

Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak dengan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X di MA Ma'arif Durensewu

Sofia Sasa Bella Aprillia^{1*}, Saifulah², Askhabul Kirom³, Ahmad Marzuki⁴

Universitas Yudharta Pasuruan^{*1, 2, 3, 4}

^{*1}email: bellasofiasasa@gmail.com

²email: saifulah@yudharta.ac.id

³email: k1rom@yudharta.ac.id

⁴email: marzuki@yudharta.ac.id

Abstract: The low learning outcomes of students' moral creed subjects in the learning process can be caused by the lack of use of learning media that suits the needs of students. This study aims to improve students' learning outcomes in moral creed through the use of the quizizz application. This type of research falls into the category of classroom action research, which was carried out in two research cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The data source of this research is all X grade students of MA Ma'arif Durensewu, totaling 16 students in the academic year 2023/2024 Semester 2. Data collection in the study was carried out using questionnaires, learning percentage assessments, observation sheets, and documentation with research instruments in the form of learning outcomes test akidah akhlak. The data obtained in this study were then analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The indicator of success is determined by the criterion that 90% of students achieve learning outcomes that meet the KKM of ≥ 75 . The results of this study indicate that the percentage of students who completed the KKM in cycle I was 25% to 100% in cycle II. Thus, it can be concluded that there is an increase in learning outcomes after using the quizizz application.

Keywords: Learning Outcomes, Moral Creeds, Quizizz.

Artikel Info

Received:

08 March 2024

Revised:

03 April 2024

Accepted:

18 May 2024

Published:

29 June 2024

Abstrak: Rendahnya hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak siswa dalam proses pembelajaran dapat disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar akidah akhlak siswa

melalui penggunaan aplikasi quizizz. Jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian tindakan kelas, yang dilaksanakan dalam dua siklus penelitian. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sumber data dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MA Ma'arif Durensewu yang berjumlah 16 siswa Tahun Ajaran 2023/2024 Semester 2. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan angket, penilaian prentasi belajar, lembar observasi, dan dokumentasi dengan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar akidah akhlak. Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan ditetapkan dengan kriteria bahwa 90% dari peserta didik mencapai hasil belajar yang memenuhi KKM sebesar ≥ 75 . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase ketercapaian yang tuntas KKM pada siklus I adalah 25% menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah penggunaan aplikasi quizizz.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Akidah Akhlak, Quizizz.

A. Pendahuluan

Pada era globalisasi ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat yang dimana menuntut jenjang pendidikan untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan era globalisasi. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah instrumen, proses, dan strategi yang digunakan keterlibatan dan komunikasi guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas dilakukan (Fawzi and Dodi 2022). Pemanfaatan media pembelajaran di kelas memungkinkan siswa untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena mereka tidak hanya mengandalkan mendengarkan penjelasan guru. Dengan adanya media pembelajaran menjadikan materi yang akan disampaikan memiliki makna yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa (Rejeki, Adnan, and Siregar 2020). Untuk memanfaatkan keunggulan tertentu dari penggunaan media dalam bidang pendidikan, seperti membawa pembaruan dan keragaman pengalaman pendidikan siswa, instruktur harus selalu hadir selama proses ini. Di samping itu, mengintegrasikan sumber belajar

ke dalam kelas berpotensi besar untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa, mencegah kebosanan, memberikan efek psikologis positif, dan bahkan berpotensi meningkatkan prestasi akademik mereka (Sholihah, Fauzi, and Agustyarini 2022).

Menggunakan media dalam proses pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan hasil dan pengalaman belajar siswa, sekaligus menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih menyenangkan dan minim stres. Banyak pendidik telah mengakui pentingnya media sebagai alat pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, terutama dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Farhani, Supangat, and Sinensis 2023). Implementasi media pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada siswa dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dan hasil belajar yang maksimal (Nuril Wilda Magfiroh, Askhabul Kirom 2019).

Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, sering kali materi Aqidah Akhlak menjadi kurang menarik. Hal ini bisa terjadi karena seringkali guru dalam penyampaian bahan ajar menggunakan metode ceramah, yang menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan cenderung membosankan bagi siswa. Indikator keberhasilan pendidikan islam dapat dilihat dari tingkat evektivitas, efisiensi, dan semangat belajarnya. Hal ini dapat menyebabkan kejenuhan siswa, yang menimbulkan proses belajar mengajar tidak kondusif terhadap pemahaman siswa dalam menerima pelajaran (Muhammad Nur Hadi, Siti Inganah, and Syaifullah 2022). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama evaluasi, peneliti menemukan beberapa masalah yang timbul di kelas selama berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar (KBM).

Peneliti menemukan beberapa hal yang melatarbelakangi permasalahan dalam pengajaran Akidah Akhlak di MA Ma'arif Durensewu: (1) pendidik dirasa kurang berinovasi dalam proses pembelajaran dan evaluasi. (2) penyampaian materi yang lebih sering menggunakan metode ceramah, yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. (3) cover pembelajaran yang kurang menarik minat siswa. Dengan memperhatikan berbagai permasalahan yang muncul selama proses belajar mengajar, dapat disimpulkan bahwa kondisi saat ini tidak akan meningkatkan pemahaman siswa dan berpotensi berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Oleh

karena itu, pembelajaran pasif mendorong para peneliti untuk mempertimbangkan perubahan teknik atau metode pengajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif di dalam kelas. Peneliti memutuskan untuk menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz sebagai usaha untuk mengatasi keadaan pasif dan menjadi aktif kembali.

Quizizz ini bertujuan agar menjadi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan pendekatan “belajar sambil bermain” yang menarik dan menghibur. Aplikasi quizizz mendukung pembelajaran dari membuat materi, latihan, serta kuis dengan visual yang menarik (Dari, 2022). Dengan mengacu pada berbagai penelitian sebelumnya yang mengevaluasi penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar dan efektivitas siswa dalam mata pelajaran umum, penelitian ini berfokus secara khusus pada implementasinya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang dikemukakan di atas, yaitu untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar akidah akhlak dengan pemanfaatan quizizz terhadap siswa kelas X di MA Ma’arif Durensewu.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Bentuk kegiatan adalah pembuatan materi edukasi terkini berbasis aplikasi Quizizz dengan mata Pelajaran Akidah Akhlak bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MA Ma’arif Durensewu. Mengambil materi penelitian semester genap kelas X pada hari senin dengan jumlah siswa 16 orang.

Tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi semuanya termasuk dalam masing-masing dari dua siklus yang membentuk proyek penelitian tindakan kelas ini. Pengumpulan data secara offline atau tatap muka dilakukan. Dalam penelitian ini digunakan angket, penilaian prestasi belajar, lembar observasi, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Untuk mengevaluasi pertumbuhan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi Quizizz, diperlukan data berupa nilai tes atau hasil belajar. Data ini kemudian dibandingkan dengan kriteria

ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Dengan membandingkan nilai tes dengan KKM, hasil belajar dievaluasi dengan pendekatan analisis hasil evaluasi.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak siswa diawali dengan tahap siklus I yang disesuaikan dengan rancangan penelitian yang telah disusun. Adapun hasil belajar siswa pada tahap siklus I disajikan pada Tabel 1.



Gambar 1. Pelaksanaan Game Quizizz Siklus I

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Deskripsi	Pra siklus
Jumlah yang tuntas KKM	4
Jumlah yang tidak tuntas KKM	12
Persentase tuntas KKM	25%
Persentase tidak lulus KKM	75%
Nilai rerata	68
Nilai paling tinggi	80
Nilai paling rendah	50

Capaian hasil belajar pada siklus I menunjukkan jumlah siswa yang mencapai KKM yakni sebanyak 4 orang dengan jumlah presentase 25% dan jumlah yang tidak mencapai KKM sebanyak 12 orang dengan presentase 75%. Rata-rata kelas yang dicapai sebesar 68, selanjutnya nilai yang paling tinggi sebesar 80 dan nilai paling rendah 50. Walaupun ada peningkatan ketuntasan capaian nilai siklus I yaitu 25% tetapi indikator keberhasilan penelitian yaitu sebesar 90% belum tercapai. Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat banyak kendala pada pelaksanaan siklus I, diantaranya soal-soal yang disusun dalam quizizz mempunyai tingkat kesulitan tinggi menyebabkan nilai tidak mencapai KKM, siswa masih belum terbiasa dengan penggunaan aplikasi quizizz, kurangnya penjelasan materi dari guru yang dapat dipahami. Untuk memaksimalkan hasil belajar serta memperbaiki kekurangan pada siklus I maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II. Penelitian pada siklus II dilaksanakan sejalan dengan siklus I hanya saja dilakukan perbaikan pada beberapa komponen pembelajaran. Adapun capaian hasil belajar siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Deskripsi	Pra siklus
Jumlah yang tuntas KKM	16
Jumlah yang tidak tuntas KKM	0
Persentase tuntas KKM	100%
Persentase tidak lulus KKM	0%
Nilai rerata	86
Nilai paling tinggi	100
Nilai paling rendah	80

Berdasarkan pada tabel 2 dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM yakni sebanyak 16 orang dengan persentase 100% dan jumlah yang tidak mencapai KKM tidak ada (0%). Rerata kelas yang mencapai sebesar 86, selanjutnya nilai paling

tinggi sebesar 100 dan nilai paling rendah sebesar 80. Hasil ini menyatakan siklus II 100% peserta didik hasil belajarnya tuntas dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yaitu sebesar 90%. Oleh karena itu, dinyatakan bahwa penerapan pemanfaatan aplikasi quizizz berhasil meningkatkan hasil belajar.



Gambar 2. Pelaksanaan Game Quizizz Siklus II

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas X MA Ma'arif Durensewu menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya. Adanya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari penggunaan aplikasi quizizz yang dapat meningkatkan motivasi, minat serta semangat belajar siswa.

Quizizz adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. (Dari 2022) Aplikasi quizizz mendukung dari pembuatan materi, latihan, serta kuis dengan visual yang menarik. Quizizz mempunyai karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz menyediakan berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapa saja, namun pengguna juga bisa membuat sendiri soalnya yang dimana bentuk soal bisa berupa pilihan berganda, poling, esai dan juga terdapat penganturan waktu sehingga tiap soal dapat dikerjakan dengan batas waktu yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitan soal. Quizizz ini memungkinkan peserta

didik untuk saling bersaing dan memotivasi belajar. Peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka.

Angket kepuasan siswa kelas X MA Ma'arif Durensewu terhadap penggunaan media quizizz mencapai rerata sebesar 92, yang dimana hasil angket ini menunjukkan bahwa aplikasi quizizz dapat menjadikan semangat belajar dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Sehingga berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti dengan siswa tentang peningkatan hasil belajar akidah akhlak yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi quizizz menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan meningkatkan.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa aplikasi quizizz dapat secara bertahap meningkatkan hasil belajar atau nilai dalam mata pelajaran akidah akhlak kelas X di MA Ma'arif Durensewu. Hasil tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa disetiap siklusnya. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 25% menjadi meningkat pada siklus II sebesar 100% dan peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan ketrampilan pendidik terhadap Quizizz untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran.

E. Daftar Pustaka

- Dari, Yulan. (2022). "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat Skripsi," 8.
- Farhani, Silmi, Supangat Supangat, and Arini Rosa Sinensis. (2023). "Pengembangan Bahan Ajar Bigbook Tema 3 Tugasku Sehari-Hari." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5 (2): 84–97.
- Fawzi, Tanya, and Limas Dodi. (2022). "Aspek Perkembangan Manajemen Pembelajaran Active Learning, Paikem Pada Kelas Unggulan." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5 (2): 64–75.
- Muhammad Nur Hadi, Siti Inganah, and Syaifullah. (2022). "Efektivitas Metode the

Power of Two Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di SDN Lemahbang II Sukorejo.” *Jurnal Mu'allim* 4 (2): 260–84.

Nuril Wilda Magfiroh, Askhabul Kirom, Munif. (2019). “Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Smk Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan.” *Jurnal Mu'alim* 4 1: 58.

Rejeki, Rejeki, M Fachri Adnan, and Pariang Sonang Siregar. (2020). “Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4 (2): 338.

Sholihah, Amiroatush, Akhmad Fauzi, and Yhasinta Agustyarini. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game PowerPoint Materi Siklus Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5 (2): 158–165.