tanggal 1 Maret 2023 di SMA UII Yogyakarta

menunjang pembelajaran berbasis teknologi. Seperti halnya menambah perangkat komputer, perangkat multimedia dan memperkuat serta memperluas jaringan wifi. Meskipun belum terlewati jaringan kabel namun madrasah sudah pernah mengajukan kepada PT. Telkom agar daerah sekitar madrasah bisa dilalui kabel internet, namun belum ada respon. Peran jaringan internet sangatlah penting terutama wifi di madrasah agar peserta didik tidak terbebani dengan kuota seluler.⁹²

⁹² Ahmad Yuwafi, Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Pada Mata Pelajaran Fikih (Studi Kasus di MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara), *Skripsi*, UNISNU Jepara, Hal. 109

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah peneliti lakukan, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dibagi menjadi 3 tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan peneliti menyusun materi dan membuat modul ajar sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tersebut. tahap selanjutnya adalah pelaksanaan, pada tahap ini peneliti akan menjelaskan materi dan memberikan pertanyaan menggunakan aplikasi Quizizz, tahap terakhir yaitu evaluasi pada tahap ini peneliti akan menganalisis apakah proses pembelajaran menggunakan media Quizizz berjalan dengan lancar.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz dibagi menjadi dua faktor yaitu, faktor pendukung dan faktor penghambat. Pada faktor pendukung antara lain, mudah digunakan, tipe soal variatif, interaktif dan menyenangkan, dan adanya kompetisi dalam aplikasi Quizizz. Sedangkan faktor penghambat dalam penggunaan aplikasi Quizizz antara lain, dapat terjadi kecurangan dalam pengerjaan nya, fitur tambahan premium yang berbayar, spesifikasi perangkat yang kurang memadai, dan jaringan yang tidak stabil.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dipaparkan di atas, maka diajukan beberapa saran yaitu:

1. Kepada sekolah (SMA UII Yogyakarta) untuk menerapkan aplikasi Quizizz sebagai salah satu referensi media pembelajaran baik untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) atau mata pelajaran lainnya.
2. Kepada lembaga pendidikan lain, aplikasi Quizizz bisa menjadi salah satu referensi media dalam pembelajaran karena banyak sekali manfaat yang dapat diberikan.
3. Kepada penelitian selanjutnya, penelitian ini sebagai basis data penting untuk dikembangkan, diperluas, dan diperdalam kembali. Khususnya terkait bagaimana aplikasi edukasi dan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia Isratul. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quiz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu", *Jurnal Kependidikan*, No. 25, Vol.2.
- Alhadar, Gambar, Maulana Adam Juliano. 2021. "Analisis Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol,03, No. 06.
- Ali, Muhammad. 2002. *Penelitian Pendidikan, Prosedur dan Strategi Mengajar*. Bandung: Angkasa.
- Amaliah, Sarah, Lismawati. 2020. "Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 32 Jakarta", *UHAMKA: Prosiding Seminar Nasional Penguatan Riset dan Luarannya sebagai Budaya Akademik di Perguruan Tinggi memasuki Era 5.0*.
- Arain, F. M., & Javeed, A. 2019. "Efficacy of Quizizz in Enhancing Learning and Cognition", *Journal of Applied Environmental and Biological Sciences*, 9(9S), 94-99.
- . Ashimatul Wardah Almawaddah, dkk, 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui daring di Sekolah Dasar" , *Jurnal BasicEdu*, No. 5, Vol 05.
- Chaudhury, S., & Widodo, H. P. 2021. "The effectiveness of using Quizizz as a tool to enhance student engagement and participation in an EFL classroom". *Language Teaching Research*, 25(1), 38–57. <https://doi.org/10.1177/1362168820959911>
- Citra, C.A dan Rosy. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*
- Depdikbud. 1992. *Materi Latihan Kerja Guru PMP SLTP*. Jakarta: Penerbit Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hafizah, Nur. 2021. *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA Sunan Pandanaran*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

- Hamriah. 2013. "Karakteristik Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah", *Jurnal Pilar*, Vol,02, No. 02.
- Hanafi, Muh Sain. 2014. "Konsep Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal: Lentera Pendidikan*, Vol 17. No. 1
- Hasan, Muhammad. 2021, *Makna Peran Media dalam Komunikasi dan Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Hidayat, Rahmat, Reni Syafrina Nasution. 2016. *Filsafat Pendidikan Islam Membangun Konsep Dasar Pendidikan Islam*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Humairoh. 2020. *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*, Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ilyas, Yaslis. 2001. *Kinerja Teori, Penilaian dan Penelitian*. Jakarta: Pusat Kajian Ekonomi Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia.
- Irfani, Alifah Nurul, Ika Ratih Sulistiani, Arief Ardiansyah. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Wahid Hasyim Malang", *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 6, Nomor 6.
- Khoirunnisa, Haiyumuti. 2019. "Pelaksanaan Pembelajaran Al Islam Menggunakan Metode Resitasi Pada Materi Thaharah Di Kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya", *Tadarus: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 08, No.02.
- Lim, C. P., & Law, E. H. 2018. "Effects of game-based quizzing practices on student learning outcomes and motivation". *Interactive Learning Environments*, 26(5), 647–662. <https://doi.org/10.1080/10494820.2017.1362852>
- Mahmudi. 2019. "Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, dan Materi", *Ta'dibuna: Jurnal pendidikan Agama Islam*, Vol. 2, No.1.
- Makky, M. Ismail, Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media
- Muhaimin. 2005. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mujahidah, Bella Nabila. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Tata Cara Shalat Jenazah Dengan Media Quizizz Pada Kelas IX Sekolah Menengah Pertama

- Muhammadiyah 20 Solokuro”, *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mulyani, Siti, Nurhaliza. 2021. “Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 3, Nomor 1.
- Munawir, Ahmad. 2021. “The Effect Of Using Quizizz To Efl Students’ Engagement And Learning Outcome”, *ENGLISH REVIEW: Journal of English Education*, Volume 10, Issue 1.
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Cakra Books.
- Nurul Hidayah dkk, 2021. “Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X”. “Prosiding SAMASTA”
- Nurhidayah Br Naipospos, 2020. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Di Masa Pandemi Covid 19” Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Nurliana, Ega, Oktian Fajar Nugroho. 2020. *Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan Quiz pada Pembelajaran IPA*. Universitas Esa Unggul: Seminar Prosiding Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin.
- Nurrita, Teni Nurrita. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal: Mishkat*, Vol 03, No. 01.
- Pranoto, Setyo Adi. 2020. “Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo”, *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, No. 1, Vol.4.
- Purwanto, M. Ngalim. 2006. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Karya.
- Pusparini, Herlina. 2020. “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon”, *Jurnal Pendidikan dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, No. 2, Vol.2.
- Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rosyadi, Khoiron. 2004. *Pendidikan Profetik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), hal. 73.

- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif: dilengkapi dengan Contoh Proposal dan Laporan Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2005)
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. 2016. "The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis", *Computers & Education*, 94, 252-275.
- Suyanto, Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional (Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Sri Mulyani, 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Bahasa Indonesia Dengan Penerapan Aplikasi Quizizz Siswa Kelas Vii Smp Negeri 40 Sinjai" Universitas Muhammadiyah Makassar
- Unik Hanifah Salsabila, Ifone Shiflana Habiba, Istri Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, Salsabila Difany. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA", *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Volume 4, Nomor 2.
- Wibawa, R.p, Astuti, Pangestu. 2020. "Smartphone Based Application "Quiz" as a Learning Media", *Jurnal Dinamika Pendidikan*, Vol 1, Nomor 4.
- Yusuf, A. Muri. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Penelitian Gabungan (Pertama)*. Jakarta: Remika Cipta.

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENELITIAN

1) Observasi

- Tujuan : untuk mendapatkan informasi data dari lapangan mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas X ICT SMA UII Yogyakarta
- Informasi yang di lihat : Lokasi sekolah, Sarana dan Prasarana, lingkungan sekolah, ruang kelas dan guru, fasilitas pendukung pembelajaran, proses pembelajaran di kelas.
- Kondisi peserta didik, fasilitas non fisik dan fisik pembelajaran (lcd), fasilitas pendukung pembelajaran. Guru dan siswa itu lebih ideal atau tidak.
-

2) Wawancara

Guru PAI kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

- Tujuan : untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas X ICT SMA UII Yogyakarta
- Pertanyaan :
 1. Bagaimana jalan proses mengajar PAI di sekolah?
 2. Bagaimana cara bapak untuk menciptakan suasana yang efektif ketika pembelajaran berlangsung?

3. Metode apa saja yang digunakan ketika proses pembelajaran?
4. Media Pembelajaran apa saja yang digunakan ketika proses pembelajaran?
5. Menurut bapak apakah media pembelajaran tersebut sudah maksimal dalam penerapannya?
6. Apa saja kendala selama proses pembelajaran?
7. Apa saja kelebihan yang bapak rasakan ketika menggunakan media pembelajaran di dalam kelas?
8. Menurut bapak ketika proses pembelajaran berlangsung siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran apa?
9. Apa pendapat bapak mengenai aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran?
10. Misalkan bapak menerapkan Quizizz di kelas, apakah akan digunakan untuk penilaian atau hanya sebagai hiburan saja?
11. Menurut bapak apa saja faktor pendukung serta faktor penghambat dalam penggunaan aplikasi Quizizz di dalam proses pembelajaran

Siswa PAI kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

- Tujuan : untuk mengetahui Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI Kelas X ICT SMA UII Yogyakarta
- Informasi identitas siswa :

1. Nama :
2. Pendidikan :
- Pertanyaan :
 1. Media apa yang biasanya digunakan guru dalam pembelajaran?
 2. Apa yang kamu ketahui tentang Quizizz?
 3. Apakah menurutmu pembelajaran menggunakan Quizizz efektif bagi pembelajaran PAI?
 4. Menurut kamu apakah penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI selama ini efektif dan apa alasannya?
 5. Media Pembelajaran apa yang menurutmu yang paling efektif dalam pembelajaran PAI?
 6. Bagaimana pendapatmu tentang penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI?
 7. Apa saja kekurangan dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?
 8. Dalam pengalaman anda, ketika guru PAI menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, apakah anda berpartisipasi dan apa alasannya?
 9. Menurutmu lebih menyenangkan proses pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz, atau dengan media power point atau dengan metode ceramah saja? Dan apa alasannya?
 10. Proses Pembelajaran seperti apa yang menurutmu menarik dan menyenangkan di dalam kelas?

11. Apakah media Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar anda?

3) Dokumentasi Profil Sekolah

Visi Misi sekolah

Data kepala sekolah, guru, dan siswa

Sarana dan prasarana

Dokumentasi kegiatan

Instrumen wawancara guru PAI kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

Nama: Chamid Nur Fajri

Waktu: 10.00-11.00 Wib

Lokasi: Ruang Lab SMA UII Yogyakarta

1. Bagaimana jalan proses mengajar PAI di sekolah?

Jawaban: Proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas masih seperti biasa yaitu guru mendampingi siswa belajar, menyampaikan materi, kemudian membimbing diskusi. Karena memang kelas saya lebih banyak diskusi jadi di awal saya menyampaikan gambaran umum kemudian memberikan anak-anak berdiskusi kemudian sesi memberikan pendapat setelah itu baru ada pengarahan dari saya.

0. Bagaimana cara bapak untuk menciptakan suasana yang efektif ketika pembelajaran berlangsung?

Jawaban: Pembelajaran yang efektif menurut saya adalah suasana ketika siswa itu merasa nyaman untuk menyampaikan pendapat, merasa nyaman untuk menyampaikan semua ide merasa nyaman untuk bertanya apapun serta situasi kelas yang nyaman dalam melakukan apapun. Ketika itu terjadi saya merasa pembelajaran sudah terbilang efektif. Hanya saja yang menjadi tantangan buat saya ketika ada materi yang dimana anak-anak masih terasa asing atau tidak memiliki data apapun mengenai materi tersebut.

1. Metode apa saja yang digunakan ketika proses pembelajaran?

Jawaban: Metode yang biasa saya gunakan adalah diskusi

2. Media Pembelajaran apa saja yang digunakan ketika proses pembelajaran?

Jawaban: E Learning, karena E Learning adalah platform yang SMA UII punya karena di dalam nya sudah cukup banyak fitur seperti ada kuis, tempat pengumpulan tugas, absensi, buku digital, power point, serta masih banyak fitur lain nya yang saya gunakan di e learning. Mulai dari materi serta evaluasi itu ada di dalam platform tersebut.

3. Menurut bapak apakah media pembelajaran tersebut sudah maksimal dalam penerapan nya?

Jawaban: Sebenarnya maksimal si belum, meskipun fitur nya banyak tapi dari segi tampilan menurut anak-anak seperti kurang menarik sebenarnya. Mungkin kalau dilihat dari sekarang maksimal tapi pastinya akan yang lebih baik lagi

1. Apa saja kendala selama proses pembelajaran?

Jawaban: Kendala selama proses pembelajaran lebih ke proses pembelajaran yang dimana ada anak yang benar-benar aktif, ada juga yang pendiam. Memang proses setiap anak tidak bisa sama, tapi saya berharap nya anak-anak bisa berproses sesuai target hanya butuh siasat saja. Kalau dari kendala teknis mengenai media saya rasa tidak ada karena dilihat dari

koneksi internet (wifi) yang sekolah punya juga sudah mumpuni, serta fitur-fitur lainnya yang sudah terbilang cukup baik.

2. Apa saja kelebihan yang bapak rasakan ketika menggunakan media pembelajaran di dalam kelas?

Jawaban: Anak-anak jauh merasa lebih senang, dan tidak terbilang monoton karena kita sebagai guru juga harus memberikan media pembelajaran yang bervariasi. Kemudian kelebihan yang saya rasakan kelas jauh lebih menyenangkan serta dapat mengembangkan imajinasi dan pendapat siswa serta pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.

3. Menurut bapak ketika proses pembelajaran berlangsung siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran apa?

Jawaban: Kalau menurut saya media-media yang teman-teman lakukan saat PPL kemarin itu menarik menurut mereka karena mereka ada sisi dimana ketika menemukan atau mencoba sesuatu yang baru maka akan lebih semangat dan saya kira itu wajar dan normal sekali seperti merasa “wah baru ni” namun jika dilaksanakan terus menerus pasti akan ada bosannya juga maka dari itu memang harus divariasikan ya agar pembelajaran lebih menyenangkan

4. Apa pendapat bapak mengenai aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran?

Jawaban: Aplikasi Quizizz memang sangat menarik karena disitu ada beberapa unsur yang dimana dapat memacu semangat siswa dalam belajar dan lebih kompetitif, dari segi tampilan juga Quizizz juga sangat menarik. Nah kalau di e learning kan biasanya anak diberikan kuis kemudian mengerjakan tugas, ketika sudah selesai kita melakukan penilaian, tetapi kalau di e learning tidak bisa diakses bersamaan dengan teman-teman lainnya seperti aplikasi Quizizz yang dimana bisa langsung mengetahui letak salah nya dimana. Jadi disitu menurut saya Quizizz itu lebih kompetitif karena ada nya peringkat ranking setiap selesai mengerjakan quiz, kemudian anak-anak menjadi tau letak salah nya dimana sehingga saya kira bukan hanya sebagai media evaluasi tetapi juga sebagai media belajar mereka karena saya setuju jika evaluasi penilaian itu termasuk kedalam proses pembelajaran. Jadi kesan saya dengan aplikasi Quizizz sangat baik, saya juga menggunakan aplikasi Quizizz meskipun tidak sering, ditambah lagi di Quizizz itu juga sudah ada template quiz nya jadi tinggal akses saja tanpa perlu membuat soal. Secara keseluruhan Quizizz jika dibilang untuk meningkatkan semangat belajar saya sangat setuju, salah satu strategi meningkatkan semangat belajar bisa lewat game edukasi.

5. Menurut bapak, apa saja faktor pendukung dan penghambat dari aplikasi Quizizz?

Jawaban: Kalau dari segi faktor pendukung nya tipe soal nya yang bervariasi, kemudian juga bersifat kompetisi, dan juga anak-anak kan rata-

rata punya gadget jadi dilaksanakan aplikasi Quizizz ini tidak terbilang sulit, dan sekolah juga memfasilitasi adanya wifi, LCD, Proyektor di setiap kelas yang bisa menampilkan permainan di layar LCD.

6. Misalkan bapak menerapkan Quizizz di kelas, apakah akan digunakan untuk penilaian atau hanya sebagai hiburan saja?

Jawaban: Mungkin lebih ke hiburan saja, karena yang namanya anak-anak itu cepat bosan ya, jangan kan anak-anak kita saja ada rasa dimana kita merasa bosan atau pengen sesuatu yang baru. Jadi penilaian itu bukan target utama karena saya lebih setuju jika yang dinilai itu proses belajarnya, penilaian itu hanya sebagai pelengkap saja.

Instrumen wawancara siswa kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

Nama : Adira Putri Wally

Waktu : 13.00 WIB

Hari/Tanggal : Kamis, 09 Maret 2023

Lokasi : Ruang Kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

1. Media apa yang biasanya digunakan guru dalam pembelajaran?

Jawaban: Media Laptop, e learning dan PPT

2. Apa yang kamu ketahui tentang Quizizz?

Jawaban: Aplikasi game edukasi yang menjawab pertanyaan seperti kuis berbasis online

3. Apakah menurutmu pembelajaran menggunakan Quizizz efektif bagi pembelajaran PAI?

Jawaban: Menurut saya penggunaan Quizizz ini efektif, soalnya kalo belajar menggunakan Quizizz tu jadi buat ga ngantuk gitu sih, kalo cuma pake metode ceramah sama ppt kan ngantuk ya, jadi memang harus diselengi pake game edukasi gitu, biar lebih semangat belajar dan tertarik sih dalam belajar, biar belajarnya lebih variatif nggak monoton, soalnya kalau monoton merasa bosan, pokoknya kalau belajar menggunakan Quizizz kerasa lebih bersemangat

4. Menurut kamu apakah penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI selama ini efektif dan apa alasannya?

Jawaban: kurang efektif, karena biasanya hanya ceramah atau diskusi saja

5. Media Pembelajaran apa yang menurutmu yang paling efektif dalam pembelajaran PAI?

Jawaban: kurang tahu, karena sejauh ini belum ada penilaian media apa yang paling bagus

6. Bagaimana pendapatmu tentang penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI?

Jawaban: Bagus karena siswa pada antusias dalam mengerjakan Quizizz dan kelas juga terasa lebih menyenangkan

7. Menurutmu apa saja kelebihan dan kekurangan dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

Jawaban: kelebihannya membuat siswa ingin belajar karena bersifat menyenangkan. Kekurangannya jaringan internet sih

8. Dalam pengalaman anda, ketika guru PAI menggunakan aplikasi quiziz dalam pembelajaran, apakah anda berpartisipasi dan apa alasannya?

Jawaban: iya berpartisipasi, soalnya Quizizz kan seru jadi enak kalau belajar menggunakan aplikasi Quizizz

9. Menurutmu lebih menyenangkan proses pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz, atau dengan media power point atau dengan metode ceramah saja? Dan apa alasannya?

Jawaban: Menurut saya semua media itu menyenangkan asalkan siswa pada antusias

10. Proses Pembelajaran seperti apa yang menurutmu menarik dan menyenangkan di dalam kelas?

Jawaban: Proses Pembelajaran yang menggunakan media yang bermacam-macam, misalnya aplikasi Quizizz, atau game game dan media lainnya.

11. Apakah media Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar anda?

Jawaban: sejauh ini sih saya jarang menggunakan aplikasi Quizizz, tapi sepertinya dapat membantu motivasi saya dalam belajar, karena suka greget gitu kalau salah kan Quizizz ada sistem ranking git

Instrumen wawancara siswa kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

Nama : Aisyah Feri

Waktu :13.00 WIB

Hari/tanggal : Kamis, 09 Maret 2023

Lokasi : Ruang Kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

1. Media apa yang biasanya digunakan guru dalam pembelajaran?

Jawaban: Biasanya sih menggunakan e learning

2. Apa yang kamu ketahui tentang Quizizz?

Jawaban: sebuah web untuk membuat kuis

3. Apakah menurutmu pembelajaran menggunakan Quizizz efektif bagi pembelajaran PAI?

Jawaban: Menurut saya efektif

4. Menurut kamu apakah penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI selama ini efektif dan apa alasannya?

Jawaban: Efektif, karena metode pembelajarannya yang unik

5. Media Pembelajaran apa yang menurutmu yang paling efektif dalam pembelajaran PAI?

Jawaban: E Learning, karena banyak fiturnya. Di E Learning juga bisa kuis dengan soal-soal namun kurang asyik ga seasyik Quizizz

6. Bagaimana pendapatmu tentang penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI?

Jawaban : Menurut saya sih penerapan aplikasi Quizizz di kelas itu menyenangkan karena banyak yang antusias, dan pada berlomba-lomba point tinggi

7. Menurutmu apa saja kelebihan dan kekurangan dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

Jawaban: kalau untuk kelebihan nya, menyenangkan dan terkesan efektif tapi kalau kekurangan nya harus menyesuaikan perangkat, kan ada tu perangkat yang engga mendukung dan yang paling penting tergantung jaringan, kalau jaringan trouble engga bisa login Quizizz

8. Dalam pengalaman anda, ketika guru PAI menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, apakah anda berpartisipasi dan apa alasannya?

Jawaban: Berpartisipasi, karena selain pengerjaan nya yang unik, seneng aja gitu kejar-kejaran skor sama temen-temen dan ketika ada beberapa materi yang kita tidak tahu jadi tahu, kaya semisal ada penggalan kata yang kurang dimengerti jadi mengerti

9. Menurutmu lebih menyenangkan proses pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz, atau dengan media power point atau dengan metode ceramah saja? Dan apa alasannya?

Jawaban: ceramah, karena kalau saya lebih paham jika langsung dijelaskan dan bisa terjadi interaksi secara langsung antara siswa dan guru (diskusi) tapi kalau Quizizz itu hanya untuk hiburan atau selingan dalam pembelajaran aja sih

10. Proses Pembelajaran seperti apa yang menurutmu menarik dan menyenangkan di dalam kelas?

Jawaban: Kalau menurut saya semua proses pembelajaran itu menyenangkan tergantung mood guru nya aja sih

11. Apakah media Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar anda?

Jawaban: kalau saya sih netral ya, tapi sejauh ini Quizizz itu mudah dalam pengerjaan nya jadi saya suka.

Instrumen wawancara siswa kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

Nama : Faith Zunnun El Halim

Waktu : 13.00 WIB

Hari/ Tanggal: Kamis, 09 Maret 2023

Lokasi : Ruang Kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

1. Media apa yang biasanya digunakan guru dalam pembelajaran?

Jawaban: Biasanya menggunakan PPT dan E Learning

2. Apa yang kamu ketahui tentang Quizizz?

Jawaban: Media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan

3. Apakah menurutmu pembelajaran menggunakan Quizizz efektif bagi pembelajaran PAI?

Jawaban: Iya efektif, selain mudah di akses belajar menggunakan Quizizz juga menyenangkan karena kelas jadi ramai dan seru

4. Menurut kamu apakah penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI selama ini efektif dan apa alasannya?

Jawaban: kurang efektif, saat pembelajaran terasa lebih bosan. Karena media pembelajaran saat ini kurang bervariasi. Harusnya ditambah dengan video, atau aplikasi-aplikasi yang memuat permainan berbasis pelajaran

5. Media Pembelajaran apa yang menurutmu yang paling efektif dalam pembelajaran PAI?

Jawaban: mungkin seperti media yang menyertakan kuis kuis karena lebih mengasah otak

6. Bagaimana pendapatmu tentang penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI?

Jawaban: menarik, karena butuh media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

7. Menurutmu apa saja kelebihan dan kekurangan dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

Jawaban: kelebihannya yaitu mudah diakses, kelas menjadi ramai seru, banyak yang antusias, pembelajaran tidak terasa boring dan untuk kekurangan biasanya ada yang main curang semisal menggunakan dua akun

8. Dalam pengalaman anda, ketika guru PAI menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, apakah anda berpartisipasi dan apa alasannya?

Jawaban: Iya berpartisipasi, karena menyenangkan saat menggunakan Quizizz dan sejauh ini saya suka sekali game kuis-kuis

9. Menurutmu lebih menyenangkan proses pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz, atau dengan media power point atau dengan metode ceramah saja? Dan apa alasannya?

Jawaban: Quizizz, karena bisa berlomba lomba mengejar nilai saat mengerjakan kuis dengan teman-teman. Karena di Quizizz ada sistem ranking jadi ingin selalu menjadi nomor satu

10. Proses Pembelajaran seperti apa yang menurutmu menarik dan menyenangkan di dalam kelas?

Jawaban: Yang menghibur pelajar agar tidak bosan saat belajar, yaa seharusnya ditambah media-media aja sih jangan cuma menjelaskan tapi juga ada game nya biar ga bosan dan ngantuk

11. Apakah media Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar anda?

Jawaban: sangat memotivasi, karena yang tadi nya kelas terasa bosan dan mengantuk jadi tidak mengantuk karena menggunakan Quizizz yang menyenangkan ditambah lagi di Quizizz ada fitur musik nya jadi pengerjaan kuis lebih seru.

Instrumen wawancara siswa kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

Nama : Syafi Maula Chesta A. H

Waktu :13.00 WIB

Hari/tanggal : Kamis, 09 Maret 2023

Lokasi : Ruang Kelas X ICT SMA UII Yogyakarta

1. Media apa yang biasanya digunakan guru dalam pembelajaran?

Jawaban: PPT, Papan Tulis, E Learning

2. Apa yang kamu ketahui tentang Quizizz?

Jawaban: Web yang biasanya digunakan untuk penilaian atau juga sebagai sarana pembelajaran

3. Apakah menurutmu pembelajaran menggunakan Quizizz efektif bagi pembelajaran PAI?

Jawaban: Menurut saya pembelajaran menggunakan Quizizz bisa dikatakan efektif, tetapi jika pengerjaannya pada jujur tidak dengan menggunakan dua akun

4. Menurut kamu apakah penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI selama ini efektif dan apa alasannya?

Jawaban: Kurang efektif, karena saat guru menjelaskan menggunakan ppt semuanya pada sibuk sendiri mungkin karena kurang tegas dalam pengkondisian di dalam kelas

5. Media Pembelajaran apa yang menurutmu yang paling efektif dalam pembelajaran PAI?

Jawaban: pembelajaran yang efektif menurut saya dengan worksheet, tapi saya lebih suka kalau pembelajaran langsung ada komunikasi dua arah atau dengan cara diskusi karena pembelajaran terasa lebih serius

6. Bagaimana pendapatmu tentang penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI?

Jawaban: Menurut pengalaman saya cukup efektif dan saya suka sekali kalau belajar menggunakan Quizizz karena merasa kejar-kejaran point dan ranking sama teman-teman, selain itu belajar pakai Quizizz juga menyenangkan soalnya kelas jadi lebih aktif gitu rame, dan pada aktif bertanya klo ada kata yang kurang dimengerti

7. Menurutmu apa saja kelebihan dan kekurangan dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

Jawaban: untuk dari segi kelebihan seru karena kejar-kejaran poin dengan teman dan melatih berpikir cepat siswa, karena kecepatan waktu juga mempengaruhi skor. Kekurangannya sih ada beberapa yang curang seperti menggunakan dua akun atau bertanya dengan teman yang sudah selesai mengerjakan Quizizz. Tapi kalau untuk hiburan saja Quizizz bagus sekali

8. Dalam pengalaman anda, ketika guru PAI menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, apakah anda berpartisipasi dan apa alasannya?

Jawaban: Iya berpartisipasi karena kejar-kejaran point dengan teman-teman selain itu juga sebagai pengambilan nilai

9. Menurutmu lebih menyenangkan proses pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz, atau dengan media power point atau dengan metode ceramah saja? Dan apa alasannya?

Jawaban: Jika untuk materi, Power Point dan ceramah bisa untuk menambah pengetahuan dan pemahaman di kelas. Quizizz sendiri digunakan saat sudah selesai semua materi dan soal quiz seputar materi yang diajarkan karena bisa membuat semangat bersaing untuk jadi yang terbaik sekaligus bisa menambah pemahaman semua siswa di kelas.

10. Proses Pembelajaran seperti apa yang menurutmu menarik dan menyenangkan di dalam kelas?

Jawaban: Pembelajaran dengan adanya sistem tanya jawab dan pembelajaran yang bersifat kompetisi/games

11. Apakah media Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar anda?

Jawaban: Iyaa memotivasi karena saya suka berkompetisi dan Quizizz dirasa cocok untuk meningkatkan motivasi

Prestasi Yang Diraih

No	Kegiatan	Tahun Pelajaran	Kejuaraan Tingkat
7.	Lomba MTQ Tingkat Kecamatan	2019/2020	Juara 1 MTQ, Juara 3 MTQ Putri, Juara 3 MTQ Putra, Juara 1 dan 3 Pidato, Juara 3 Debat PAI, Juara 3 MSQ, Juara 3 Khutbatul Jumat, Juara 3 Nasyid, dan Juara 3 Kaligrafi
8.	KOSN Tingkat Nasional	2020/2021	Juara 2 atas nama Naufal Falih Putrea Sahnanda
9.	KOSN Tingkat Provinsi	2021/2022	Juara 1 atas nama Naufal Falih Putra Sahnanda
10.	Lolos SNBP	2022/2023	Atas nama Rafael Anom dan Myshea Zhafira
11.	Lomba Dakwah Nasional Ramadhan Fair 2022	2022/2023	Atas nama Nabila Putri Wulandari



Gambar 8 Proses Pelaksanaan menggunakan Quizizz



Gambar 9 Proses Pembelajaran di Kelas X ICT



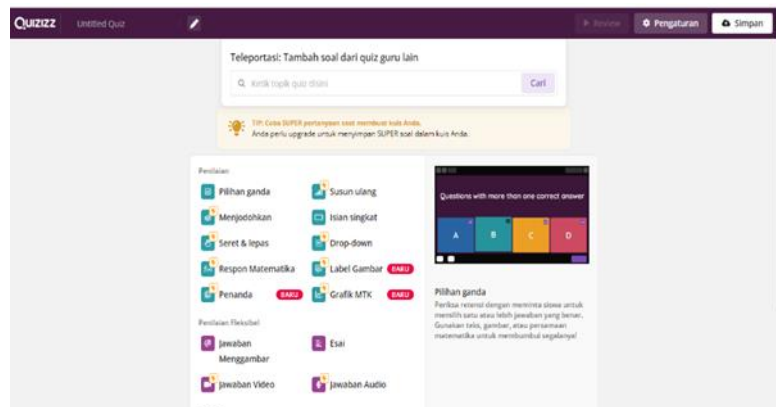
Gambar 03 Proses Pembelajaran kelas X ICT



Gambar 04 Proses wawancara bersama siswa Kelas X ICT



Gambar 05 proses wawancara siswa Kelas X ICT



Gambar 06 variasi soal Quizizz

Pemin 31/36 selesai

Peringkat	Nama	Progres	Poin
1	M.sahrin thohir*	100%	11080
2	Falsa Bhodrika J	81%	8315
3	Fattah de El rey	81%	8095
4	Hamba Allah rafi	80%	7600
5	M.sahrin thohir	81%	6475
6	Intan Noballo Nurrahmah	82%	5900
7	Lahiqal H	81%	5710
8	Elisya Nur Rachma	81%	5650

Gambar 07 Hasil penilaian Quizizz

QUIZIZZ SUPER

- Alat baru untuk keterlibatan siswa
- 100.000+ kuis dan presentasi premium
- Klip video dan audio interaktif
- Promosikan penguasaan dengan penjelasan jawaban
- Bebas iklan untuk Anda dan siswa Anda
- Tonjolkan game Anda dengan tema baru
- Selebihnya datang segera...

\$2
Per bulan, ditambah setiap tahun (\$22 per tahun)

- Akses Kuis **SUPER** Perpustakaan
- Buat kuis dan presentasi tanpa batas dan masih banyak lagi...

Tingkatkan sekarang
Bayar dengan aman melalui Stripe

Mainkan nanti

Tertarik dengan lisensi sekolah atau distrik?
Permisian Perseorangan

Butuh bantuan? Hubungi kami di support@quizizz.com

Gambar 08 Fitur Premium Quizizz