

Implementasi Media Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

**Acep Mulyadi¹, Yosse Amanda Pratama², Muhammad Syakhil Afkar Ramadhani³,
Alfi Husaini⁴, Muhammad Rijal Fadhilah⁵**

¹²³⁴⁵Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

* yossebabe@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada BAB 4 dengan berbasis media *Quizizz*. Sebanyak 35 siswa kelas XI MIPA 3 di SMA Negeri 1 Setu, Kabupaten Bekasi, menjadi responden dalam penelitian ini. Proses penelitian ini melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan penilaian melalui tes untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui 3 siklus membuktikan, bahwa penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MIPA 3 di SMA Negeri 1 Setu. Fakta ini juga tergambar melalui hasil tes awal pada siklus pertama, di mana nilai rata-rata mencapai 49. Namun, sebanyak 92% siswa tidak mencapai tingkat keberhasilan sehingga program dilanjutkan pada siklus kedua. Siklus kedua, siswa mulai mampu memahami materi PAI Bab 4 dengan mencapai nilai rata-rata 91, namun tujuan penelitian belum tercapai sehingga dilanjutkan pada siklus ketiga. Siklus ketiga, siswa dapat mencapai nilai rata-rata 98 pada skala penilaian 95 hingga 100. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa model aplikasi *Quizizz*, yang bergantung pada media kuis dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MIPA 3 di SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi.

Kata kunci: Media Quizizz, Pemahaman Siswa, Pendidikan Agama Islam.

Abstract

This study aims to improve students' understanding of Islamic Religious Education subjects in Chapter 4 with Quizizz based media. A total of 35 students of Class XI MIPA 3 at State High School 1 Setu District of Bekasi, were respondents in this study. This research process involves direct observation of participants and evaluation through tests to obtain the information needed. Results of class action research conducted through 3 cycles prove, that the use of quizizz media in learning can improve the understanding of students of class XI MIPA 3 in State High School 1 Setu. This fact is also illustrated by the initial test results in the first cycle, where the average value reached 49. However, as many as 92% of students did not reach the success rate so the program continued in the second cycle. Second cycle, students began to be able to understand the material PAI Chapter 4 by reaching an average score of 91, but the research objective was not achieved so it continued at the third cycle. Third cycle, students could reach an average of 98 on the scale of 95 to 97. Based on these findings, it can be concluded that the Quizizz application model, which relies on the quiz media can improve the understanding of students of class XI MIPA 3 in the State High School 1 Setu district of Bekasi.

Keywords: Media Quizizz, Student Understanding, Islamic Religious Education.

Diserahkan: 29-01-2024 **Disetujui:** 04-06-2024. **Dipublikasikan:** 14-06-2024

I. Pendahuluan

Peran pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia, khususnya bagi siswa yang sedang mengembangkan potensi diri mereka sehingga memerlukan pengetahuan yang memadai untuk mewujudkan impian mereka. Sesuai Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan merupakan suatu perbuatan yang diimplementasikan secara sadar dan sistematis guna menciptakan lingkungan peserta didik yang aktif, efektif, dan kreatif dalam mengembangkan potensial moralitas manusia (Helmawati, 2019). Untuk mengantisipasi tuntutan perkembangan zaman meliputi sebuah kemajuan IPTEK, para pendidik perlu memiliki pengetahuan yang mendalam dan keterampilan pengajaran yang memadai. Media pembelajaran di lembaga pendidikan dipengaruhi oleh perkembangan IPTEK. Sekolah yang sudah maju telah menggunakan media pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, efisien, dan efektif (AH & Faizah, 2013).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan dunia pendidikan saat ini. Era digitalisasi atau revolusi industri 4.0 mengalami perubahan yang sangat cepat. Ada banyak aplikasi pembelajaran digital yang dapat membantu siswa belajar (Mulyati & Evendi, 2020). Oleh karena itu, guru harus beradaptasi dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar (Afifah et al., 2022). Hal ini diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan serta tidak menghambat proses pembelajaran. Peran media dalam proses pembelajaran sangat penting agar pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi dan tidak membosankan (Ali, 2010).

Metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan cara yang menyenangkan. Media pembelajaran menjadi sarana yang diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Konsep ini sejalan dengan pandangan Hasan dan rekan-rekannya, yang menekankan pentingnya media pembelajaran dalam membantu siswa mengembangkan ide, kemampuan, dan kompetensi baru (M. Hasan, 2021). Dalam studi yang dilakukan oleh Afifah dan rekan-rekannya menjelaskan, bahwa media pembelajaran interaktif dianggap sebagai alat yang dapat meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini membantu menyampaikan pesan dengan lebih jelas dan mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, pendidik kini berlomba-lomba untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif guna menciptakan pengalaman pembelajaran abad 21 yang sesuai dengan tuntutan zaman (Afifah et al., 2022).

Berbagai upaya perubahan muncul sebagai akibat dari kemajuan teknologi dan transformasi pendidikan di institusi pendidikan. Transformasi ini mencerminkan kemajuan dalam ranah informasi pendidikan, terutama dalam hal internet. Dengan kapasitasnya untuk mempercepat aliran pengetahuan dan mengatasi kendala waktu, ruang, dan administratif, perubahan ini memungkinkan penyampaian informasi

Mulyadi, Pratama, Ramadhani, Husaini, Fadhilah

pendidikan yang lebih efisien dan tanpa batasan geografis. Sebagai profesional, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengikuti perkembangan teknologi. Oleh karena itu, dengan kemajuan teknologi informasi diharapkan guru dapat menggunakan berbagai jenis media pendidikan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan penelitian Mahardika, diungkapkan bahwa siswa cenderung lebih memahami pelajaran ketika menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Gagasan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran kreatif dan interaktif sangat terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam menyampaikan materi bahasa Indonesia (Mahardika et al., 2021). Sesuai dengan hal tersebut, Danang, dkk., menyampaikan pendapat bahwa kompetensi guru dalam penyampaian pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan kompetensi peserta didik. Faktor ini dapat memengaruhi sejauh mana peserta didik memahami materi pelajaran (Dkk, 2021).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi di mana pesan dikirimkan dari sumber kepada penerima melalui media tertentu. Proses komunikasi ini dicapai melalui kegiatan penyampaian pesan di mana informasi atau pesan disampaikan dari guru kepada siswa dan sebaliknya. Media dapat digunakan untuk memperlancar proses komunikasi, karena pesan atau informasi yang disampaikan selama proses pembelajaran dapat bermacam-macam bentuknya. Tujuan utama dari komunikasi pembelajaran adalah mentransfer informasi yang relevan dan bermanfaat dari guru kepada siswa agar siswa dapat memahami, menguasai, dan menerapkan konsep atau keterampilan yang diajarkan. Dengan demikian, proses komunikasi dalam pembelajaran memainkan peran kunci dalam pembentukan pemahaman dan perkembangan siswa (AH & Faizah, 2013).

Quizizz merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang mulai digunakan dalam dunia pendidikan saat ini karena perkembangannya yang pesat. Aplikasi ini memungkinkan siswa melakukan latihan di kelas dengan cara interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan perangkat elektronik mereka. Dengan fitur permainan seperti avatar, tema, dan musik, Quizizz memungkinkan siswa melakukan ujian di kelas melalui perangkat elektronik mereka. Hal ini tentunya menjadi suatu perbedaan dari aplikasi pendidikan lainnya. Quizizz juga memotivasi siswa untuk belajar dan memungkinkan mereka bersaing satu sama lain. Di papan peringkat, siswa melihat hasil kuis mereka secara langsung. Dengan menggunakan aplikasi ini, Guru juga memiliki kemampuan untuk memantau proses dan mengunduh laporan hasil setelah tes selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa (Purba, 2019).

Menurut Suo Yan Mei, Quizizz adalah salah satu alat penilaian yang paling cocok berdasarkan e-learning dengan melakukan penilaian secara cepat dan langsung, yang memungkinkan guru untuk mengambil tindakan terhadap siswanya. Selain itu, Quizizz menawarkan layanan teleportasi untuk pertanyaan (Yan mei et al., 2019). Pendapat yang diutarakan oleh Dewi C. K., bahwasannya pembelajaran yang menggunakan teknologi

Quizizz dapat memiliki potensial yang menumbuhkan pembelajaran yang aktif dan efektif. Hal ini disebabkan karena Quizizz dapat merangsang komponen visual dan verbal dalam proses pembelajaran (Setiawan et al., 2019).

Quizizz adalah sebuah alat daring yang memungkinkan pembuatan permainan kuis interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Quizizz juga memiliki kemampuan untuk menampilkan data dari pertanyaan yang telah dijawab oleh siswa. Baik guru maupun siswa dapat melihat skor tertinggi dan terendah, memberikan wawasan mengenai pemahaman dan performa kelas secara keseluruhan. Hal ini memberikan transparansi dan informasi yang berguna bagi guru untuk mengevaluasi serta merancang strategi pembelajaran lebih lanjut. Namun, untuk membuat guru lebih mudah menampilkan Quizizz selama proses pembelajaran, mereka harus menggunakan media pembelajaran lainnya seperti laptop dan proyektor.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengangkat topik penelitian terkait media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan pemahaman PAI, karena masih banyak Guru yang belum menerapkan media Quizizz dalam pembelajaran PAI terutama di SMA Negeri 1 Setu. Oleh karena itu, dapat ditarik suatu judul penelitian yaitu **“Implementasi Media Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”**. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI BAB 4 kelas XI MIPA 3 di SMA Negeri 1 Setu. Penelitian ini menerapkan jenis PTK atau biasa dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas, yakni penelitian yang dijalankan sebagai bentuk langkah untuk membenahi proses belajar, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil pemahaman siswa dengan baik.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dimana guru sebagai peneliti dalam proses penelitian, selalu menanyakan apa dan mengapa hasil tindakan tersebut muncul di kelas dengan mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart. Dalam implementasinya, model Kemmis dan Mc Taggart menggabungkan antara tindakan dan observasi. Hal ini dilakukan karena pada pelaksanaannya komponen tindakan penelitian tidak terpisahkan dengan komponen observasi. Adapun sampel sekaligus populasi dalam penelitian ini yakni siswa kelas XI MIPA 3 di SMAN 1 Setu Kabupaten Bekasi tahun ajaran 2023/2024, dengan jumlah 35 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 26 perempuan.

Alasan peneliti memilih sampel tersebut karena kelas XI MIPA 3 yang dikategorikan masih sulit untuk memahami materi PAI pada BAB 4. Kurangnya pemahaman siswa berdasarkan pada banyaknya siswa yang mendapatkan nilai rendah dibawah rata-rata dalam nilai harian yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu nilai 75. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata

Mulyadi, Pratama, Ramadhani, Husaini, Fadhilah

pelajaran PAI kelas XI pada BAB 4 dengan berbasis media Aplikasi Quizizz. Desain penelitian ini berbentuk 3 siklus yang dilaksanakan dari bulan Oktober hingga November 2023. Kegiatan siklus diawali dengan perencanaan (*planning*), setelah perencanaan maka dilanjutkan dengan tindakan dan pengamatan (*action*) atau kegiatan inti, setelah tindakan dilaksanakan barulah kegiatan penutup yaitu evaluasi dan refleksi (*reflection*).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, peneliti belum mengimplementasikan media Quizizz dalam pembelajaran PAI. Peneliti melaksanakan penelitian pada saat semester ganjil dan sesuai dengan Kompetensi Dasar yang sudah di atur pada saat proses pembelajaran, bahwa siswa harus memahami materi PAI salah satunya yaitu Bab 4 tersebut. Sehingga pada saat guru melakukan evaluasi, siswa harus paham terhadap materi pelajaran yang sudah guru berikan. Beberapa sekolah, guru belum melakukan kegiatan pengajaran melalui website atau media berbasis aplikasi. Hal ini menjadikan keterbatasan sumber media menjadi permasalahan yang tentunya tidak sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan canggih (Prasojo et al., 2017). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pedagogik untuk menyampaikan kepada siswa bahwa pembelajaran PAI sangat menyenangkan, tergantung pada guru yang menyampaikan.

Guru harus dituntut kreatif ketika melakukan proses belajar mengajar di kelas, sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dan menciptakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Pentingnya Quizizz ini dalam pembelajaran ialah untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa dengan materi yang sudah disampaikan oleh guru. Dalam hal ini, Quizizz merupakan platform yang memungkinkan siswa berkolaborasi dengan guru untuk melakukan pembelajaran interaktif di kelas. Aplikasi pembelajaran Quizizz dapat digunakan oleh guru sebagai solusi pembelajaran PAI yang menyenangkan (Roysa Mila, 2020).

A. Pelaksanaan Siklus 1

Penelitian tindakan kelas pada proses yang dilaksanakan di siklus 1 ini diterapkan pada satu kali pertemuan dengan tahapan yang sudah diatur oleh peneliti, diantaranya: langkah pertama adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam pertemuan yang menjadi pedoman peneliti dalam menggunakan media Quizizz pada pembelajaran PAI; langkah kedua, menyusun lembar kerja siswa (LKS); langkah ketiga, memberitahukan kepada siswa terkait apa saja yang keluar pada saat Quizizz; langkah keempat, masing-masing siswa dapat menyiapkan HP untuk memulai latihan Quizizz; langkah kelima, mendokumentasikan proses pembelajaran berbasis media Quizizz tersebut.

Selain itu, pada saat proses pelaksanaan peneliti mengumumkan hasil Quizizz pada siklus pertama. Kemudian pada jam terakhir, peneliti melakukan penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan. Didapatkan skor ketuntasan pada siklus I sebesar 8% dengan nilai rata-rata 49, sementara nilai tertinggi pada siklus 1 yaitu 84 dan terendah yaitu 15.

Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi kegiatan siklus 1, peneliti kemudian merencanakan langkah-langkah pelaksanaan pada siklus 2 agar mencapai nilai yang diharapkan yaitu sebesar 95. Kelemahan siklus 1 yakni guru tidak memotivasi siswa sehingga nilai siswa pada siklus I jauh lebih rendah dibandingkan dengan nilai remedial.

Tabel 1 Persentase Hasil Penilaian Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Rentang Nilai	Persentase Hasil	Ketuntasan
Sangat Baik	0	85-100	0%	Tuntas
Baik	3	75-84	8%	Tuntas
Cukup	7	60-74	20%	Tidak Tuntas
Kurang	25	< 60	72%	Tidak Tuntas
Jumlah	35		100%	

B. Pelaksanaan Siklus 2

Pada penelitian tindakan kelas siklus 2 setelah mengetahui kekurangan yang ada di siklus 1, peneliti sedikit memotivasi siswa terhadap pelajaran yang sudah di sampaikan oleh guru. Sebelum memulai latihan Quizizz, guru melakukan pra kegiatan diantaranya: (1) Guru selalu menyapa siswa dengan salam sebelum memulai pelajaran; (2) Guru mendata kehadiran siswa-siswi; (3) Guru mengarahkan untuk tadarus tiap pertemuan; (4) Guru menuangkan stimulus berupa pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah dibahas pada pertemuan lalu; (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; (6) Guru menebarkan semangat dan motivasi kepada siswa agar senantiasa antusias belajar pada mata pelajaran PAI.

Sebelum pengambilan data, guru dan siswa melakukan pembelajaran dengan menyampaikan materi dan pada jam terakhir, guru mengevaluasi kembali untuk mendapatkan hasil dari siklus 2 ini. Selanjutnya guru kembali melakukan penelitian tahap siklus 2 yang sudah dirancang sebelumnya untuk mengukur pemahaman siswa. Setelah pelaksanaan Quizizz di siklus 2 ini, guru mendapatkan data terbaru sesuai yang diharapkan yakni dengan perolehan nilai rata-rata 91, sementara nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 61. Pada siklus 2 ini siswa mulai mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi PAI Bab 4.

Berdasarkan pada hasil analisis pada siklus 2 ini, peneliti kembali merancang untuk penerepan media Quizizz pada siklus 3. Hal ini sebagai tindakan untuk memberikan solusi dari kelemahan yang terdapat di siklus 2, tentunya agar siswa mampu memaksimalkan pemahaman siswa itu sendiri. Sesuai hasil pengamatan di siklus 2, guru sudah berusaha meningkatkan dan mengelola kelas dengan media Quizizz. Siswa sangat antusias terhadap media yang digunakan oleh guru selama pelaksanaan berlangsung. Namun tujuan penelitian belum tercapai di mana siswa belum mencapai nilai rata-rata yang ditargetkan, maka peneliti merencanakan untuk melakukan tahap siklus 3.

Tabel 2 Persentase Hasil Penilaian Siklus II

Katagori	Jumlah Siswa	Rentang Nilai	Presentase Hasil	Ketuntasan
Sangat Baik	29	85-100	83%	Tuntas
Baik	5	75-84	14%	Tuntas
Cukup	1	60-74	3%	Tidak Tuntas
Kurang		< 60	0%	Tidak Tuntas
Jumlah	35		100%	

C. Pelaksanaan Siklus 3

Pada penelitian tindakan kelas siklus ke 3 setelah mengetahui kekurangan yang ada di siklus 2, peneliti lebih menekankan memotivasi kepada siswa terhadap pelajaran yang sudah di sampaikan oleh guru. Sama seperti pada siklus 2, guru melakukan pra kegiatan sebelum melaksanakan Quizizz kembali, diantaranya: (1) Guru menyapa siswa dengan salam sebelum memulai pelajaran; (2) Guru mendata kehadiran siswa-siswi; (3) Guru mengarahkan untuk tadarus tiap pertemuan; (4) Guru menuangkan stimulus berupa pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah dibahas pada pertemuan lalu; (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; (6) Guru menebarkan semangat dan motivasi kepada siswa agar senantiasa antusias belajar pada mata pelajaran PAI.

Sebelum melanjutkan kegiatan inti, guru selalu memotivasi siswa-siswi setelah melihat hasil dari siklus 2. Pada kegiatan inti, peneliti kembali memberikan arahan kepada siswa untuk menyiapkan media Quizizz dan dilanjutkan dengan kegiatan penutup yaitu berupa evaluasi kepada siswa-siswi yang ikut Quizizz tersebut. Selanjutnya peneliti mengumumkan hasil nilai Quizizz yang dilaksanakan pada siklus 3 ini dengan nilai rata-rata 98.

Dari beberapa siklus yang dilaksanakan, siklus 3 ini mengalami peningkatan dari seluruh aspek yang dilaksanakan dengan baik dan menyenangkan. Adapaun perbandingan pembelajaran setelah menggunakan media Quizizz ini, siswa lebih menyenangkan pada saat proses pelaksanaan Quizizz berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perbandingan yang ada pada siklus pertama, siklus kedua, dan siklus ketiga yang bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Persentase Hasil Penilaian Siklus III

Katagori	Jumlah Siswa	Rentang Nilai	Presentase Hasil	Ketuntasan
Sangat Baik	35	85-100	100%	Tuntas
Baik	0	75-84	0%	Tuntas
Cukup	0	60-74	0%	Tidak Tuntas
Kurang	0	< 60	0%	Tidak Tuntas
Jumlah	35		100%	

Tabel 4. Nilai Hasil Belajar pada Siklus I, II, dan III

No	Nama	Nilai Siklus I	Nilai Sikllus II	Nilai Siklus III
1	ADELIA PUTRI MAHARANI	39	100	100
2	ALICA INTAN MARGANA	36	100	100
3	ANANDHITA CHAIRUNNISA	63	95	95
4	ANANDITA SEKAR AYUNINGTYAS	57	90	95
5	AINQ ARROFATUL UBAIDAH	78	100	100
6	ATHA ASHILAH PUTRI	36	100	100
7	AYUDYA HANUM PAMBUDI	48	85	100
8	AYUDYA SEKAR PRASTIWI	42	100	100
9	AZKA SIBILA MILLATI	33	100	95
10	DANANG ADTYA SAPUTRO	15	100	100
11	DEA AULIA FAJRIANI	66	100	100
12	DERDIS DARDADILA ROBBY	84	100	100
13	GALUH NAJWA AZURA	27	95	100
14	GITA CAHYA ATMADIANTI	42	85	95
15	HAFIZH NAUFAL MAJID	45	85	90
16	INNOVA ZAUZA	48	95	95
17	KHANSA NUR KHASANAH	48	85	100
18	LYRA HARUM PUSPITASARI	57	100	100
19	MUHAMMAD ANGGER SATRIO	66	100	100
20	NAURA RASYIFA	24	65	100
21	PHYLIA RAYRAHMA HUSNY	69	90	100
22	PUTRI PADILA	48	80	100
23	RACHEL AFIFAH HARIANTO	69	95	100
24	RADJA PRABU YUDHISTIRA ANWARA	51	80	100
25	RAHMA ALIA WARDANI	45	95	100
26	RAKA LINTANG BASKARA	54	95	100
27	RIDHO ILYAS	66	80	100
28	RISHANGAYU PRAJNA PARAMITHA	33	100	100
29	SAHL PASHA ALIFAKHURI	63	85	100
30	SASI AULIA RISTI	57	95	95
31	SEKAR GENDIS ANDARA LITUHAYU	42	90	100
32	SULTAN MAHESA NOUVAL	45	95	100
33	SYAHDA ALIFA NUR AZKIA	78	100	100
34	ZULFAN MUZAKKI	45	75	100
35	NADIA PUTRI NINGSIH	21	75	95

Tabel 5. Perbandingan Hasil Rata-rata Siklus 1, 2, dan 3

Pelaksanaan kegiatan	Nilai Rata-rata
Siklus 1	49
Siklus 2	91
Siklus 3	98

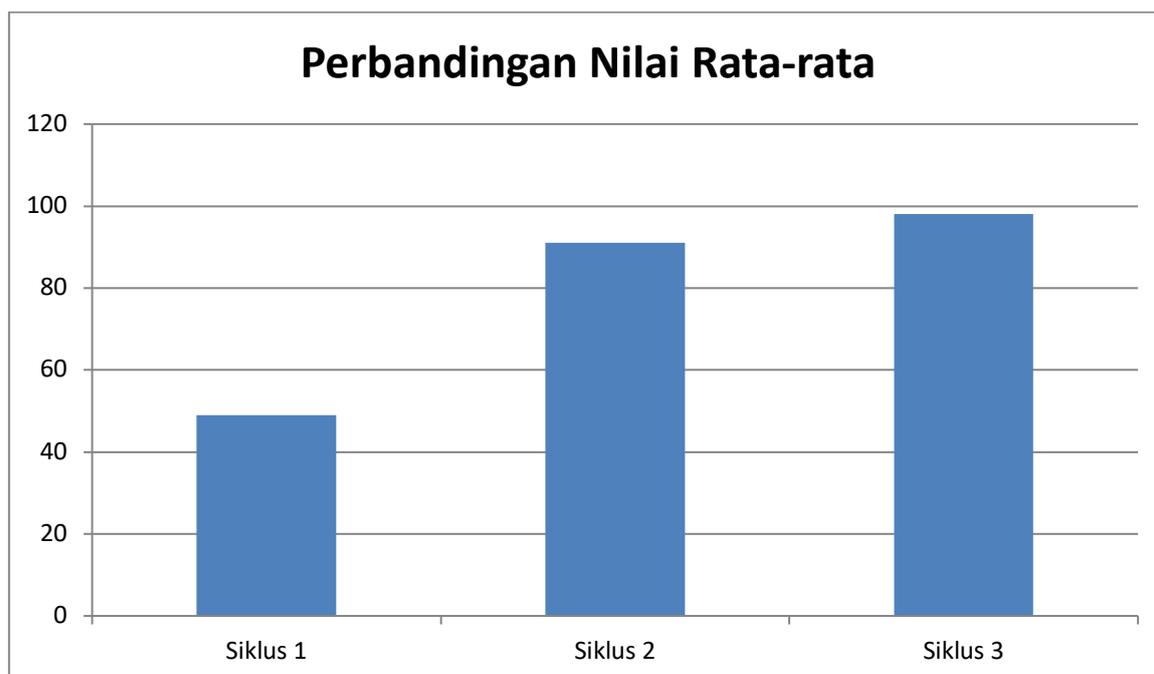


Diagram Batang Hasil Perbandingan Siklus 1, 2, & 3

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa meningkat secara signifikan dari siklus I dengan skor rata-rata 49, kemudian meningkat pada siklus II dengan skor rata-rata 91. Namun, karena tujuan yang diharapkan belum tercapai, maka peneliti kembali melakukan siklus ketiga dan memperoleh skor rata-rata 98. Seluruh siswa menunjukkan pemahaman yang sangat baik dalam mencapai kategori ini karena semua aspek diterapkan dengan baik. Penelitian tindakan kelas ini mendapatkan hasil bahwa seorang pendidik memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran media Quizizz yang cukup efektif dan tepat.

Melihat dari hasil tabel di atas, bahwa adanya suatu peningkatan dari siklus 1 sampai dengan siklus 3, artinya media Quizizz ini sangat berpengaruh apabila diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Media Quizizz ini tentu sangat efektif untuk mengukur pemahaman siswa dan ingin mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dari materi yang telah disampaikan. Tentunya hal tersebut cukup membantu guru dalam konteks pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran interaktif juga menjadi salah satu pendekatan yang menarik bagi peserta didik.

Hasil penelitian lain menunjukkan, bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz mudah diterapkan dan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penggunaan media Quizizz untuk meningkatkan pemahaman siswa juga terbukti memberikan hasil yang lebih baik, terbukti dengan nilai ulangan harian siswa yang lebih tinggi (Ngantiningih, 2020). Tidak hanya membantu siswa dalam menghafalkan materi di kelas, namun juga dapat menciptakan persaingan antar siswa dan menantang mereka untuk menjadi yang terbaik di kelas. Hasil siswa akan ditampilkan di papan layar setelah menjawab setiap soal, sehingga dapat merangsang semangat siswa untuk saling bersaing memperebutkan nilai terbaik. Media Quizizz tidak hanya menawarkan model permainan individu, tetapi juga model permainan kelompok. Dengan model kelompok, siswa dapat saling mengobrol dan bekerja sama menjawab pertanyaan kuis online yang telah disiapkan oleh guru (Supriadi et al., 2021).

IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam tiga siklus menunjukkan, bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MIPA 3 di SMA Negeri 1 Setu. Fakta tersebut dapat dilihat pada ujian siklus I dengan nilai rata-rata 49. Namun tingkat keberhasilan belum mencapai rata-rata sebesar 95 sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, siswa mampu mencapai nilai rata-rata 91. Namun hal tersebut belum mencapai tujuan penelitian sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus III. Pada siklus III, siswa dapat mencapai nilai rata-rata 98 pada skala penilaian 95 hingga 100. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media kuis sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran pada siswa kelas XI MIPA 3 di SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi. Tidak hanya efektif pada mata pelajaran umum, Quizizz juga terbukti efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengimplementasikan materi pembelajaran dengan berbasis kuis ke dalam kegiatan kelasnya. Selain menciptakan suasana pembelajaran yang asyik dan menyenangkan, guru juga harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini agar pendidikan di Indonesia tetap selaras dengan perubahan zaman.

V. DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN. *Jurnal Kifrah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>

AH, H., & Faizah, S. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Kaukaba Dipantara.

Mulyadi, Pratama, Ramadhani, Husaini, Fadhilah

Ali, M. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/1>

Dkk, D. A. (2021). Pengaruh penggunaan video pembelajaran pada pendidikan jasmani terhadap hasil pembelajaran siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia*, 1(1).

Helmawati, Dr. (2019). *Pembelajaran dan penilaian berbasis HOTS higher order thinking skills* (P. Latifah, Ed.; 1st ed.). Remaja Rosdakarya.

M. Hasan, D. (2021). *LANDASAN PENDIDIKAN* (1st ed.). Tahta Media Group.

Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>

Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA GAME QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SMP 2 BOJONEGARA. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKAN*, 03(01), 64–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>

Ngantiningasih, E. (2020). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlah Di MAN Kota Magelang*.

Prasojo, L. D., Habibi, A., Mukminin, A., Muhaimin, Taridi, M., Ikhsan, & Saudagar, F. (2017). Managing digital learning environments: Student teachers' perception on the social networking services use in writing courses in teacher education. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(4), 42–55.

Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>

Roysa Mila, H. A. (2020). Aplikasi Daring Quizziz sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *Aplikasi Daring Quizziz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi*, 13(2).

Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Edusainstek*, 167–173.

Implementasi Media Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>

Yan mei, S., Yan Ju, S., & Adam, Z. (2019). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>