

**PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
SISWA KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA)  
NEGERI 2 KERINCI**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**ILAL FAJRI**

**NIM 1910201117**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
TAHUN 2023/1444H**

**PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
SISWA KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA)  
NEGERI 2 KERINCI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan

Pendidikan Agama Islam

**OLEH:**

**ILAL FAJRI**

**NIM 1910201117**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**

**TAHUN 2023/1444H**

**Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd, M.Pd**  
**ADE PUTRA HAYAT, M.Pd**

Sungai Penuh, Januari 2022  
Kepada Yth  
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah  
dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci  
di  
Sungai Penuh

**NOTA DINAS**

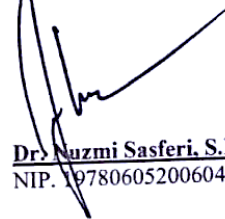
*Assalamualaikum Wr,Wb.*

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Nama : **Ilal Fajri, Nim: 1910201117, yang berjudul : "Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Kerinci"** telah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya diterima dengan baik.

Demikianlah, semoga bermanfaat bagi Agama, Bangsa dan Negara.

*Wassalam,*

Dosen Pembimbing 1



**Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 197806052006041001

Dosen Pembimbing 2



**ADE PUTRA HAYAT, M.Pd**  
NIP. 199012112019031007

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

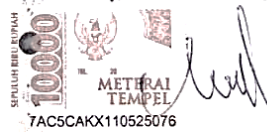
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ilal Fajri  
Nim : 1910201117  
Tempat Tanggal Lahir : Koto Datuk, 03 Juli 2001  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Kerinci”** benar-benar karya asli saya, kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan kesalahan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan dengan seperlunya.

Sungai Penuh, Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan

  
SERUPAMBI SURAB  
10000  
METHRAL  
TEMPEL  
7AC5CAKX110525076

**ILAL FAJRI**

Nim. 1910201117



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jln. Kapten M. Sudar Sudar Penuh Telp. 0748-21065 Faks. 0748-22114  
Kode pos 37112 Website: www.iainkerinci.ac.id Email: info@iainkerinci.ac.id

### PENGESAHAN

Skripsi oleh Hal Fajri NIM. 1910201117 dengan judul "Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Kerinci" telah diuji dan dipertahankan pada tanggal 28 Februari 2023.

Dewan Penguji

Eva Ardinal, M.A  
NIP.198308122011011005

Ketua Sidang

Ainil Khuryati, S.Ag, M.Pd  
NIP.197206091999032003

Penguji I

Rini Syeyvilni Wisda, M.Pd  
NIP.198909032019032009

Penguji II

Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197806052006041001

Pembimbing I

ADE PUTRA HAYAT, M.Pd  
NIP. 199012112019031007

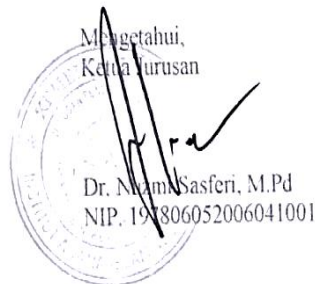
Pembimbing II

Mengesahkan  
Dekan



Dr. Hadi Candra, S.Ag., M.Pd  
NIP.197306051999031004

Mengetahui,  
Ketua Jurusan



Dr. Nuzmi Sasferi, M.Pd  
NIP. 197806052006041001

## ABSTRAK

**Fajri, Ial. 2023.** Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Kerinci. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Kerinci. (I) Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd., M.Pd, (II) Ade Putra Hayat, M.Pd.

### **Kata kunci : Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar Siswa**

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan kondisi pembelajaran yang diidam-idamkan oleh siswa, apabila siswa bersemangat dan memiliki antusias tinggi dalam pembelajaran tidak dipungkiri hasil belajar siswa akan meningkat. Adapun untuk memperoleh pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggunakan media salah satunya media yang belajar sambil bermain yaitu game Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Metode penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi. Tahap-tahap penelitiannya itu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi, serta analisis dan refleksi. Pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Berdasarkan analisis data ditemukan bahwa pembelajaran PAI dengan aplikasi Quizizz pada (a) Siklus I diperoleh hasil belajar dari 22 siswa yang hadir ada 9 siswa yang memperoleh skor hasil belajar di atas KKM dan 13 siswa lainnya masih di bawah KKM dengan rata-rata nilai 46,81. (b) Siklus II diperoleh hasil dari 25 siswa yang hadir semuanya memperoleh nilai di atas KKM, dengan perincian 24 siswa yang mendapatkan kategori nilai sangat baik (rentang 80-100) dan 1 siswa mendapatkan kategori baik (rentang 70-79) dengan rata-rata nilai 91 dalam predikat **baik sekali**. Tanggapan Guru PAI bahwa metode yang diterapkan adalah layak digunakan sebagai rekomendasi untuk sekolah.

## ABSTRACT

**Fajri, Ilal. 2023.** The Use of the Quizizz Application in Improving Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects for Class X Students at State High School 2 Kerinci. **Essay.** Department of Islamic Religious Education Kerinci State Islamic Institute. (i) Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd., M.Pd, (II) Ade Putra Hayat, M.Pd.

### **Keywords: Quizizz Application, Student Learning Outcomes**

Interesting and fun learning is a learning condition that is coveted by students, if students are enthusiastic and have high enthusiasm in learning, it is undeniable that student learning outcomes will increase. As for obtaining interesting learning, that is by using media, one of which is media that learns while playing, namely the Quizizz game. This study aims to describe an increase in student learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education in class X by using the Quizizz application. Classroom action research methods. Data collection techniques with observation, documentation. The research stages are: planning, implementation, observation and evaluation, as well as analysis and reflection. This research was conducted in two cycles. Based on the data analysis, it was found that learning PAI with the Quizizz application in (a) Cycle I obtained learning outcomes from 22 students present, 9 students who obtained learning outcomes scores above the KKM and 13 other students who were still below the KKM with an average score of 46. 81. (b) Cycle II obtained the results of the 25 students present who all scored above the KKM, with details of 24 students getting very good grades (range 80-100) and 1 student getting good categories (range 70-79) with an average the average value of 91 in the predicate is very good. The PAI teacher's response that the method applied is suitable for use as a recommendation for schools.



## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

### PERSEMBAHAN

*Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT.  
Semoga kita senantiasa mendapatkan rahmat dan hidayah-nya  
Skripsi ini kupersembahkan kepada orang-orang yang telah memberikan  
Semangat perhatian serta memberi motivasi selama studiku, yaitu :  
Untuk kedua orang tua tercinta, yang telah merawat, membimbing dan  
Mendidikku sebagai sekolah pertama tempatku belajar akan banyak hal.  
Terima kasih atas begitu banyak do'a dan dukungan. Semoga skripsi ini menjadi  
awal atas pencapaian baik yang akan kuraih nantinya.  
Dan kakak yang telah membantu baik moril  
maupun materi selama mengikuti pendidikan di IAIN Kerinci  
Rekan- rekan seperjuangan dan almamater IAIN Kerinci.  
Semoga karya ini bisa menjadi awal sebuah kemajuan  
Untuk masa depan yang lebih cerah.*

### MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا  
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۚ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا  
مِنْكُمْ ۗ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadalah : 11)



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ  
سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ

Dengan segenap hati dan keikhlasan yang mendalam, penulis mengucapkan puji syukur ke Hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala Rahmat dan Karunia-Nya, Shalawat beriring salam kita sanjungkan kepangkuan alam Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini. sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Kerinci”.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan pada Program S-1 Pendidikan Agama Islam guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bimbingan, saran, bantuan, dorongan dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. H. Asa'ari, M.Ag, Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci dan Wakil Rektor I Bapak Dr. Ahmad Jamin, S.Ag, S.IP, M.Ag,

Wakil Rektor II Bapak Dr. Jafar Ahmad, S.Ag, M.Si, dan Wakil Rektor III Bapak Dr. Halil Khusairi, M.Ag, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah memberikan pengarahan dan batuan kepada peneliti.

2. Bapak Dr. Hadi Candra, S.Ag, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, serta dosen-dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam yang selama ini telah mencurahkan segenap ilmu yang dimiliki dan membimbing peneliti dalam memahami segala ilmu yang dipelajari, yang telah membantu peneliti baik dalam menyelesaikan administrasi, langkah-langkah untuk menyelesaikan skripsi ini, serta tak hentinya semangat untuk secepatnya menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd. ,M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Kerinci dan Bapak Ali Marzuki Zebua, M.Pd.I. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Kerinci.
4. Bapak Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing 1 dan Bapak ADE PUTRA HAYAT, M.Pd selaku pembimbing 2. Dengan ketulusan hati telah mengarahkan dan membimbing penulis di dalam penyusunan skripsi ini, memberikan perhatian, bimbingan dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibuk Hj. Ainil Khuryati, M.Pd. dan Ibuk Rini Syevylni Wisda, M.Pd. selaku dosen penguji I dan Penguji II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyusun skripsi ini.

6. Ibu Nelly Afrianty, S. Si., M.Pd selaku kepala sekolah SMAN 2 Kerinci, dan Bapak/Ibu Majelis Guru SMA Negeri 2 Kerinci serta siswa-siswi kelas X SMA Negeri 2 Kerinci.
7. Peneliti merasa tidak mampu membalas semuanya, hanya doa yang dapat penulis mohonkan kepada Allah SWT, semoga semua bantuan dan dorongan dari pihak menjadi nilai ibadah dan dibalas dengan berlipat ganda. Untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak peneliti sangat mengharapkan sebagai bahan masukan demi penyempurnaan skripsi ini.

Skripsi ini disusun dengan segenap kemampuan dan kerja keras penulis yang berpedoman kepada Pedoman Penyusun Tugas Akhir Mahasiswa IAIN Kerinci melalui beberapa konsultasi dengan dosen pembimbing. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari dosen penguji dan rekan-rekan mahasiswa untuk kesempurnaan Skripsi ini. Semoga bimbingan, arahan, dan bantuan yang diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan diridhoi oleh Allah SWT.

Sungai Penuh, Januari 2023

Peneliti



Ilal Fairi  
NIM. 1910201117

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>NOTA DINAS</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Defenisi Operasional.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	9
1. Meningkatkan Hasil Belajar .....	9
2. Media Pembelajaran .....	14
3. Aplikasi Quizizz .....	18
B. Penelitian Relavan.....	23
C. Kerangka Berpikir .....	27

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	28
C. Prosedur Penelitian .....	29
D. Subjek Penelitian.....	34
E. Data dan Sumber Data .....	34
F. Teknik Pengumpulan Data.....	34
G. Teknik Analisis Data, Evaluasi dan Refleksi.....	35

### **BAB IV PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN**

A. Paparan Data	
1. Sejarah Ringkas Sekolah SMA Negeri 2 Kerinci.....	38
B. Penjelasan Data Per-Siklus .....	41
1. Siklus I.....	42
2. Siklus II.....	47
C. Proses Analisis Data Per-Siklus .....	52
1. Siklus I.....	52
2. Siklus II.....	55
D. Hasil Penelitian .....	57
1. Tes .....	57
E. Pembahasan.....	60

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	66
B. Saran.....	67

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Guru PAI.....	40
Tabel 4.2 Jumlah Siswa .....	40
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana .....	40
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siklus I .....	52
Tabel 4.5 Daftar Nilai Siklus I .....	53
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siklus II.....	55
Tabel 4.7 Daftar Nilai Siklus II.....	56
Tabel 4.8 Data Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	27
Gambar 3.2 Alur Penelitian Tindakan Kelas .....	30
Gambar 4.3 Diagram Skor Hasil Belajar Siklus I.....	53
Gambar 4.4 Diagram Skor Hasil Belajar Siklus II.....	56
Gambar 4.5 Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	58
Gambar 4.6 Perbandingan, Siklus I dan Siklus II .....	61





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 surat penelitian

Lampiran 2 Modul Ajar siklus I

Lampiran 3 Modul Ajar Siklus II

Lampiran 4 Tes Quizizz

Lampiran 5 Tampilan Quizizz Siswa

Lampiran 6 Wawancara

Lampiran 7 Penggunaan Aplikasi Quizizz



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas (Sanaky, 2013:4). Dengan menggunakan media pembelajaran dalam mengajar pengajaran menjadi lebih menarik perhatian pembelajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, dan pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja.

Dalam prosesnya ini Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media agar dapat merealisasikan berbagai manfaat dari penggunaan media seperti membawa pelajaran ke arah yang lebih menarik dan varian baru bagi pengalaman belajar siswa. Dimungkinkan juga penggunaan media pembelajaran pada proses pengajaran akan merangsang keinginan dan minat baru siswa, siswa menjadi tidak bosan, memberikan dampak semangat baru bagi siswa, dan bahkan dapat meningkatkan hasil belajar. Selain untuk meningkatkan hasil

belajar siswa, menggunakan media juga dapat menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

Banyak praktisi pendidikan yang menyadari bahwa penggunaan media sebagai alat bantu sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jika proses pembelajaran berlangsung dalam kondisi dan sesuatu yang menguntungkan, nyaman, menarik, dan menyenangkan maka pembelajaran akan berjalan efektif oleh karena itu guru dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan peralatan yang lebih efisien dan ekonomis serta melakukan upaya inovatif dalam pembelajaran (Basyirudin, 2002:94).

Permasalahan yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran khususnya di SMA itu sendiri adalah mengenai pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dimana PAI menjadi materi yang kurang menarik di antara pelajaran yang lainnya bahkan siswa dan guru pun mengetahuinya. Dari tingkat keefektifan, efisiensi, dan semangat belajar, terlihat indikator keberhasilan pendidikan Islam. Bahwa hasil belajar PAI menegaskan secara konsisten menempati urutan terendah di antara mata pelajaran lainnya. Dikarenakan sistem pembelajaran yang kurang inovatif dan selalu monoton yang telah di ulang ulang dari sebelumnya sehingga terkesan kurang menarik bagi siswa itu sendiri.

Berdasarkan pengamatan awal pada tanggal 08 september 2022 penulis melihat beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kelas pada proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Bahwasannya pada proses berlangsungnya KBM peneliti melihat 60% siswa kurang aktif, kurang minat mengikuti pembelajaran, kurangnya sikap tanggung jawab, hasil belajar yang rendah, dalam setiap pemberian tugas hanya beberapa yang mengumpulkan pekerjaannya. Beberapa permasalahan yang diperoleh peneliti itu semua disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal maupun faktor eksternal yang dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa dalam proses kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan di kelas X SMA Negeri 2 Kerinci.

Faktor-faktor yang menjadi penyebab utama terjadinya masalah dalam KBM adalah : kurangnya inovasi dan kreativitas Guru/pendidik dalam mengontrol pembelajaran. Hal ini peneliti temukan dalam pengamatan awal dalam pemberian tugas mandiri oleh Guru/pendidik ditemui hanya beberapa siswa yang mengirimkan jawaban mereka pada guru, selebihnya mereka tidak mengumpulkan. Dari total 1 kelas berjumlah 32 siswa.

Kurangnya pemahaman siswa ini dibuktikan dengan beberapa siswa kelas X yang masih memperoleh hasil di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 78. Nilai tertinggi pada hasil Ulangan Harian Mapel Pendidikan Agama Islam adalah 100 sedangkan nilai terendah adalah 20. Presentase ketuntasan belajar peserta didik yang telah

mencapai KKM adalah 30% dan yang belum mencapai KKM adalah 70%. Dengan melihat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses KBM tersebut apabila terus dibiarkan seperti itu maka tidak akan mengalami perubahan dan peningkatan pemahaman siswa sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa, karena pembelajaran yang berlangsung pasif membuat peneliti mengubah cara atau metode pembelajaran yang baru agar suasana kelas yang pasif menjadi aktif kembali, peneliti memilih menggunakan aplikasi pembelajaran *Quizizz* sebagai media pembelajaran untuk mengatasi suasana kelas yang pasif, demi meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti memilih menggunakan aplikasi *Quizizz* dikarenakan *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi kuis multiplayer. *Quizizz* dapat diakses melalui website dan bisa di download melalui play store serta digunakan oleh peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama di kelas, ataupun digunakan untuk penugasan di rumah. Hasil dari penugasan ini dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Dalam aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. *Quizizz* sangat cocok untuk membangun pembelajaran interaktif, karena siswa dapat mengerjakan kuis bersama teman pada waktu bersamaan, sehingga dapat melihat ranking yang diperoleh dalam menjawab kuis. Melalui aplikasi *Quizizz* yang menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan penerapan sistem

“belajar sambil bermain”, diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam bermain juga terjadi proses belajar. Persamaannya adalah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan yang dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalamannya. Hubungan antara keduanya sangat erat (Thobroni dan Mustofa, 2011:8).

Dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh Guru hal ini tentunya harus di evaluasi oleh Guru. Karena kurangnya kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran sehingga menurunkan motivasi siswa tersebut dan inilah mengapa media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh pendidik demi menciptakan proses belajar yang segar dan menyenangkan apalagi dalam kondisi zaman sekarang yang mana teknologi sangat dibutuhkan demi mudahkan dalam segala proses.

Dengan menganalisis beberapa penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa diketahui bahwa hasil penelitiannya dalam kategori tinggi dan sangat efektif untuk diterapkan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran PAI sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dengan hasil belajarnya semakin meningkat dan memuaskan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui sebuah aplikasi pembelajaran dengan demikian peneliti ingin mengambil judul “PENGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS X DI SEKOLAH  
MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 2 KERINCI”

**B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini terfokus dan terarah. Karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti baik dalam hal kemampuan, dana, waktu dan tenaga maka penelitian ini hanya membatasi masalah pada hubungan meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Kerinci pada mapel PAI dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

**C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Kerinci ?
2. Bagaimana penerapan aplikasi *Quizizz* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Negeri 2 Kerinci ?

**D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:



1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada siswa kelas x SMA Negeri 2 Kerinci !
2. Untuk mengetahui penerapan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Negeri 2 Kerinci !

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi seorang pendidik dalam menggunakan media berbasis aplikasi di sekolah, dan semoga bisa menjadi contoh bagi sekolah umum lainnya.

2. Secara praktis

- a. Bagi Peneliti: Untuk menambah pengetahuan dan pemahaman peneliti sebagai calon guru PAI.
- b. Bagi Sekolah: Sebagai bahan masukan untuk pembelajaran berbasis aplikasi berupa game *Quizizz*
- c. Bagi Mahasiswa: Semoga menjadi bahan rujukan dalam pembuatan tugas dan pedoman dalam penulisan skripsi.

K E R I N C I

## F. Defenisi Operasional

Untuk memperjelas dan menghindari kesalahpahaman maka perlu dijelaskan istilah-istilah dalam proposal ini.

1. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Media *Quizizz* memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media *Quizizz* memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media *Quizizz*. Kelebihan lain yang ada pada media *Quizizz* adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada computer guru (sebagai operator) dan dalam peranti siswa akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan (Citra dan Rosy, 2020:263).
2. Hasil belajar mengacu pada hasil yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan merupakan penilaian yang dilakukan oleh siswa untuk mengetahui tingkat bahan ajar yang disampaikan atau pengajaran dari guru (Arikunto, 2008:8).

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Meningkatkan Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar secara bahasa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar termasuk kata yang tidak asing di telinga kita dan terus berkembang dalam benak kita. Terkadang kita tidak paham hakikat dari belajar itu sendiri. Untuk mendapat pengertian belajar yang objektif tentang belajar terutama belajar di sekolah perlu dirumuskan pengertian belajar.

Menurut pemahaman Slameto, “belajar itu adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku baru, yang merupakan hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi di lingkungan” (Slameto, 2010:2).

Menurut R. Gagne, Belajar dapat diartikan sebagai proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya berdasarkan pengalaman. Belajar dan mengajar adalah dua konsep yang tidak bisa dipisahkan. Kedua konsep ini dipadukan menjadi suatu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa selama pembelajaran. Bagi

Gagne, belajar diartikan sebagai proses memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar merupakan upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui bimbingan (instruksi). Pernyataan instruksi merupakan perintah atau petunjuk dari pendidik atau guru (Susanto, 2013:1-4).

Dengan kata lain yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan yang berkaitan dengan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi dalam aktivitas belajar siswa. Nawawi kembali menekankan konsep hasil belajar tersebut di atas, bahwa hasil belajar dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah, yang dapat diungkapkan dengan nilai yang diperoleh dari hasil tes beberapa materi tertentu. Sederhananya, hasil belajar siswa berarti kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar (Susanto 2013:5).

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Ada banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran, namun dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal adalah faktor yang ada di dalam diri individu, dan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran adalah sebagai berikut:

## 1) Faktor Internal

- a) Sehat Jika seseorang sehat, ia akan merasa lebih nyaman dan energik. Jika kesehatannya terganggu maka akan mengganggu proses belajarnya.
- b) Cacat, kesehatan yang kurang baik atau kurang sempurnanya tubuh atau badan, seperti kebutaan, tuli, kelumpuhan, dll. Jika ini terjadi, dia harus belajar di lembaga pendidikan khusus, seperti SLB (Sekolah Luar Biasa).
- c) *Intelligence*, yaitu kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan hal-hal baru, memahami hubungan dan mempelajarinya dengan cepat, serta mampu menghadapi dan beradaptasi dengan hal-hal baru secara cepat dan efektif.
- d) Minat Seseorang cenderung selalu memperhatikan dan dengan senang hati mengingat suatu kegiatan secara terus menerus.
- e) Kematangan atau kedewasaan seseorang, tingkat atau tahapan.
- f) pertumbuhannya, dan persiapan organ tubuhnya untuk melakukan ketrampilan baru. Misalnya, anak yang memiliki kaki siap berjalan, anak yang memiliki otak siap untuk berpikir, dan sebagainya.

## 2) Faktor Eksternal

- a) Faktor Keluarga, apa yang terjadi dalam kehidupan keluarga akan mempengaruhi proses belajar seseorang. Bagaimana orang tua mendidik, keharmonisan antar anggota keluarga, dan sebagainya.
- b) Faktor Sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran antara lain metode pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dan siswa, kedisiplinan sekolah, pelajaran dan waktu sekolah.
- c) Faktor Masyarakat atau Lingkungan, aktivitas seseorang di masyarakat, media massa, teman dan lain-lain. Semua ini akan mempengaruhi belajarnya.

### c. Pengertian Hasil Belajar

Dalam kamus Bahasa Indonesia prestasi belajar diartikan sebagai penguasaan ilmu atau keterampilan dalam suatu mata pelajaran. Umumnya prestasi akademik diekspresikan oleh hasil tes dalam bentuk nilai yang diberikan oleh guru. Dalam Buku Psikologi Pendidikan dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan pengungkapan dari prestasi belajar yang ideal, mencakup semua bidang psikologi yang berubah karena pengalaman dan proses belajar siswa (Muhibbin, 2008:150). Ketika seseorang belajar, tentunya akan mendapatkan hasil. Oleh karena itu yang menjadi pertanyaan adalah apakah hasil belajar yang diperoleh sudah baik.

Sebelum peneliti membahas hal tersebut, terlebih dahulu kita harus memahami pengertian hasil belajar, sebagai berikut:

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, evaluasi hasil belajar merupakan proses penentuan nilai belajar siswa melalui penelitian dan atau pengukuran hasil belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:3).

Menurut Arikunto, hasil belajar mengacu pada hasil yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan merupakan penilaian yang dilakukan oleh siswa untuk mengetahui tingkat bahan ajar yang disampaikan atau pengajaran dari guru (Arikunto, 2008:3).

Hasil pembelajaran adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan, bukan sekedar aspek potensi manusia. Artinya, klasifikasi hasil belajar para ahli pendidikan tersebut di atas tidak terpisah, tetapi merupakan pendekatan yang komprehensif (Thobroni dan Mustofa, 2011:22-24).

Dengan kata lain yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan yang berkaitan dengan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi dalam aktivitas belajar siswa. Hasil belajar dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah, yang dapat diungkapkan dengan nilai yang diperoleh dari hasil tes beberapa materi tertentu.



Sederhananya, hasil belajar siswa berarti kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar (Susanto, 2013:5).

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Nisrina, Puspitasari, dan Mawaddha, 2019:460-461).

Dari penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

#### **1. Beberapa Manfaat Media Pembelajaran**

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dilupakan oleh peserta didik
- e. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran
- f. Meningkatkan kualitas belajar mengajar
- g. Media pembelajaran dapat membantu guru memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar proses belajar lebih mudah, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh yang konkret melalui media serta memfasilitasi interaksi dan memberi kesempatan praktek kepada siswa. Serta dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga pada akhirnya sekolah mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas (Nisrina, Puspitasari, dan Mawaddha, 2019:461).

## 2. Media dibagi ke dalam:

### a. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Seperti: radio, cassette, recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan pendengaran.

### b. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti: film strip (film rangkai), *slides* (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

### c. Media audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

## c. Fungsi Media Pembelajaran

media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, serta memadatkan informasi.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Komponen lain yang terkait media pembelajaran yang tidak kalah penting adalah metode pembelajaran. Kedua komponen ini saling terkait. Penggunaan dan pemilihan satu metode pembelajaran tertentu memiliki konsekuensi atas penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam pembelajaran adalah meningkatkan stimulasi para peserta didik dalam kegiatan belajar (Hamid, dkk, 2020:7-9).

Media pembelajaran memjembatani adanya perbedaan persepsi dan penafsiran dari suatu materi pembelajaran. Oleh karena itu materi yang bersifat abstrak tidak hanya di angan-angan saja tetapi dapat divisualisasikan dan dikonkretkan melalui media pembelajaran. Sehingga meminimalisir adanya miskonsepsi dalam penyampaian pesan dan informasi materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi panduan, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran serta membantu pendidik dalam penyampaian struktur materi pembelajaran dapat dilakukan secara runtut dan urut. Selain itu media pembelajaran memberikan gambaran dan kerangka sistematis dalam proses belajar mengajar dengan baik. Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam mengendalikan kelas dan memudahkan kendali pendidik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik.

### **3. Aplikasi Quizizz**

#### **a. Pengertian Aplikasi Quizizz**

*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti itu aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi

mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik (Purba, 2019:33).

Aplikasi quizizz merupakan sebuah aplikasi yang tergolong kepada aplikasi berbentuk permainan yang dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan salah satunya. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Media Quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media Quizizz memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media Quizizz. Kelebihan lain yang ada pada media Quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam peranti siswa akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan. Aplikasi quizizz dengan smartphone adalah aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran di kelas. Pembelajaran ini sangat disarankan karena proses yang digunakan adalah menggunakan media

pembelajaran quizizz dengan smartphone (Wihartanti, dkk, 2019:364).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa quizizz adalah aplikasi yang memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis game Edukasi yang berisikan kuis interaktif. Quizizz bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan pretest, posttest, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya. Uniknya pilihan jawaban Quizizz terdapat gambar dan warna yang variatif.

#### **b. Fitur-Fitur dalam Aplikasi Quizizz**

Quizizz memiliki fitur-fitur menarik yang bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Fitur Report dalam Quizizz juga memberi data statistik tentang kinerja siswa serta dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat.

Fitur menarik dari Quizizz adalah:

Fitur menarik dari *Quizizz* adalah:



- 1) Kecepatan siswa: pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan setiap siswa masing-masing dan para siswa dapat meninjau jawaban mereka di akhir.
- 2) Jutaan Quiz Publik: Guru-guru hebat di seluruh dunia telah membuat jutaan pertanyaan hebat tentang *Quizizz* setiap hari.
- 3) Kustomisasi Kuis: Guru memiliki beberapa pilihan untuk menyesuaikan kuis mereka dengan mengubah tingkat kesulitan, batas kecepatan, dan faktor lainnya.
- 4) Saat ini *Quizizz* lebih aman.

### **c. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi Quizizz**

#### **1. Kelebihan Aplikasi Quizizz**

- a. *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran gratis yang menyenangkan untuk memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada para siswa.
- b. *Bring Your Own Device* (BYOD): artinya tiap siswa dapat menggunakan perangkatnya sendiri. *Quizizz* dapat dimainkan oleh siswa menggunakan segala jenis perangkat dengan *browser*, termasuk PC, laptop, *tablet*, dan *smartphone*.
- c. Kita bisa membuat kuis sendiri, jadi setiap orang bisa membuat soal sendiri sesuai dengan keinginannya.

- d. Quizizz tidak ingin membuat anda repot membuat kuis. Anda bisa mengumpulkan pertanyaan dari kuis apapun dengan mudah (mengedit kuis publik) dan menambahkan gambar dari internet secara otomatis. Menyimpan proses yang belum selesai dan banyak fitur lainnya.
- e. Laporan: Quizizz memberi anda laporan siswa di kelas yang terperinci untuk setiap kuis yang anda lakukan. Anda juga dapat mengunduh laporan sebagai kumpulan data dalam bentuk Excel.
- f. Pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan setiap siswa masing masing dan para siswa dapat meninjau jawaban mereka di akhir.

1) Kelemahan Aplikasi *Quizizz*

- a) Peserta didik dapat membuka tab baru
- b) Susah dalam mengontrol ketika peserta didik membuka tab baru
- c) *Quizizz* ini sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa terjadi *disconnect* (internetnya terputus atau tidak menyambung). Hal ini bisa menghambat pekerjaan siswa dalam mengisi soal quiz.

**d. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi *Quizizz***

Langkah-langkah penggunaan aplikasi ada beberapa bagian, yaitu langkah-langkah mendaftarkan akun dan langkah-langkah membuat kuis.

1) Langkah-langkah Mendaftar Akun

- a) Masuk ke situs <https://quizizz.com/>
- b) Klik *sign up* (dapat melalui akun google sendiri)
- c) Setelah *sign up*, silahkan klik *a teacher*
- d) Pilih negara
- e) Masukkan kode pos
- f) Masukkan nama sekolah
- g) Klik *continue*
- h) Sampai di sini telah sukses membuat membuat akun di [Quizizz.com](https://quizizz.com).

2) Langkah-langkah Membuat Kuis

- a) Klik *create quiz*
- b) Masukkan nama kuis yang akan dibuat
- c) Pilih bahasa
- d) Klik *save*
- e) Klik *creat new question* untuk memulai membuat soal
- f) Dan jawaban bisa berupa *multiple choise* atau uraian
- g) Klik *live game*
- h) Setelah peserta didik menjawab akan diperlihatkan jawaban yang benar

- i) Jika sudah sudah selesai tekan prooced. Maka kuis siap dibagikan kepada peserta didik dengan menggunakan link yang telah siap di aplikasi quizizz.

## **B. Penelitian Relavan**

1. Skripsi yang ditulis oleh Fitri Kartika Sari (2020), dengan judul “Analisis Pembelajaran berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana analisis media pembelajaran berbasis internet *Quizizz* dalam pembelajaran akuntansi. Penelitian ini menggunakan metode library research dengan menganalisis 10 jurnal yang relevan atau artikel ilmiah yang berhubungan dengan manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*), proses analisis menggunakan human instrumen, dan pengambilan sumber data dilakukan secara purposive sampling. Hasil penelitian diketahui bahwa media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*) sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran akuntansi. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Perbedaannya pada skripsi ini yaitu pada objek penelitiannya berupa penerapan pada pembelajaran akuntansi, sedang milik peneliti pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Jurnal yang ditulis oleh Firman, A. M. Irfan Taufan Afsar dan Suhardiman, dengan judul Implementasi Media Pembelajaran Berbasis

Android sebagai Sistem Fast Respon Evaluation”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa semester 3 Teknologi Pendidikan mata kuliah Fotografi di STKIP Muhammadiyah Bone. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experimental dengan desain penelitian NonEquivalent Control Group Design, teknik pengumpulan data dengan purposive sampling. Hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata hasil belajar pretest grup eksperimen adalah 44% sementara pada grub control adalah 57%. Setelah pemberian treatment pada grub eksperimen rata-rata hasil belajar mahasiswa semester 3 meningkat menjadi 97% dan pada grub control hanya 69%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara grub yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis android dibandingkan grub yang menggunakan model yang biasa dilakukan dosen. Yaitu terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa dari 44% (kategori sedang) menjadi 97% (kategori tinggi). Perbedaannya dalam jurnal ini yaitu pada objek dan subjek penelitiannya yaitu objek penelitian jurnal ini berupa mata kuliah fotografi sedangkan milik peneliti pada mata pelajaran PAI, dan subjek penelitian ini meneliti subjek pada mahasiswa sedangkan milik peneliti meneliti subjek pada tingkat SMA/MA.

3. Skripsi yang ditulis oleh Yoselia Alvi Kusuma (2020), yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring (*online*) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA

Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020". Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Quizizz* pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika materi usaha dan energy yang ditinjau dari respon peserta didik. 2) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Quizizz* pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika materi usaha dan *energy* yang ditinjau dari hasil prestasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kombinasi, yaitu dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa: Penggunaan media *Quizizz* pada pembelajaran daring (*online*) fisika kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus terkait materi usaha dan energy pada kegiatan penutup berjalan dengan efektif. Hal ini ditunjukkan melalui kuesioner yang telah di isi oleh peserta didik, keefektifan ini juga didukung dengan hasil wawancara peserta didik yang memberi tanggapan positif. Hal ini ditunjukkan melalui ketuntasan peserta didik pada ulangan dengan persentase sebesar 91,30%. Perbedaannya dalam skripsi ini yaitu pada variabel dependennya berupa penerapan pada mata pelajaran fisika, sedangkan milik peneliti adalah pada mata pelajaran PAI.

Adapun keterkaitan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah menguji kembali pemanfaatan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa utamanya peneliti ingin menguji pada

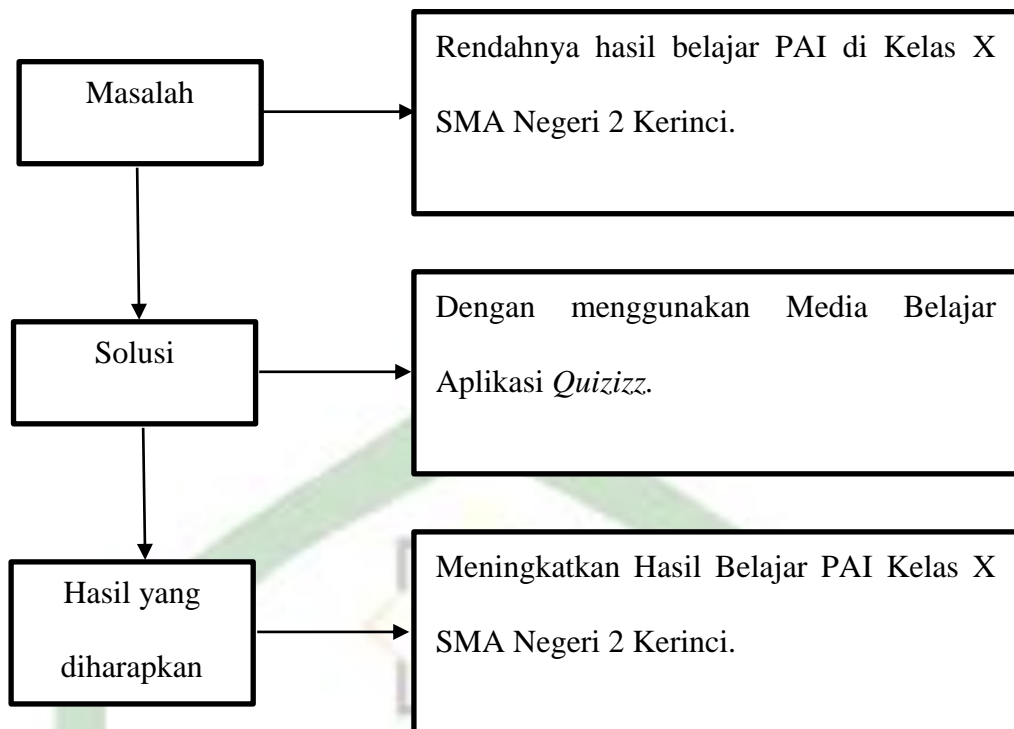
mata pelajaran PAI di tingkat SMA/MA. Karena dari beberapa jurnal dan skripsi yang peneliti analisis sebagian besar masih pada mata pelajaran umum dan belum ada yang mencobanya dalam pelajaran agama. Ada namun pada mata pelajaran fiqh dan jenjangnya juga tingkat SD/MI. Tujuan dari pengujian kembali pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah apakah masih efektif dan dalam tingkatan sangat baik untuk diterapkan kembali

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir adalah alur berfikir yang disusun secara singkat untuk menjelaskan bagaimana sebuah penelitian dilakukan dari awal, proses pelaksanaan, hingga akhir. Berdasarkan landasan teori dan telaah terdahulu di atas, maka diajukan kerangka berfikir sebagai berikut:

Jika penerapan aplikasi *Quizizz* dapat diterapkan dengan baik dan sesuai prosedur maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah mengikuti pelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 2 Kerinci tahun ajaran 2022/2023.





Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Igak dan Kuswaya, “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa jadi meningkat” (Igak, dan Kuswaya, 2014:1.4).

Menurut Suharsimi Arikunto, “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama” (Arikunto, 2012:3).

Penelitian ini menurut suharsimi Arikunto penelitian tindakan kelas terdapat empat tahap yaitu: (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) pengamatan (4) refleksi.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah di SMA Negeri 2 Kerinci.

## 2. Waktu Penelitian

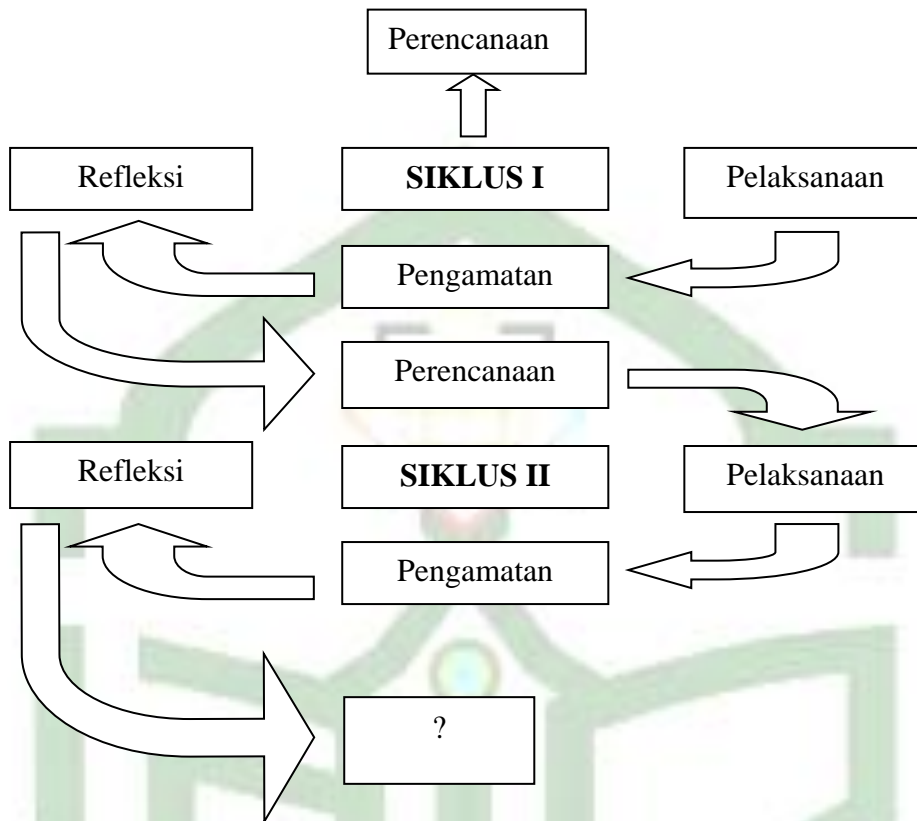
Waktu yang dilakukan dalam penelitian ini adalah semester ganjil pada tahun ajaran 2022/2023.

## C. Prosedur Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan alur yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2012:16) “terdiri dari empat tahapan yang lazim dilalui yaitu

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan
- c. Pengamatan
- d. Refleksi.

Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Sumber: Suharsimi Arikunto (2012:16)

Gambar 3.2. Alur penelitian tindakan kelas

Keterangan:

Dalam model penelitian tindakan kelas, langkah pertama yang harus dilakukan adalah melakukan perencanaan, misalnya membuat scenario pembelajaran, dan lain-lain. Kemudian langkah selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, di dalamnya dilakukan pengamatan. Selanjutnya melakukan analisis dan

refleksi. Apabila metode yang digunakan telah berhasil, dapat langsung ditarik kesimpulan. Akan tetapi apabila metode yang digunakan masih perlu perbaikan maka dilakukan rencana selanjutnya. Demikian terus secara berulang, sampai metode yang digunakan benar-benar berhasil.

## 1. Perencanaan

Langkah pertama sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu harus melakukan kegiatan pra tindakan atau refleksi awal. Kegiatan pra tindakan ini untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum tindakan dilaksanakan (Masnur, dan Muslich, 2014:44).

Pada tahap ini, peneliti mengadakan kegiatan sebagai berikut:

- a. Mengamati teknik pembelajaran guru pada mata pelajaran PAI dalam pembelajaran sebelumnya.
- b. Merumuskan alternative tindakan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran PAI.
- c. Menyusun modul ajar (MA) Pendidikan Agama Islam berbasis PTK dengan mengembangkan bahan ajar siswa. Disamping meningkatkan pemahaman siswa agar penyajian materi menjadi menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar
- d. Menyiapkan media pembelajaran, berupa aplikasi *Quizizz* digunakan untuk penilaian siswa di akhir penyampaian materi. Tujuan dari penggunaan aplikasi ini adalah untuk

mencapai dan melihat peningkatan hasil belajar siswa melalui evaluasi yang menarik dan menantang dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada masa pembelajaran.

- e. Menyiapkan soal evaluasi dan instrument penilaian, dengan menggunakan penilaian berupa penilaian melalui kegiatan observasi dan pemberian tes tekstual berbasis aplikasi *quizizz* atau game aplikasi. Tes tekstual yaitu terdiri dari serangkaian soal, pertanyaan (item) secara tertulis dengan menggunakan jenis tes objektif yang mana terdiri dari butir-butir soal (item) yang dapat dijawab dengan jalan memilih salah satu diantara beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan, lebih tepatnya berupa tes pilihan ganda (*multiple choice test*) dalam aplikasi *quizizz*.

## 2. Pelaksanaan

Bagian ini menjelaskan langkah-langkah yang diambil, scenario kerja dari tindakan tersebut, dan langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti:

- a. MA yang telah dirancang akan diterapkan pada tahap ini, yang dimulai dengan kegiatan awal, inti dan penutup. Pada penelitian ini akan diterapkan dua siklus dengan pembagian materi yang berbeda-beda.
- b. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*

Adapun pelaksanaan tindakan ini adalah dengan penerapan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X SMA Negeri 2 Kerinci.

### **3. Pengamatan dan Evaluasi**

Bagian ini menguraikan prosedur pemantauan dan evaluasi, alat-alat pemantauan dan evaluasi yang digunakan, beserta kriteria keberhasilan tindakannya. Kemudian evaluasi tindakannya melalui hasil pengerjaan siswa yang sudah dilakukan dengan aplikasi *quizizz*. Sedangkan mengenai kriteria keberhasilan tindakan menggunakan Rumusan indikator keberhasilan yang menjadi acuan dalam setiap tindakan dapat berupa gradasi misalnya: 80-100 sangat berhasil, 60-79 berhasil, 40-59 cukup berhasil, 20-39 kurang berhasil, 0-19 tidak berhasil. Atau apabila yang diukur kemampuan kognitif maka angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat dijadikan sebagai acuan.

### **4. Analisis dan Refleksi**

Bagian ini memberikan analisis mendalam tentang hasil pemantauan dan refleksi, standar dan rencana bagi siklus berikutnya. Pemikiran pada siklus pertama akan digunakan sebagai acuan untuk merencanakan tindakan pada siklus kedua.

Pada tahap ini peneliti mengadakan kegiatan sebagai berikut: (1) Mengamati teknik pembelajaran yang telah dilakukan, (2)



Mengidentifikasi faktor-faktor hambatan dan kemudahan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz, (3) Merumuskan alternative tindakan yang akan dilakukan selanjutnya, (4) Mengevaluasi hasil alternative tindakan.

#### **D. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kerinci.

#### **E. Data dan Sumber Data**

Data adalah keterangan atau bahan dasar yang digunakan untuk menyusun dugaan sementara. Sedangkan sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru.

1. Siswa untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dalam proses belajar siswa.
2. Guru untuk melihat tingkat keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran aplikasi *quizizz*.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian PTK ini teknik pengumpulan datanya adalah:

1. Tes, digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa, bentuk yang digunakan adalah pilihan dengan jumlah soal 20 dan tes dilakukan disetiap akhir pembelajaran, nilai tes sebagai data utama dalam pengumpulan data.

2. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan penelitian secara teliti, serta penulisan secara sistematis, dan observasi adalah metode paling dasar dan metode paling tua, karena dengan cara-cara tertentu kita dilibatkan dalam proses mengamati. (Imam Gunawan, 2017: 143). Metode ini peneliti gunakan dalam proses pengambilan data penelitian dimana peneliti melihat situasi penelitian.
3. Purposive sampling adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif (Sugiyono : 2010). Teknik ini peneliti gunakan untuk mengetahui tanggapan setelah tindakan dilakukan dengan melihat tanggapan dari Guru PAI dan beberapa siswa nantinya.
4. Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu, dan merupakan proses Tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadapan-hadapan secara fisik (Imam Gunawan, 2017: 160).

## **G. Teknik Analisis Data, Evaluasi, dan Refleksi**

### **1. Teknik Analisis Data**

Analisis adalah memberikan makna atau arti terhadap apa yang telah terjadi di dalam kelas sesungguhnya. Untuk dapat menjelaskan maka analisis harus melihat seluruh tindakan sehingga dapat menjelaskan bagaimana aspek dapat mempengaruhi aspek lainnya. Sehingga untuk

mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data.

Pada penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai oleh siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

## **2. Evaluasi**

Dalam kegiatan PTK evaluasi yang dilakukan harus mencakup materi yang diajarkan ketika menerapkan metode yang telah dipilih. Sehingga terdapat kesinambungan materi antara proses dan hasilnya.

Evaluasi adalah proses yang digunakan untuk menilai. Hal senada dikemukakan oleh Djaali, Mulyono, dan Ramly (2000:3) mendefinisikan evaluasi dapat diartikan sebagai proses menilai sesuatu berdasarkan kriteria atau standar objektif yang dievaluasi. Evaluasi sebagai kegiatan investasi yang sistematis tentang kebenaran atau kebenaran suatu tujuan.

- 1) Untuk mendapatkan informasi dari siswa dan guru tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan maka pada akhir siklus agar diminta tanggapannya.
- 2) Hasil dari pelaksanaan tindakan akan di evaluasi dengan memberikan tes diakhir setiap siklus.

### 3. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan setelah evaluasi. Ketika suatu nilai yang dihasilkan telah mengalami perubahan menjadi lebih baik atau tidak terjadi perubahan maka peneliti harus menjadikan kegiatan sebelumnya menjadi pelajaran untuk perbaikan.

Refleksi yang dimaksud adalah berfikir ulang terhadap apa yang sudah dicapai, apa yang belum dicapai, dan masalah apa saja yang belum terpecahkan, dan menentukan tindakan apa lagi yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Hasil yang diperoleh dari tahap observasi dan evaluasi kemudian dianalisis, untuk melihat data observasi apakah kegiatan yang telah dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar melalui penerapan aplikasi Quizizz. Merefleksi setiap hal yang diperoleh melalui hasil pengamatan, tugas, dan pelaksanaan penerapan aplikasi Quizizz. Hal-hal yang masih kurang akan ditindak lanjuti pada siklus berikutnya dengan tindakan yang lebih memperbaiki dengan tetap mempertahankan apa yang sudah baik.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data**

##### **1. Sejarah Ringkas Sekolah SMA Negeri 2 Kerinci**

SMA Negeri 2 Kerinci berdiri pada tanggal 1 juli 1983 dengan SK Mendikbud No. 047/0/1983. Pada awal berdirinya SMA Negeri 2 Kerinci sudah beberapa kali perubahan nama sekolah, berawal dari SMAN Semurup, SMUN Air Hangat dan kemudian terakhir berubah nama menjadi SMA Negeri 2 Kerinci yang sekarang dipimpin oleh ibuk Nelly Afrianty, S.Si., M.Pd.

##### **a. Visi Sekolah SMA Negeri 2 Kerinci**

Mewujudkan peserta didik menjadi CERDIK (Cerdas, Religius, Disiplin, Inovatif, dan Kreatif).

##### **b. Misi Sekolah SMA Negeri 2 Kerinci**

- 1) Menumbuhkan semangat berprestasi dan keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah.
- 2) Melaksanakan pembinaan kepada tenaga pendidik dan tenaga kependidikan secara berkesinambungan.
- 3) Mengoptimalkan potensi akademik melalui proses pembelajaran dan bimbingan.
- 4) Mengembangkan lingkungan sekolah yang Islami sehingga kondusif untuk pembelajaran.

- 5) Menerapkan budaya tepat waktu pada setiap aktifitas dan kegiatan.
- 6) Mewujudkan perangkat kurikulum yang lengkap, mutakhir dan berwawasan global.
- 7) Mewujudkan kreativitas terhadap budaya bangsa melalui kegiatan ekstrakurikuler, olahraga dan kesenian yang kompetitif.

### **c. Administrasi**

Struktur organisasi sangat berperan di setiap lembaga pendidikan dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan, untuk itu dalam menjalankan tugasnya kepala sekolah bertugas mengkoordinir seluruh kegiatan sekolah, agar kegiatan belajar dapat berjalan sebagaimana mestinya. Untuk memperlancar tugasnya kepala sekolah dibantu oleh wakil kepala sekolah.

Program pengajaran tugas-tugas tersebut diserahkan kepada wakil kepala bidang kurikulum, wakil kepala bidang kesiswaan, wakil kepala bidang humas, dan wakil kepala bidang sarana dan prasarana. Sedangkan, untuk kelancaran bidang administrasi ditangani oleh kepala tata usaha dan dibantu oleh para staf kepegawaian tata usaha. Di samping itu, untuk proses kegiatan belajar mengajar diserahkan kepada majelis guru. Melalui kerjasama yang terjalin secara baik antara kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan guru maka tujuan yang diharapkan akan dapat tercapai.

## 2. Profil Sekolah

### Profil Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Kerinci

Nama Sekolah	: SMA Negeri 2 Kerinci
NPSN	: 10502401
Alamat	: Jl. Muradi Semurup, Desa Pugu, Kec. Air Hangat Barat
Kab/Kota	: Kabupaten Kerinci
Provinsi	: Jambi
No.Tlp	: (0748) 21530

**Tabel 4.1 Daftar Guru PAI SMA Negeri 2 Kerinci**

No	Laki-Laki	Perempuan
1.	6 Orang	5 Orang

**Tabel 4.2 Jumlah Siswa Kelas X Lokal H**

No	Laki-Laki	Perempuan
1.	16 Siswa	16 Siswa

**Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana**

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah Ruangan
1.	Ruang Kepala Sekolah	1
2.	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1
3.	Ruang TU	1
4.	Ruang Guru	1



5.	Ruang Bimbingan Konseling	1
6.	Ruang Kelas	22
7.	Labor TIK	1
8.	Labor IPA	1
9.	Perpustakaan	1
10.	Musala	1
11.	Ruang OSIS	1
12.	Ruang Koperasi	1
13.	Ruang UKS	1
14.	Ruang Kesenian	1
15.	Lapangan Olahraga	3
16.	Kantin/ Warung Sekolah	4
17.	Toilet	4
18.	Tempat Parkir	1
19.	Gudang	1

*Sumber: Oprator Sekolah SMA Negeri 2 Kerinci*

## **B. Penjelasan Data Per-Siklus**

Dalam kegiatan belajar mengajar di setiap siklus, alur atau tahapan ada empat kegiatan belajar mengajar yang berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu: (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, (d) refleksi. Adapun gambaran singkat empat kegiatan pembelajaran dalam siklus I dan II yaitu antara lain:

## 1. Siklus I

### a. Perencanaan

- 1) Peneliti menyusun Modul Ajar (MA) yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*.
- 2) Peneliti menyiapkan Buku Paket PAI sebagai panduan yang digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Peneliti menyiapkan tes untuk siswa sebagai latihan dan memasukkannya pada aplikasi *Quizizz* untuk dikerjakan siswa dalam bentuk game.
- 4) Menyiapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada tindakan siklus I.

### b. Tindakan

Sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang oleh peneliti untuk melaksanakan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, maka peneliti dapat memulai kegiatan penelitian sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang oleh peneliti. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan November 2022, pada jam pelajaran ke-1 sampai jam pelajaran ke-3 (07.15-09.00) di kelas X lokal H maka peneliti akan melakukan sebuah pengamatan mengenai penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran dan mengamati apakah terjadi peningkatan hasil belajar

siswa setelah penerapan aplikasi Quizizz dilaksanakan. Adapun penjelasan mengenai pelaksanaan tindakan pembelajaran PAI pada siklus I yaitu sebagai berikut:

### 1) Pembelajaran

Siswa membuka Buku Paket PAI, dan menyimak pembelajaran. Tujuan pembelajaran dan pokok pembahasan pada Bab yang akan dipelajari.

### 2) Penerapan Aplikasi Quizizz

Kegiatan pembelajaran siklus I, peneliti memberikan tes atau latihan dalam bentuk game *Quizizz* untuk siswa yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Dalam tes tersebut terdiri dari 20 soal. Isi soal mengenai materi yang sudah disampaikan. Sebelum game dimulai terlebih dahulu peneliti membagikan kode bergabung kepada siswa, kemudian siswa membuka aplikasi *Quizizz* yang telah di *download* sebelumnya lalu memasukkan kode gabungannya. Selesai siswa memasukkan kode, siswa akan diarahkan pada bagian untuk mengisi identitas masing-masing dengan nama asli. Selanjutnya siswa sudah siap untuk bermain, namun disini *game* baru bisa dimulai ketika operator (peneliti) mengklik menu mulai. Jadi *game* akan berjalan atas kendali dari operator, sehingga semua siswa yang bergabung akan bermain bersama dalam satu start waktu yang sama. Game *Quizizz*

dilakukan satu kali dalam kelas X H. Tes pertama diikuti oleh 22 siswa yang hadir, 10 siswa tidak hadir.

Dalam siklus I siswa terlihat sangat tertarik dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* ini, mereka penasaran dan ingin segera mencoba. Selesai mereka mengerjakan semua kuis, hasil peringkat mereka langsung keluar. Mengenai hasil belajar yang diperoleh siswa masih beragam ada benar semua dari 20 soal ada juga yang benar 13, 9 dan bahkan ada yang benar 5 soal saja. Pada penerapan tes awal *quizizz* dilakukan pada tanggal 22 november 2022.

### 3) Evaluasi

Pada saat proses bergabung untuk bermain ke *Quizizz* ada anak yang belum berhasil gabung dengan kode yang sudah di share, karena beberapa kendala seperti jaringan internet yang tiba tiba hilang membuat anak tersebut tidak bisa mengikuti tes. Ada juga siswa yang menanyakan proses kelanjutannya setelah selesai gabung, kemudian peneliti meminta untuk menunggunya sebentar karena operator untuk memulai *game* dari peneliti sembari menunggu teman yang lain bergabung. Beberapa kendala tersebut berhasil diatasi. Setelah *game quizizz* dilakukan peneliti meminta tanggapan pada guru pai dan beberapa siswa mengenai proses tes dengan menggunakan *game Quiziz*, *game quizizz* ini layak di gunakan sebagai media belajar karena dalam tes awal terlihat

siswa sangat senang dengan game ini dan juga tanggapan positif dari guru pai itu sendiri.

Selanjutnya peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan tidak lupa mengingatkan siswa untuk mempelajari dan membaca Buku Paket PAI nya untuk bekal pembelajaran pertemuan minggu depan.

### c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan digunakan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas dan mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi serta solusi yang diberikan guru. Adapun aktivitas yang dilakukan guru dalam pembelajaran Siklus I ini adalah menyampaikan materi Bab Menjalani Hidup Penuh Manfaat dilanjutkan dengan latihan soal dengan aplikasi *Quizizz* pada akhir pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung guru mendapati beberapa permasalahan di lapangan seperti: dari kelas X H hanya beberapa siswa yang dapat hadir pada saat pembelajaran selebihnya tanpa keterangan, dan hanya beberapa siswa yang aktif mengikuti pembelajaran sampai akhir. Yang lainnya masih pasif, sebatas mengikuti pembelajaran dan menyimak saja belum berpartisipasi penuh dan aktif. Kemudian banyak siswa yang belum mengikuti kuis pada saat jam pelajarannya. Solusi yang diberikan guru adalah agar siswa lainnya mengingatkan kawannya agar menyuruh yang belum hadir supaya hadir untuk pembelajaran minggu depannya, dan selalu mengingatkan langkah

pembelajaran hari ini, lalu menyapa dan mengajak untuk bisa mengikuti kuis di akhir pembelajaran nanti dan dicarikan waktu lain untuk mereka agar bisa mengikuti kuis susulan bagi yang kemarin belum mengikuti. Dari pemaparan observasi ini diketahui bahwa meski siswa belum secara penuh mengikuti kuis di kelas pada waktu pelajarannya, namun mereka bersedia menggantinya dilain waktu. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dari 22 siswa yang mengikuti siklus I hampir semuanya mengikuti meskipun susulan, dan 10 lainnya tanpa keterangan.

#### **d. Refleksi**

Setelah selesai pembelajaran atau pertemuan pada siklus I, peneliti melakukan tahap yang selanjutnya yaitu refleksi tentang pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I. Refleksi tersebut bertujuan untuk mengetahui dan mengamati apakah ada kekurangan ataupun hambatan yang terjadi pada pelaksanaan tindakan siklus I dan dapat dijadikan acuan pelaksanaan perbaikan pada tahap selanjutnya yaitu siklus II.

Pertama, pada siklus I ada sembilan siswa yang memperoleh skor hasil belajar di atas rata-rata. Dengan perolehan skor 100 satu anak, skor 90 dua anak, dan skor 80 satu anak. Dari hasil refleksi ini rekomendasi untuk peneliti adalah peneliti terus mendampingi empat siswa yang memperoleh skor hasil belajar di atas KKM agar siswa bisa mempertahankan semangatnya dalam belajar.

Kedua, pada saat kegiatan pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* ada beberapa siswa yang belum aktif dan belum bergabung bersama teman-teman yang lain. Masih sekedar menyimak belum mengikuti proses dan alur pembelajaran. Dari hasil refleksi ini rekomendasi untuk peneliti adalah peneliti harus fokus kepada siswa yang kurang aktif dan cenderung pasif tanpa respon pada saat pembelajaran, dan peneliti harus lebih membimbing, intensif selalu mengingatkan, tidak bosan menyapa dan terus mengajak agar siswa merasa diperhatikan dan memiliki tanggung jawab yang lebih sehingga bisa mengikuti pembelajaran dengan disiplin dan baik serta hasil belajarnya meningkat.

Ketiga, dari tanggapan guru pai bahwa game *quizizz* ini adalah bagus digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran karena dalam game *quizizz* ini siswa bisa langsung melihat ranking siswa lainnya membuat peserta didik tidak mau kalah sehingga peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar, walaupun masih banyak yang bingung pada penerapan awal, itu hal yang biasa. Fokus penelitian untuk kedepannya adalah selalu mengarahkan agar peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan kedepannya.

## **2. Siklus II**

### **a. Perencanaan**



Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus I, diketahui bahwa penggunaan aplikasi quizizz adalah hal yang tepat dilihat dari tanggapan guru pai itu sendiri. Namun pada aspek peningkatan hasil belajar siswa belum terlihat signifikan kenaikannya, masih beberapa saja yang memperoleh hasil belajar di atas KKM.

Peneliti kemudian melaksanakan tindakan II. Tindakan II ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada tindakan I. Penggunaan media diubah dengan dapat membantu siswa memperbaiki pemahamannya pada Bab Menjalani Hidup Penuh Manfaat. Penggunaan aplikasi *Quizizz* pada tindakan II diubah dengan bentuk refleksi dan mengingat kembali untuk membantu siswa memperbaiki hasil belajarnya. Perencanaan pada siklus II akan dirancang dan dilaksanakan sebagai berikut:

- 1) Peneliti membuat Modul Ajar (MA) yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*.
- 2) Peneliti menyiapkan soal refleksi untuk siswa dalam aplikasi *Quizizz* untuk nantinya dikerjakan dan sebagai bahan evaluasi pembelajaran PAI.
- 3) Menyiapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada tindakan siklus II.

#### **b. Tindakan**

Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* di kelas X H adalah sebagai berikut:

### 1) Pembelajaran

Sama halnya dengan siklus I, pada siklus II sebelum pembelajaran berlangsung peneliti menyusun Modul Ajar (MA) terlebih dahulu yang akan dijadikan panduan dalam mengajar. Dikarenakan pada pertemuan ini kegiatan yang dilakukan adalah pelaksanaan refleksi dan evaluasi siswa. Dalam pembuka yang dilakukan peneliti mengucapkan salam dan menyapa siswa, menanyakan kabar dan menyampaikan harapan baik, memberikan langkah-langkah refleksi dan evaluasi yang akan dilaksanakan.

### 2) Penerapan Aplikasi Quizizz

Pada siklus II ini, peneliti memberikan tes soal ulangan harian dalam bentuk *game Quizizz* untuk siswa yang dilaksanakann *full* dalam jam pembelajaran tersebut, karena memang pada siklus II ini hanya untuk evaluasi pembelajaran siswa. Dalam tes tersebut terdiri dari 20 soal. Isi soal mengenai materi yang sudah disampaikan pada siklus I mengenai Menjalani Hidup Penuh Manfaat.

Sama seperti siklus I, sebelum *game* dimulai terlebih dahulu peneliti membagikan kode bergabung kepada siswa, kemudian siswa memasukkan kode gabungannya. Selesai siswa memasukkan kode, siswa akan diarahkan pada bagian untuk mengisi identitas masing-masing dengan nama asli. Selanjutnya siswa sudah siap untuk bermain dengan kendali atau operator dari guru.

*Game Quizizz* dilakukan kelas X H dengan jumlah 25 siswa yang hadir, 7 orang tanpa keterangan. Mengenai hasil belajar semuanya diatas KKM kecuali yang tidak mengikuti tes. Pada penerapan tes awal *quizizz* dilakukan pada tanggal 20 Desember 2022.

### 3) Evaluasi

Apabila siswa sudah menyelesaikan pengerjaan tes ulangan harian pada aplikasi *Quizizz* kemudian peneliti melihatkan ranking siswa, dimana disitu terlihat perolehan skor sekaligus peringkat mereka. Pada siklus ke 2 ini banyak siswa yang memperoleh hasil di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dibuktikan dengan peroleh skor mereka mendapatkan 100, 95, 90, dan 85 Pada saat proses pengerjaan *Quizizz* berlangsung pada kelas X H semua bisa mengikut tes *quizizz*.

Pertama-tama yang perlu di evaluasi adalah bahwa dalam menggunakan aplikasi quizizz ini sudah cukup memberikan semangat belajar peserta didik. Namun disisi lain adalah waktu yang diperlukan dalam tes quizizz ini sangat memerlukan waktu untuk satu tes quizizz, sehingga dalam 3 jam pelajaran saja hanya cukup satu tes quizizz, tentunya tidak lepas dari game quizizz ini membawa peserta didik menjadi termotivasi dengan media yang santai dalam proses belajar mengajar.

### **c. Pengamatan**

Kegiatan pengamatan digunakan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas dan mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi serta solusi yang diberikan guru. Adapun aktivitas yang dilakukan guru dalam pembelajaran Siklus II ini adalah pelaksanaan Ulangan Harian sebagai refleksi dan evaluasi akhir pembahasan materi Menjalani Hidup Penuh Manfaat. Selama pembelajaran berlangsung guru mendapati beberapa permasalahan di lapangan seperti: siswa yang tidak bisa hadir sepenuhnya, dan ketika mengerjakan sempat terhenti dan belum selesai.

Solusi yang diberikan guru adalah dengan mengingatkan siswa agar menyelesaikan kerjanya. Dari pemaparan observasi ini diketahui bahwa meski siswa belum secara penuh mengikuti kuis di kelas pada waktu pelajarannya, namun mereka yang tiba-tiba berhenti

ketika tes ulangan harian bersedia menggantinya dilain waktu. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dari 25 siswa yang mengikuti siklus II hampir semuanya mengikuti meskipun susulan.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II ini dapat disimpulkan bahwa dilihat dari lembar penilaian siswa telah mengalami peningkatan Oleh karena itu peneliti menetapkan pada penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II, hal ini disebabkan skor yang diperoleh siswa telah mencapai keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti pada saat awal sebelum melakukan penelitian.

Tentunya dari tanggapan yang akan dimintai peneliti kepada guru pai setelah proses game quizizz dilakukan tidak jauh berbeda dari siklus awal yaitu bahwa game quizizz adalah media yang cocok untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar, sesuai yang di katakan belajar sambil bermain.

### **C. Proses Analisis Data Per-siklus**

#### **1. Siklus I**

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

**Tabel 4.4 Hasil Belajar siklus I**

Kriteri Nilai	Banyak Siswa
Baik Sekali	4 siswa
Baik	1 siswa
Cukup	4 siswa
Kurang	13 siswa
Jumlah Siswa pada Siklus I	22 Siswa

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

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI



**Gambar 4.3 Diagram Skor Hasil Belajar Siklus I**

**Tabel 4.5 Daftar Nilai Siklus I**

No	Nama	Nilai
1	FAF	60
2	ZTR	90
3	SRF	60
4	NA	90
5	AP	60
6	AZF	60
7	JW	65
8	MAR	100
9	A	30
10	CNA	20
11	H	10



12	HH	20
13	CTW	90
14	RAR	20
15	NS	30
16	RA	35
17	RV	20
18	H	30
19	MN	80
20	AA	30
21	OA	10
22	M	20

Berdasarkan diagram hasil belajar siswa diatas, yang dilakukan pada siklus I dapat diperoleh hasil yaitu: dari 22 siswa yang hadir ada 9 siswa yang memperoleh skor hasil belajar diatas KKM dan 13 siswa masih dibawah KKM.

## 2. Siklus II

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

**Tabel 4.6 Hasil Belajar Siklus II**

Kriteri Nilai	Banyak Siswa
Baik Sekali	24 siswa
Baik	1 siswa
Cukup	0 siswa
Kurang	0 siswa
Jumlah Siswa pada Siklus I	25 Siswa

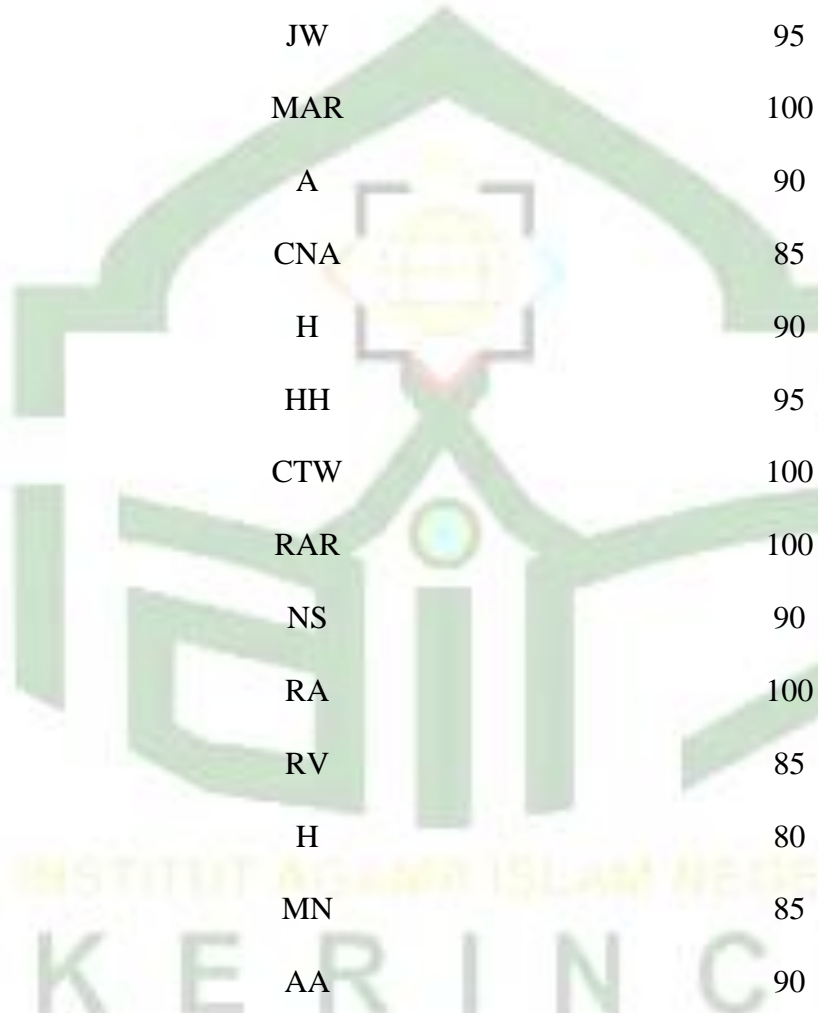
Dari hasil data diatas diolah kemudian diolah dalam bentuk diagram seperti dibawah ini:



**Gambar 4.4 Diagram Skor Hasil Belajar Siklus 2**

**Tabel 4.7 Daftar Nilai Siklus II**

No	Nama	Nilai
1	FAF	100



2	ZTR	100
3	SRF	95
4	NA	95
5	AP	85
6	AZF	95
7	JW	95
8	MAR	100
9	A	90
10	CNA	85
11	H	90
12	HH	95
13	CTW	100
14	RAR	100
15	NS	90
16	RA	100
17	RV	85
18	H	80
19	MN	85
20	AA	90
21	OA	85
22	M	75
23	GZ	85
24	HH	85

25

AK

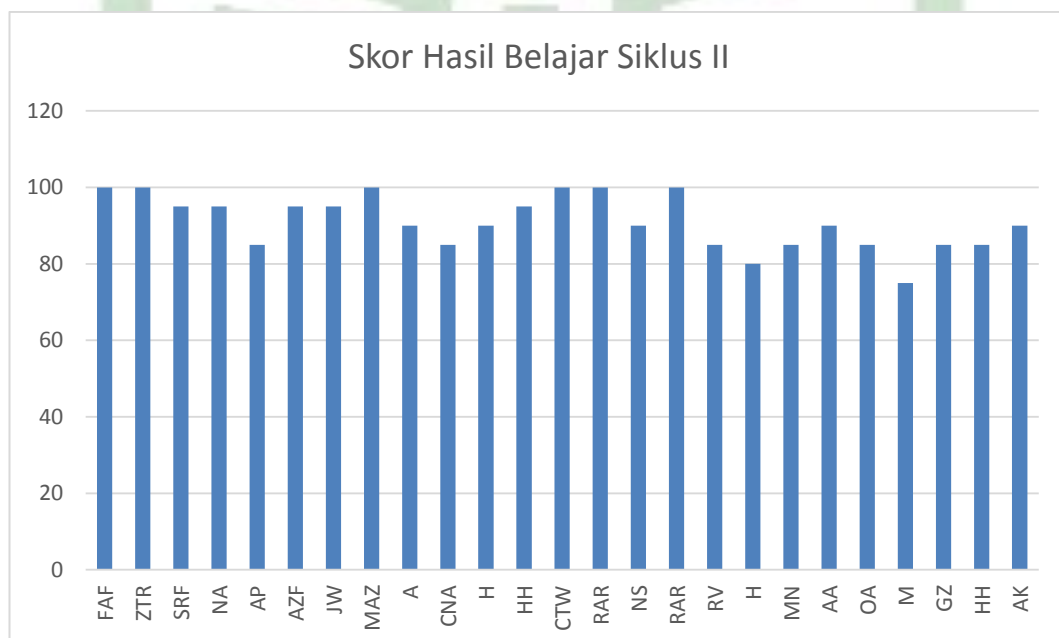
90

Berdasarkan diagram hasil belajar siswa diatas, yang dilakukan pada siklus II dapat diperoleh hasil yaitu: dari 25 siswa yang hadir telah memperoleh skor hasil belajar diatas KKM.

#### D. Hasil Penelitian

##### 1. Tes

Data yang disajikan disini adalah tentang “Hasil belajar Siswa Kelas X H Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Kerinci” yang diperoleh dari nilai Hasil ulangan harian dalam bentuk angka, penulis sajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.5 Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Untuk mengetahui hasil rata-rata siswa kelas X pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Kerinci melalui Rumus :

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :  
 $\sum$  = jumlah nilai data  
 x = rata-rata hitung  
 n = jumlah data

Menurut Milton Rokeach sebuah tes nilai yang terdiri dari dua belas nilai terminal dan dua belas nilai instrumental, yang kemudian diadaptasi menjadi teori rentang nilai 0-100.

Adapun untuk mengetahui rentang hasil belajar siswa penelitian berpedoman pada kriteri sendiri:

Nilai 80-100 = Baik Sekali

Nilai 70-79 = Baik

Nilai 60-69 = Cukup

Nilai 0-59 = Kurang

Maka dapat diperoleh:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

= 91

Dari rata-rata hasil penelitian nilai rata-ratanya adalah 91 yang berarti mendapatkan nilai yang **baik sekali**.



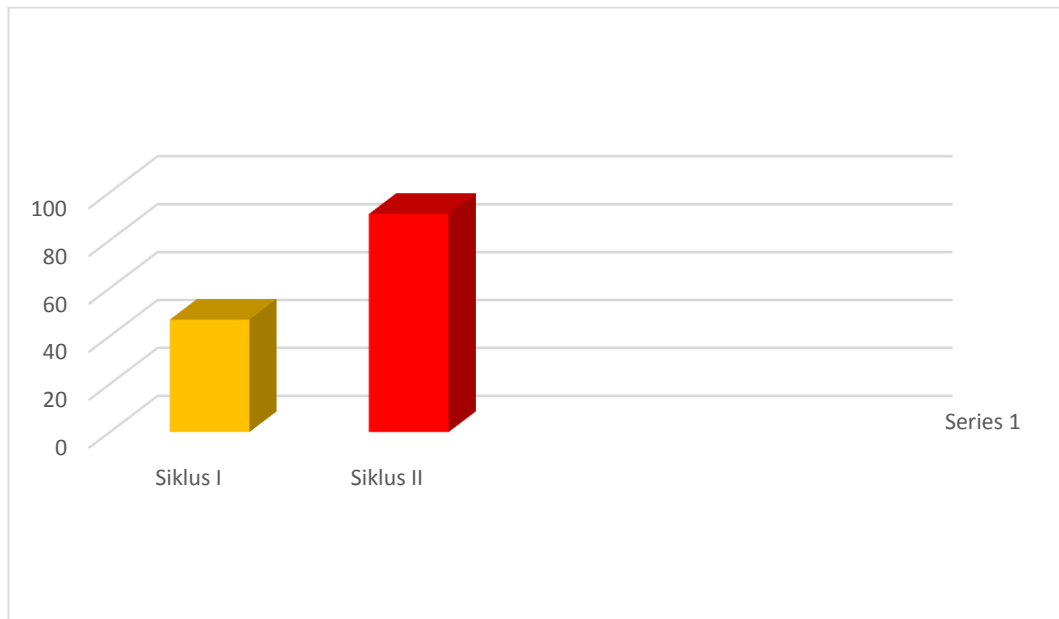
## E. Pembahasan

### 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam dua siklus yaitu siklus I, dan siklus II telah menunjukkan bahwa pada pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dengan hasil perolehan yang telah dicapai pada siklus II yaitu 25 siswa memperoleh nilai sangat baik (rentang 80-100) dan 1 siswa memperoleh nilai baik (rentang 70-79) dengan hasil rata-rata 91 masuk dalam kategori **baik sekali**.

Banyak siswa yang memperoleh hasil di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibuktikan dengan peroleh skor mereka mendapatkan 100, 95, 90, dan 85. Pada saat proses pengerjaan *Quizizz* berlangsung pada kelas X H. Kemudian diperkuat lagi dengan hasil wawancara peneliti dengan siswa mengenai pembelajaran PAI yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* yaitu memberikan jawaban bahwa pembelajaran menjadi lebih asik, senang, lebih mudah memahami, tidak bosan dan menambah motivasi belajar. Dari beberapa kesimpulan di atas, maka dapat dilihat perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I, dan siklus II yaitu sebagai berikut:





**Gambar 4.6 Perbandingan, Siklus I dan Siklus II.**

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X SMA Negeri 2 Kerinci. Hal ini bisa dilihat dengan perolehan rata rata dari hasil belajar siswa dari siklus I, dan siklus II terjadi kenaikan yaitu dari 46,81, menjadi 91 dari kategori kurang menjadi **Baik Sekali**.

**Tabel 4.8 Data Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

No	Nama	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	FAF	60	100	Meningkat
2	ZTR	90	100	Meningkat
3	SRF	60	95	Meningkat
4	NA	90	95	Meningkat
5	AP	60	85	Meningkat

6	AZF	60	95	Meningkat
7	JW	65	95	Meningkat
8	MAR	100	100	Tetap
9	A	30	90	Meningkat
10	CNA	20	85	Meningkat
11	H	10	90	Meningkat
12	HH	20	95	Meningkat
13	CTW	90	100	Meningkat
14	RAR	20	100	Meningkat
15	NS	30	90	Meningkat
16	RA	35	100	Meningkat
17	RV	20	85	Meningkat
18	H	30	80	Meningkat
19	MN	80	85	Meningkat
20	AA	30	90	Meningkat
21	OA	10	85	Meningkat
22	M	20	75	Meningkat
23	GZ	-	85	-
24	HH	-	85	-
25	AK	-	90	-
Rata-rata		46,81	91	Meningkat

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

Untuk mengetahui penerapan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kerinci maka peneliti melakukan penggalan data dengan wawancara. Berikut adalah hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas dan guru PAI yang sudah melaksanakan pembelajaran PAI menggunakan aplikasi *Quizizz*. Berikut akan dipaparkan hasil wawancara:

### a. Pembelajaran

Berikut akan dipaparkan hasil wawancara bersama wali kelas sebagai berikut:

Lebih mudah siswa memahami. Karena termasuk *game* jadi bisa belajar sambil bermain. Karena jarang guru yang mengajar dikasih materi melalui pembelajaran dan menggunakan media seperti *Quizizz* kemarin.

Selanjutnya peneliti masih melakukan wawancara guru PAI sebagai berikut:

Media yang unik buat pembelajaran sehingga membuat peserta didik menjadi tidak bosan, jadi berlomba-lomba dalam belajar dan mengerjakan latihan soal.

### b. Penerapan

Berikut akan dipaparkan hasil wawancara bersama wali kelas sebagai berikut:

Aplikasi yang mudah digunakan sehingga penerapan tidak begitu sulit dilakukan sehingga berjalan dengan lancar. Pembelajaran game quizizz ini adalah metode yang baru disekolah ini dan media pembelajaran yang mudah digunakan.

Selanjutnya peneliti masih melakukan wawancara guru PAI sebagai berikut:

Memudahkan dalam belajar. Bisa menambah motivasi siswa belajar.

### c. Evaluasi

Disini yang dimaksud evaluasi adalah tanggapan dari wali kelas, guru PAI di lokal H setelah dilakukan penerapan sebanyak II siklus. Berikut akan dipaparkan hasil wawancara bersama wali kelas sebagai berikut:

Game quizizz ini layak di gunakan sebagai media belajar karena dalam tes awal terlihat siswa sangat senang dengan media belajar ini.

Selanjutnya peneliti masih melakukan wawancara guru PAI sebagai berikut:

Media yang cocok untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar, sesuai yang di katakan belajar sambil bermain.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara bersama siswa yang memperoleh nilai tertinggi ketika Ulangan Harian menggunakan aplikasi *Quizizz*, yaitu Muhammad Al Rizki sebagai berikut:

Memudahkan dalam belajar PAI, menjadi lebih asyik, dan bisa menambah semangat belajar.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam dua siklus yaitu siklus I, dan siklus II telah menunjukkan bahwa pada mata pelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Kerinci. Hal ini bisa dilihat dengan hasil perolehan yang telah dicapai pada siklus II dari 25 siswa semuanya mendapat hasil belajar di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan perincian 24 siswa memperoleh nilai sangat baik (rentang 80-100) dan 1 siswa memperoleh nilai baik (rentang 70-79) dengan hasil rata-rata 91 masuk dalam kategori **baik sekali**.

Buktinya adanya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar pada siklus I, dan siklus II adapun pada siklus I diperoleh hasil yaitu dari 22 siswa yang hadir ada 9 siswa yang memperoleh hasil belajar di atas KKM dan 13 siswa di bawah KKM kemudian pada siklus II diperoleh hasil yaitu dari 25 siswa yang semuanya memperoleh hasil belajar di atas KKM dengan perincian 24 siswa memperoleh nilai yang sangat baik (rentang 80-100) dan 1 siswa memperoleh nilai baik (rentang 70-79).

Dengan mengamati hasil dari penelitian tindakan kelas II siklus ini maka peneliti menghentikan penelitian di siklus II ini dikarenakan hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata

pelajaran PAI melalui penggunaan aplikasi *Quizizz* selama II siklus mengalami peningkatan skor nilai 46,81 menjadi 91. Menurut Guru PAI di kelas X H bahwa penerapan metode game *Quizizz* adalah berhasil dan layak digunakan sebagai rekomendasi sekolah dalam pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan. Maka peneliti ingin memberikan beberapa saran yang mungkin bisa berguna untuk pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu:

1. Kepada pihak sekolah, guru-guru dan terkhususnya guru yang mengampu mata pelajaran PAI SMA Negeri 2 Kerinci dapat menerapkan aplikasi *Quizizz* untuk pembelajaran di kelas, karena sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa aplikasi *Quizizz* ini mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, membuat suasana belajar siswa lebih menyenangkan, membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk mengajar di kelas, karena pemilihan metode yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi dan semangat siswa dalam belajar lebih meningkat dibanding pembelajaran yang sudah terjadi sebelumnya.
3. Untuk penelitian selanjutnya, masih terdapat kelemahan dan kekurangan dalam penelitian seperti ketrampilan bertanya yang masih kurang dan



pemberian penguatan dan tindak lanjut materi sehingga peneliti selanjutnya dapat melakukan hal-hal berikut: Mengkaji permasalahan pembelajaran PAI di SMA dengan lebih mendalam agar dapat menemukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2008). *dasar-dasar evaluasi pendidikan*. jakarta: bumi aksara.
- Basyirudin, U. (2002). *media pembelajran*. jakarta: cutat pers.
- Bera, L. N.D.). Peningkatan Partisipasi Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Strategi Pembelajaran . *Jurnal Pendidikan*, Hal 165-166.
- Dr. H. Mat Syuroh, M. M. (Tahun 2014). *PTK-PTS*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Firdaus Aditya, D. R., & Suhartono, B. (Tahun 2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Semester 2 Studi Kasusdi TK Wahyu Hidayah Desa Pagersari Kabupaten Semarang. 17.
- Firman, A. T. (Tahun 2019). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID SEBAGAI SISTEM.
- Lenaini, I. (Tahun 2021). TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL PURPOSIVE DAN . *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, Hal 34.
- Nisrina, Puspitasari, & Mawaddha. (Tahun 2019). LAPTOP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF . Hal 460-461.
- Oktiani, I. (2017). Kreatifitas Guru Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, Hal 222.

Oktiani, I. (Tahun 2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *JURNAL KEPENDIDIKAN*, Hal 222.

Purba, L. S. (Tahun 2019). PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI . *Jurnal Dinamika Pendidikan*, Hal 33.

Thobroni, M. D. (2011). *belajar dan pembelajaran*. jogjakarta: ar ruzz media.



## Lampiran 1

lampiran 1



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Medan Merdeka Dalam Surau, Gedung Kelembagaan Pesisir Pantai, Kota Tinggi Baru,  
Kerinci 27748/27965, Fax: 07748-22174, Kode Pos: 27711, Jember, Kalimantan Barat, Indonesia  
http://www.iaikerinci.ac.id

Nomor : In.31/D.1/PP.00.9/ 2022  
Lampiran : 1 Halaman  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

22 November 2022

Kepada Yth,  
Kepala SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 2 KERINCI  
KABUPATEN KERINCI  
Di  
Tempat

Assalamualaikum Wr, Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program sarjana (S<sup>1</sup>) maka setiap mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi sehubungan dengan hal tersebut kami mengharapkan dengan hormat atas kesediaan kerjasama Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa berikut ini:

NAMA : Ilal fajri  
NIM : 1910201117  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk melakukan penelitian di instansi/lembaga Bapak/Ibu, dengan judul skripsi: **PENGUNAAN APLIKASI QUIZZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 2 KERINCI**. Waktu penelitian yang diberikan kepada yang bersangkutan dimulai pada tanggal 21 November 2022 s.d 21 Januari 2023.



Dekan

Dr. Hadi Candra, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197306061999031004

Tembusan:

1. Rektor IAIN Kerinci (sebagai laporan)
2. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga
3. Yang bersangkutan sebagai pegangan
4. Pertanggal

## Lampiran 2

### MODUL AJAR

(MA)

### SIKLUS I

Nama Sekolah	: SMA Negeri 2 Kerinci
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Tahun Pembelajaran	: Tahun Ajaran 2022/2023
Fase / Kelas	: H / X
Elemen	: Akhlak
Materi	: Menjalani Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya', Sum'ah, Takabur dan Hasad
Jumlah Pertemuan	: 1 Kali Pertemuan
Alokasi Waktu	: 3 JP (105 Menit)

#### Kompetensi Awal

Menganalisis manfaat menghindari sikap hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, takabbur dan hasad; membuat karya yang mengandung konten manfaat menghindari sikap hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, takabbur dan hasad lalu mempublikasikan dan membagikannya di media sosial; sehingga meyakini bahwa sikap hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, takabbur dan hasad adalah larangan agama; serta membiasakan untuk menghindari sikap hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, takabbur dan hasad .

#### Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Peduli Sosial, Gotong Royong, Rendah Hati, Mandiri.

### **Sarana Dan Prasarana**

Laptop atau media lain yang dibutuhkan.

### **Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran yang diterapkan ialah metode pembelajaran berbasis Aplikasi Quizizz

### **Target Peserta Didik**

Jumlah peserta didik sebanyak 32 Peserta didik

## **KEGIATAN INTI**

### **A. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan menggunakan pembelajaran berupa aplikasi Quizizz siswa dapat pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan.
2. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz Peserta didik dapat menganalisis manfaat dan cara dalam menggunakan media berupa Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran yang baru.
3. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz Peserta didik dapat dengan mudah dalam menyimak karena belajar sambil bermain menjadi satu.

### **B. Kegiatan Pembelajaran**

#### **Persiapan Pembelajaran**

1. Memastikan ruang kelas bersih dan aman

2. Memastikan semua sarana dan prasana yang diperlukan tersedia
3. Memeriksa ketersediaan lembar penilaian.
4. Melakukan Tes di akhir pembelajaran.

### **Pendahuluan**

1. Mempersiapkan /media/bahan berupa laptop/handphone, atau media lain.
2. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama-sama. Memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan, dan posisi tempat duduk peserta didik.
3. Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai tempatnya masing-masing.

### **Kegiatan Inti**

Guru meminta peserta didik untuk mengamati infograis. Infograis tersebut berisi materi tentang perilaku berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur, dan hasad serta terbiasa bersikap rendah hati dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk mulai memahami materi pelajaran dan aktivitas-aktivitas di dalamnya agar secepatnya dimulai pembelajaran berbasis quizizz.

### **Penutup**

Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdallah.

### **C. Penilaian**

1. Teknik penilaian : sistem point yang ada pada aplikasi Quizizz
2. Bentuk penilaian : pilihan ganda yang ada di aplikasi Quizizz



Mengetahui  
Guru mata pelajaran



DEBI RAHMIA, S.Pd

Kerinci, 22 November 2022  
Peneliti



ILAL FAJRI

NIM: 1910201117

RENTING

### Lampiran 3

## MODUL AJAR

(MA)

### SIKLUS II

Nama Sekolah	: SMA Negeri 2 Kerinci
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Tahun Pembelajaran	: Tahun Ajaran 2022/2023
Fase / Kelas	: H / X
Elemen	: Akhlak
Materi	: Menjalani Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya', Sum'ah, Takabur dan Hasad
Jumlah Pertemuan	: 1 Kali Pertemuan
Alokasi Waktu	: 3 JP (105 Menit)

#### **Kompetensi Awal**

Menganalisis manfaat menghindari sikap hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur dan hasad; membuat karya yang mengandung konten manfaat menghindari sikap hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur dan hasad lalu mempublikasikan dan membagikannya di media sosial; sehingga meyakini bahwa sikap hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur dan hasad adalah larangan agama; serta membiasakan untuk menghindari sikap hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur dan hasad .

#### **Profil Pelajar Pancasila**

Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Peduli Sosial, Gotong Royong, Rendah Hati, Mandiri.

### **Sarana Dan Prasarana**

Laptop atau media lain yang dibutuhkan.

### **Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran yang diterapkan ialah metode pembelajaran berbasis Aplikasi Quizizz

### **Target Peserta Didik**

Jumlah peserta didik sebanyak 32 Peserta didik

## **KEGIATAN INTI**

### **D. Tujuan Pembelajaran**

4. Dengan menggunakan pembelajaran berupa aplikasi Quizizz siswa dapat pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan.
5. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz Peserta didik dapat menganalisis manfaat dan cara dalam menggunakan media berupa Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran yang baru.
6. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz Peserta didik dapat dengan mudah dalam menyimak karena belajar sambil bermain menjadi satu.

### **E. Kegiatan Pembelajaran**

#### **Persiapan Pembelajaran**

5. Memastikan ruang kelas bersih dan aman

6. Memastikan semua sarana dan prasana yang diperlukan tersedia
7. Memeriksa ketersediaan lembar penilaian.
8. Melakukan Tes di akhir pembelajaran.

### **Pendahuluan**

4. Mempersiapkan /media/bahan berupa laptop/handphone, atau media lain.
5. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama-sama. Memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
6. Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai tempatnya masing-masing.

### **Kegiatan Inti**

guru meminta peserta didik untuk mulai menyiapkan media berupa handphone agar secepatnya dimulai pembelajaran berbasis quizizz.

### **Penutup**

Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdallah.

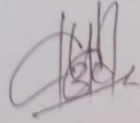
### **F. Penilaian**

3. Teknik penilaian : sistem point yang ada pada aplikasi Quizizz
4. Bentuk penilaian : pilihan ganda yang ada di aplikasi Quizizz

### **Lampiran 4**

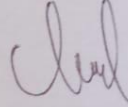
#### **Siswa Ikut Tes Quizizz**

Mengetahui  
Guru mata pelajaran



**DEBI RAHMIA, S.Pd**

Kerinci , 20 Desember 2022  
Peneliti



**ILAL FAJRI**  
NIM: 1910201117

**QUIZIZZ**

ilal fajri  
Basic account

Get free Super trial

Invite & earn free Super

Create

My library

Reports

Classes

Settings

More

Search

Quizizz library

Enter code

	First Name	Last Name	Student Email	Parent/Guardian Email	
<input type="checkbox"/>	Haikal	Haikal	haikalkopri6@gmail.com	haikalkopri6@gmail.com	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ridho	Abdul Raziq	ridhoabdulraziq2@gmail.com	ea08948@gmail.com	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Hasby	Assiddiqi	biassiddiqi2@gmail.com	Hasbyassiddiqi2@gmail.com	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Azura	Afrilia	azuraafrilia85@gmail.com	azuraafrilia85@gmail.com	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Azahra	Putri	azahraputri2609@gmail.com	azahraputri2609@gmail.com	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Aditya	Dezandra	adityadezandra12@gmail.com	anjayugo@gmail.com	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Jumansa	Waldi	jumansawaldi@gmail.com	jumansawaldi@gmail.com	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	M	Nadril	muhammadnadril284@gmail.com	Click to enter email	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ocha	Affiah	ochaaffiah403@gmail.com	Click to enter email	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Salwarahmah	Fadhila	salwarahmahf@gmail.com	salwarahmahf@gmail.com	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

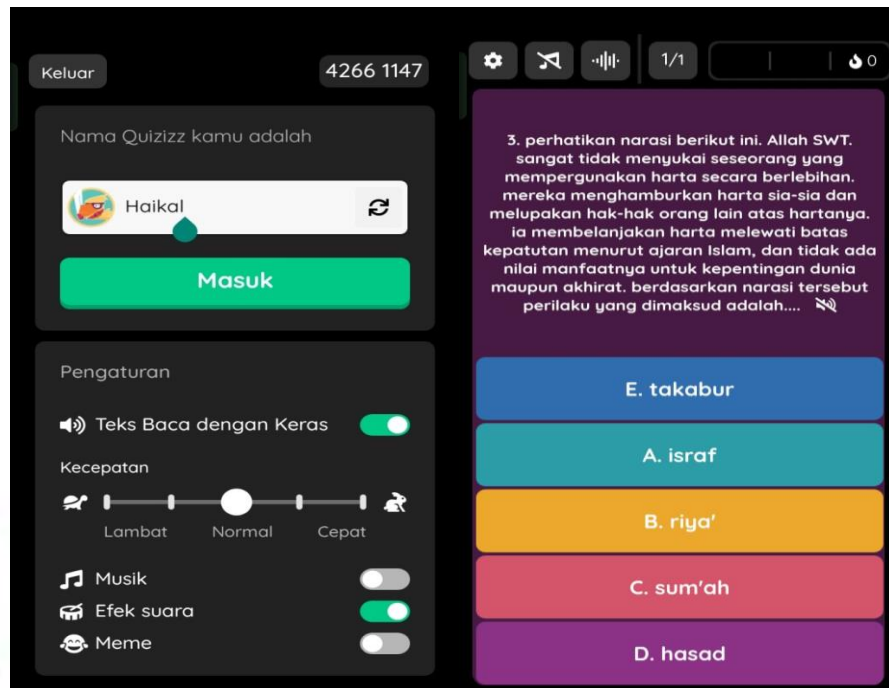
Help



K E R I N C I

## Lampiran 5

### Gambaran aplikasi Quizizz siswa





**Lampiran 6**

**Wawancara bersama Guru dan siswa kelas X H**



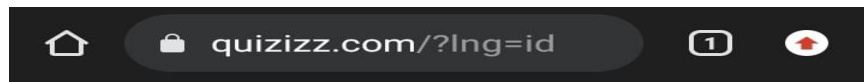






## Lampiran 7

### Penggunaan Aplikasi Quizizz



**QUIZIZZ**

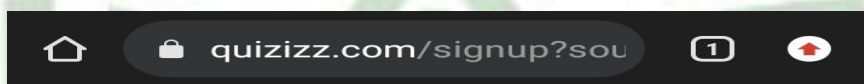
Masukkan kode

Penilaian, pengarahan, dan latihan yang memotivasi siswa menguasai pelajaran

**GURU**  
Daftar gratis >

**ADMIN**  
Pelajari lebih lanjut >

✓ Digunakan oleh 50 juta+ pendidik di seluruh dunia



**QUIZIZZ**

Sudah punya akun?

Masuk

< Kembali

**Selamat datang di Quizizz**

Buat akun gratis dalam 2 langkah



Lanjut dengan Gmail/Akun Belajar.id →



Lanjutkan dengan nomor telepon →



Lanjut dengan Email lainnya →

atau lanjutkan dengan



Facebook



Microsoft



Apple



Search Quizizz library

Enter code

### What will you teach today?

Search for any topic



Merdeka Belajar



Math



English



Social Studies

**Make your own quizzes!**  
Engage live or asynchronously  
with quiz and poll questions.

Create a quiz



Invite & earn free Super



### Explore

Choose from millions of teacher-created content

Explore

Library

Create

Reports

Classes

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

**Ilal Fajri**  
Basic account

[Upgrade your Plan](#)

[+ Create](#)

**Explore**

- [Notifications](#)
- [My Library](#)
- [Reports](#)
- [Classes](#)
- [Settings](#)
- [Logout](#)

Library

each today?

[English](#) [Social Studies](#)

[free Super](#) [→](#)

ated content

[Reports](#) [Classes](#)



quizizz.com/quiz/creato

QUIZZZ Settings Save

Search questions

Assessment

- Multiple-choice
- Match
- Drag and drop
- Math Response
- Hotspot
- Reorder
- Fill-in-the-Blank
- Drop down
- Labeling
- Graphing

Higher-order thinking

- Draw
- Video Response
- Open-ended
- Audio Response

Other

- Poll

Have questions ready ? Let's Import