

Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak

Fawaidatun R.N^{*1}, Moh.Ansori, ², Miss Ula Qothifatul³ Nur Iftitahul Husniyah⁴

¹²³⁴ Universitas Islam Lamongan, Indonesia
e-mail: Ifrita_tunggadewi@unisla.ac.id

Submitted: 23-07-2023

Revised : 27-08-2023

Accepted: 22-09-2023

ABSTRACT. Penggunaan aplikasi Quizizz di bidang pendidikan, merupakan upaya seorang tenaga pendidik dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Aplikasi Quizizz ini adalah Platform online untuk mengembangkan permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik dan interaktif. Untuk meningkatkan partisipasi siswa dan mengarah pada peningkatan motivasi dan hasil belajar. Aplikasi ini mampu membuat lingkungan belajar menjadi lebih menarik, menghibur. Penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan bagaimana penggunaan program Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik penelitian tindakan kelas (PTK) . Sumber data dari siswa kelas 2C SDN Ronggomulyo I Tuban Tahun Ajaran 2022/2023 Semester 2. Perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan penilaian, serta analisis dan refleksi merupakan tahapan-tahapan dalam penelitian ini. Penelitian ini terdapat dua siklus penelitian yakni Siklus 1 dan Siklus 2. Berdasarkan analisis data diketahui bahwa: (a) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siklus I dengan menggunakan aplikasi Quizizz menghasilkan hasil belajar dari 28 siswa yang mengikuti, 19 diantaranya mendapat nilai hasil belajar di atas KKM dan 9 siswa masih di bawah KKM. KKM, dengan skor rata-rata 82. (b) Hasil siklus II diperoleh dari 28 siswa yang hadir, dengan skor rata-rata 87, dengan 23 di antaranya lebih dari KKM dan 5 siswa masih di bawah KKM. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan Quizizz untuk memperoleh pendidikan agama Islam memiliki efek positif.

Keywords: *Pembelajaran Inovatif, Palikasi Quizizz, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar.*

 <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.562>

How to Cite Husniyah, N. I. ., Fawaidatun R.N, M. ., Qothifatul, M. U. ., & Zumrotun, E. . (2023). Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 311–320.

PENDAHULUAN

Alat atau instrument pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan dan efisiensi dalam mencapai tujuan instruksional adalah media pembelajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah instrumen, proses, dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan komunikasi guru-siswaselama proses pembelajaran di kelas (Fawzi & Dodi, 2022; Helwah, Arisati, & Mufidah, 2023). Siswa akan lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru ketika media pembelajaran digunakan di dalam kelas. Materi pembelajaran juga akan memiliki makna yang lebih jelas (Kurniawan, Nizzam, Fatikh, & Rofiq, 2022; Sirojuddin, Amirullah, Rofiq, & Kartiko, 2022). Untuk memanfaatkan keunggulan tertentu yang ditawarkan oleh penggunaan media, seperti membawa pembaruan dan keragaman

pengalaman pendidikan siswa, instruktur harus selalu hadir selama proses ini. Selain itu, memasukkan sumber belajar ke dalam kelas kemungkinan besar akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa, mencegah mereka menjadi bosan, memiliki efek psikologis yang positif pada mereka, dan bahkan meningkatkan prestasi akademik mereka (Fatimah, Asy'ari, Sandria, & Nasucha, 2023; Rohmah, Rena, Pahrurraji, & Syarif, 2023; Sholihah, Fauzi, & Agustyarini, 2022).

Menggunakan media dapat meningkatkan hasil dan proses belajar siswa sekaligus menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas stres. Banyak pendidik yang menyadari pentingnya menggunakan media sebagai alat pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Farhani, Supangat, & Sinensis, 2022; Permadi & Adityawati, 2018). Pembelajaran akan berjalan lebih lancar jika berlangsung dalam suasana dan suasana yang ramah, nyaman, menarik, dan menyenangkan. Akibatnya, instruktur harus mampu membuat inisiatif pendidikan baru dan menggunakan peralatan yang lebih efektif dan terjangkau (Lubis, Suryani, Syahputra, & Sahila, 2023; Maulana, As-Syai, Irsahwandi, Mardianto, & Haidir, 2022).

Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, sering kali materi sejarah atau tarikh Islam menjadi kurang menarik jika dibandingkan dengan aspek lainnya (Al-Qur'an Hadits, Fiqh, Aqidah, Akhlaq). Masalah ini terutama terjadi di sekolah dasar. Indikator keberhasilan dan keberhasilan pendidikan Islam dapat dilihat dari tingkat efektifitas, efisiensi, dan semangat belajarnya (Fasya, Darmayanti, & Arsyad, 2023; Fuadi, Nasution, & Wijaya, 2023; Mu'min, 2023). Namun, menurut hasil pembelajaran dari segi sejarah/Tarikh Islam, pendidikan Islam secara rutin tampil paling buruk di antara pembelajaran PAI. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama evaluasi, peneliti menemukan beberapa masalah yang berkembang di kelas selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Unsur-unsur berikut dipandang oleh peneliti sebagai masalah utama dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam: (1) Dalam proses pembelajaran dan evaluasi, pendidik dirasa kurang dalam berinovasi. (2) Cover pembelajaran yang kurang menarik minat siswa. (3) Penyampaian informasi dan pengulangan sumber atau materi pembelajaran yang monoton. Dengan mencermati beberapa masalah yang muncul selama proses belajar mengajar, dapat dilihat bahwa jika hal-hal tetap sama tidak akan meningkatkan pemahaman siswa dan berdampak pada hasil belajar bagi siswa karena pembelajaran pasif memaksa peneliti untuk mengubah teknik atau metode pengajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif di dalam kelas. Peneliti memutuskan untuk menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz sebagai usaha untuk mengatasi keadaan pasif dan menjadi aktif kembali (Munawaroh, 2021).

Karena popularitas Quizizz sebagai alat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, peneliti memutuskan untuk menggunakannya. Melalui website, siswa dapat mengakses Quizizz dan bermain game bersama di kelas atau memanfaatkannya untuk pekerjaan rumah di rumah. Hasil dari tugas ini dapat dimasukkan ke dalam evaluasi guru. Sudah ada kumpulan kuis pada program ini, dan siswa dapat dengan mudah mengaksesnya. Quizizz sangat baik untuk menjadikan pembelajaran interaktif, karena siswa merasa bersemangat dalam mengerjakan kuis secara bersamaan dengan teman sebayanya, mereka juga dapat langsung melihat peringkat kinerja mereka (Vieluf & Göbel, 2019).

Quizizz dimaksudkan agar menjadi daya tarik yang unik bagi siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan pendekatan "belajar sambil bermain" yang menarik dan menghibur. Ada proses belajar saat bermain, kemiripan antara belajar dan bermain adalah keduanya mencakup transformasi yang mungkin mengubah pengalaman, sikap, dan perilaku. Keduanya memiliki persahabatan yang erat. Diakui dengan baik bahwa dalam temuan penelitian termasuk dalam kategori tinggi dan sangat berguna dalam proses berhasilnya suatu pembelajaran. Dengan mencermati beberapa penelitian sebelumnya yang membahas penggunaan aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran umum untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan efektivitas siswa. Berbeda dengan penelitian ini yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Aplikasi

ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran Pendidikan Agama Islam, meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Bentuk kegiatan adalah pembuatan materi edukasi mutakhir berbasis aplikasi Quizizz Pendidikan Agama Islam dalam rangka mendongkrak motivasi belajar dan prestasi belajar siswa di SDN Ronggomulyo I Tuban. Mengambil materi penelitian semester genap kelas II C pada hari Selasa dengan jumlah siswa 28 orang.¹

Tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi semuanya termasuk dalam masing-masing daridua siklus yang membentuk proyek penelitian tindakan kelas ini. Pengumpulan data secara offline atau tatap muka dilakukan. Dalam penelitian ini digunakan angket, penilaian prestasi belajar, dan lembar observasi sebagai metode pengumpulan data. Untuk menghitung pertumbuhan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi Quizizz diperlukan data berupa data hasil belajar yang dihasilkan dari hasil belajar atau nilai tes. Hasil belajar yang diperoleh siswa kemudian dibandingkan dengan KKM yang telah ditetapkan. Dengan membandingkan data hasil tes dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hasil belajar dievaluasi dengan pendekatan analisis hasil evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Program Kampus Mengajar memberi peluang bagi mahasiswa dari beragam program studi untuk mengembangkan ketrampilan mereka dalam konteks mengajar, dengan tujuan termasuk dalam upaya meningkatkan literasi sebagai untuk meningkatkan mutu pendidikan di daerah-daerah terpencil dengan menghadirkan tenaga pengajar tambahan yang berasal dari perguruan tinggi. Melalui berbagai program literasi yang telah dikembangkan oleh kementerian, mahasiswa berperan sebagai perantara dalam menyebarkan program-program tersebut kepada sekolah tempat mereka melakukan pelayanan. Aplikasi Assessment Kompetensi Minimum dan Platform Merdeka Mengajar menjadi sarana pendidikan yang mendorong guru dalam mengembangkan nilai-nilai Pancasila di kalangan pelajar dan membantu guru dalam mencapai tujuan.

Sekolah Dasar Negeri 1 Bringin adalah salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Kecamatan Batealit, Kabupaten Jepara, yang berperan sebagai mitra dalam penyelenggaraan program Kampus Mengajar angkatan keempat. Implementasi kegiatan Kampus Mengajar di SDN 1 Bringin berjalan kurang lebih selama lima bulan. Kegiatan awal yang dilakukan Kampus Mengajar adalah mendatangi lokasi penempatan dengan tujuan melakukan observasi proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Selain melakukan observasi secara langsung untuk memperoleh informasi dan gambaran, wawancara antara Kampus Mengajar dengan pihak sekolah yaitu guru juga dilakukan sebagai upaya Kampus Mengajar untuk menentukan program kerja dalam meningkatkan budaya literasi di SDN 1 Bringin melalui implementasi Kampus Mengajar. Mengajar diantaranya adalah lingkaran baca, perpustakaan hidup dan Selasa membaca.

Sekolah Rakyat 3 Tahun Kranggan adalah nama asli SDN Ronggomulyo I Tuban. Didirikan pada tahun 1909, lembaga ini merupakan sekolah tertua di kecamatan Tuban. Sejak 1953, telah beralih dari sekolah 3 tahun menjadi sekolah 6 tahun. Dan seiring bertambahnya usia, namanya diubah menjadi SDN Ronggomulyo I sampai sekarang. SDN Ronggomulyo I Tuban terletak di Jln. Basuki Rahmad 192 Desa Ronggomulyo, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban yang merupakan pusat pemerintahan kota.

SDN Ronggomulyo I Tuban adalah sekolah yang berusaha mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa terhadap Tuhan yang Maha Esa, menjadi pribadi yang berahlak mulia serta mengembangkan potensi spiritual pada diri peserta didik. Untuk

¹ Observasi siswa SDN Ronggomulyo Tuban, 6 Juni 2023

memenuhi tujuan tersebut, dilakukan kegiatan-kegiatan seperti pengembangan metode pembelajaran pendidikan agama Islam, pengembangan kultur budaya Islami dalam proses pembelajaran, dan pengembangan kegiatan-kegiatan kerohanian Islam dan ekstrakurikuler serta Penyediaan alat peraga pendidikan agama Islam yang berkaitan dengan media pembelajaran.

Selain itu SDN Ronggomulyo I Tuban juga merupakan sekolah yang berusaha mengedepankan pendidikan karakter dilembaganya. Salah satu upaya yang dilakukan dalam pendidikan karakternya itu melalui kegiatan keagamaan yang sudah terprogramkan baik dalam kegiatan rutin setiap harinya maupun kegiatan keagamaan pada hari tertentu.

Pengambilan Data Persiklus

Setiap siklus, alur, atau tahapan meliputi empat kegiatan belajar mengajar berbasis penelitian tindak kelas (PTK) berikut: (a) perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*activity*), (c) observasi (*observation*), dan (d) *reflection* (refleksi). Berikut rangkuman singkat dari masing-masing empat kegiatan pembelajaran pada siklus I dan II:

Siklus I

Planning (Perencanaan)

1. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis Quizizz yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran.
2. Sebagai alat bantu pembelajaran, peneliti menggunakan buku paket PAI dan LKS kelas 2 semester 2.
3. Untuk sumber belajar siswa, peneliti membuat presentasi di power point.
4. Untuk memberikan siswa pengalaman seperti permainan, peneliti membuat penilaian untuk siswa sebagai latihan dan menautkan pada aplikasi Quizizz.
5. Membuat instrument untuk menilai keefektifan kegiatan siklus I dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pencapaian kompetensi.

Action (Tindakan)

Peneliti dapat memulai proyek penelitiannya sesuai dengan tujuan menggunakan aplikasi Quizizz untuk melakukan kegiatan penelitian tindak kelas (PTK). Kegiatan penelitian berlangsung pada tanggal 9 Mei 2023, pada jam pelajaran pertama (07:30–09:45) di kelas 2c. Peneliti mengamati proses penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dan meneliti apakah hasil belajar siswa meningkat akibat penggunaan aplikasi Quizizz. Berikut penjelasan pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siklus I:

1) Persiapan Pembelajaran

Lembar RPP terlebih dahulu disiapkan oleh peneliti sebelum pembelajaran berlangsung, kemudian dibuka pada saat pembelajaran berlangsung. Pertama, dengan menggunakan RPP yang telah dibuat, peneliti melengkapi berkas persiapan pengajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dilanjutkan dengan tanda tangan kepala sekolah sebelum jam pembelajaran dimulai. Kemudian selesaikan Kompetensi Dasar dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pengajar memulai sesi dengan salam, membacakan doa, menyanyikan lagu Indonesia Raya, membacakan pesan singkat, dan menyambut siswa yang hadir setelah menyusun RPP.

Peneliti memberi motivasi bagaimana menjadi orang yang beriman kepada Allah dan RasulNya serta manfaat orang yang membaca asmaul husna. Peneliti juga mengajak siswa untuk membaca asmaul husna dengan terjemahannya (Literasi Pembelajaran) memotiva siswa untuk belajar tentang tanggung jawabnya sebagai umat Islam untuk belajar secara kontekstual sesuai dengan keunggulan dan aplikasi bahan ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan secara lokal, nasional, dan internasional, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Mengajukan pertanyaan yang membuat hubungan antara pengetahuan sebelumnya dan materi pelajaran yang diteliti.

Tahap selanjutnya adalah mendeskripsikan tujuan pembelajaran atau keterampilan dasar yang perlu dicapai. menggambarkan keluasan isi dan uraian

kegiatan sesuai dengan kurikulum. Peneliti menguraikan strategi pembelajaran yang akan digunakan dan membagi peran siswa dalam teknik yang dimaksud.

2) Kegiatan Inti Pembelajaran

Peneliti menyediakan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran "Aku Anak yang Saleh". Peneliti memberi motivasi kepada siswa untuk memberikan jawaban terbaik untuk pertanyaan tersebut. Kemudian beritahu mereka untuk menyebar keseluruhan kelas untuk mencari teman sekelas yang dapat menjawab pertanyaan yang tidak dapat mereka jawab sendiri (*Critical Tinking and Collabortion*). Instruksikan mereka untuk kembali ke lokasi awal dan membicarakan hasil (kolaborasi).

Selanjutnya setiap siswa menerima selembar kartu dari peneliti. Mengenai subjek lampiran Nabi Ya'kub, mereka mencatat satu detail yang mereka ketahui dari kisah nabi Ya'kub. Selanjutnya peneliti membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil dan mintalah setiap kelompok untuk membagikan pemikiran mereka tentang entri kartu tersebut. Mereka merekam data segar yang dikumpulkan dari siswalain. Saatnya untuk meninjau kembali informasi yang dikumpulkan setelah mereka semua kembali ke kelompok masing-masing. Peneliti memimpin diskusi pleno kedua tentang temuan diskusi kelompok.

Peneliti memanfaatkan program Quizizz selama langkah evaluasi, Peneliti terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran pembelajaran kepada siswa sebelum memulai. Lingkungan belajar harus sefleksibel mungkin dengan tetap serius, dan peneliti menyarankan setiap siswa untuk terlibat dan menerima proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Siswa juga tidak perlu takut untuk bertanya jika mereka tidak mengerti apa-apa.

Peneliti mengambil peran lebih aktif dalam membantu siswa selama siklus pembelajaran pertama ini dan lebih memperhatikan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat ditingkatkan dari awal sampai akhir. Sehingga bisa menjadi terkondisi dan bahkan lebih efektif di masa depan sekaligus. Peneliti memberikan informasi kepada siswa tentang Pembelajaran 10: Kasih sayang Nabi Ya'quba AS, sepanjang siklus pertama ini.

3) Penerapan Aplikasi Quizizz

Peneliti memberikan tes atau latihan kepada siswa berupa permainan Quizizz pada akhir kegiatan pembelajaran Siklus I. Soal ujian ada 20 soal. Isilah titik-titik dengan mengacu pada konten yang diberikan. Peneliti mengajak siswa ke pangkuan sebelum permainan dimulai. Saat computer sudah siap, peneliti memberikan kode bergabung kepada siswa, yang harus mereka masukkan setelah mengklik link joinmyquiz.com. Setelah memasukkan kode dari peneliti, Siswa akan mengisi nama sesuai dengan Absensi. Selain itu, meskipun anak-anak siap untuk berpartisipasi, permainan tidak dapat dimulai di sini hingga operator

Siswa di siklus I sangat tertarik dan ingin melihat program Quizizz dalam hal belajar. Para siswa sangat gembira dengan hasil belajar yang mereka capai ketika mereka menyelesaikan semua kuis karena hasil peringkat mereka segera tersedia. Masih ada berbagai pertanyaan; beberapa siswa hanya menerima 8 pertanyaan akurat, sementara yang lain menerima semua 20 pertanyaan benar.

4) Evaluasi

Peneliti kemudian menampilkan temuan studi mereka di depan kelas, di mana mereka dapat melihat nilai dan peringkat mereka, setelah siswa menyelesaikan kuis atau kegiatan pada program Quizizz. Segera setelah peringkat diumumkan, mereka mulai bereaksi dan memberi selamat kepada teman-teman yang menempati posisi pertama.

5) Memberi Penghargaan (*Reward*)

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi setelah pertemuan selesai. Ini bertujuan untuk menginspirasi anak-anak untuk menjadi lebih terlibat, bersemangat, dan bersemangat untuk bermain dan belajar bersama sekali lagi. Peneliti memastikan untuk mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang pengalaman mereka menggunakan program Quizizz untuk belajar sebelum kursus berakhir. Apakah mereka menganggapnya menantang? Dan seorang murid bernama Malika berkata, "*Hebat! Hebat bu,*" menurutnya, dan tidak membosankan sama sekali. Peneliti menginspirasi siswa untuk menjadi lebih terlibat dan bersemangat selama pertemuan berikutnya dan menjadi lebih bersemangat untuk belajar.

b. Pengamatan (Observasi)

Untuk memantau dan menemukan permasalahan yang berkembang selama proses pembelajaran di kelas, maka dilakukan kegiatan observasi. Kegiatan guru dalam pembelajaran Siklus I terdiri dari penyampaian informasi dari Pembelajaran Bab 10: Cinta Nabi Ya'qoba.s., dilanjutkan dengan latihan soal dengan menggunakan program Quizizz. Sebagian besar siswa terlibat dalam pembelajaran aktif sampai akhir kelas, yang merupakan salah satu kesulitan yang ditemukan instruktur selama pelajaran. Beberapa murid masih tidak aktif, hanya mendengarkan dan belajar; mereka belum terlibat secara penuh dan aktif karena mereka sangat ingin keluar dari kelas.

c. Refleksi

Setelah pembelajaran atau pertemuan pada siklus I selesai, peneliti melanjutkan ketahap berikutnya yaitu melakukan refleksi bagaimana kegiatan kelas dari siklus I dilaksanakan. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan atau tantangan yang berkembang selama pelaksanaan kegiatan siklus I agar dapat diterapkan perubahan pada siklus I. Tahap selanjutnya adalah siklus II. Refleksi Siklus I paling baik dipahami sebagai berikut:

Pada siklus I, dari 28 siswa, terdapat 19 siswa memiliki hasil belajar di atas KKM, untuk permulaan. Jika empat siswa mendapat skor 100, lima mendapat skor 90, dan 6 siswa mendapat skor antara 85 empat siswa lainnya 80. Peneliti harus tetap dengan 19 siswa yang memiliki nilai ketuntasan belajar di atas KKM, menurut kesimpulan refleksi ini, agar minat mereka untuk belajar tetap terjaga. Kedua, beberapa siswa tidak mengikuti kegiatan pembelajaran Quizizz dan belum mengajak teman untuk bergabung. Masih hanya mendengarkan; tidak mengikuti proses dan alur pembelajaran. Peneliti disarankan untuk berkonsentrasi pada isu-isu berikut sebagai hasil dari temuan refleksi ini.

1) Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil observasi dan hasil belajar dari siklus I ternyata masih terdapat kekurangan dan kesulitan. Peneliti berupaya melakukan penelitian pada siklus II untuk mengatasi kekurangan dan kesulitan yang muncul pada siklus I. Dan peneliti berharap agar siklus II dapat mendukung dan meyakinkan hasil penelitian ini. Berikut desain dan pelaksanaan perencanaan siklus II: 1) Untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan program Quizizz, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis PTK. 2) Peneliti memakai buku paket siswa dan panduan pembelajaran LKS Pendidikan Agama Islam Semester Genap. 3) Untuk digunakan sebagai bahan belajar bagi siswa, peneliti membuat lembar presentasi di power point. 4) Soal dibuat oleh peneliti untuk siswa sebagai latihan, dan kemudian ditambahkan ke Aplikasi Quizizz sehingga siswa dapat mempraktikkannya nanti dalam mode permainan. 5) Sebagai tujuan untuk membandingkan kegiatan siklus II dengan siklus I, dibuat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pencapaian kompetensi dan instrumen tolak ukur hasil pembelajaran.

b. Tindakan (Action)

Pada tanggal 23 Mei 2023, kegiatan dari siklus II telah dilaksanakan. Pelaksanaan kegiatan pada siklus II memanfaatkan aplikasi Quizizz di kelas 2 adalah sebagai berikut: 1) Persiapan Pembelajaran\Seperti pada siklus I, peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II yang akan dijadikan sebagai ajuandalampembelajaran. Sebelum dimulainya jam pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melengkapi formulir KKM (Kriteria Minimal Disabilitas) dan Kompetensi Dasar. Pembelajaran dimulai pukul 07.35 setelah semua berkas selesai diunggah, kemudian guru membuka dengan salam dan sapa para siswa. Peneliti menyapa siswa dengan menanyakan kepada siswa tentang hari-hari mereka, memberikan tahapan untuk alur pembelajaran hari ini, meninjau materi yang telah mereka pelajari sebelumnya, dan meminta pendapat mereka tentang apa yang akan mereka pelajari hari ini.

Menyampaikan Informasi: Menurut review peneliti, strategi pembelajaran yang digunakan pada siklus II tidak mengalami perubahan dari siklus I. Selain itu, siswa diingatkan bagaimana memanfaatkan alat Quizizz untuk pembelajaran yang digunakan pada siklus I. Berkaitan dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya dan Permainan Quizizz, peneliti meminta siswa untuk lebih aktif dan disiplin dibandingkan pada siklus I. Karena topik yang akan diajarkan masih satu bab pembelajaran dengan materi dari siklus I, khususnya melanjutkan pembicaraan yang belum selesai maka peneliti menyampaikan beberapa materi untuk diperiksa pada siklus II. Siswa menerima informasi dari peneliti melalui powerpoint. Siswa diberikan penjelasan tentang perilaku perhatian.

Penerapan Aplikasi Quizizz: Hampir sama dengan siklus I, siklus II melibatkan peneliti memberikan siswa kuis atau tugas lain dalam bentuk ujian di akhir pembelajaran mereka. Ada 20 soal yang diujikan. Isilah titik-titik dengan mengacu pada konten yang diberikan. Mengenai perilaku welas asih terhadap orang lain, siklus II. Mirip dengan siklus I, peneliti memberikan kode bergabung kepada siswa sebelum permainan dimulai. Para siswa kemudian mengklik tautan joinmyquiz.com dan mengirimkan kode bergabung mereka. Setelahmemasukkankodedaripeneliti, SiswaakanmengisinasesuaidenganAbsensi, Setelahitu, siswa siap untuk bereksperimen. Ada dua sesi dalam game Quizizz. Semua siswa mengikuti sesi pertama, sedangkan siswa yang mendapat nilai 10 besar mengikuti sesike dua. Hasil belajar siswa bervariasi; beberapa memiliki 20 pertanyaan yang dijawab dengan benar, yang lain memiliki 19, yang lain memiliki 15, dan yang lain bahkan kurang dari 5.

Evaluasi: Peneliti kemudian menampilkan hasil studi mereka di layar sehingga siswa dapat melihat skor dan peringkat mereka setelah menyelesaikan ujian atau kegiatan di program Quizizz. Karena mengikuti acara sekolah lain yang menuntut kehadirannya, beberapa siswa pada siklus kedua ini tidak mengikuti pelajaran di kelas. Dengan demikian tidak ideal. Hanya beberapa dari mereka yang belajar secara online, tetapi itu tidak menghentikan antusiasme para peserta di kelas saat ini. Pada kenyataannya, sebagian siswa siklus I kemarin tidakmampu terlibat dan berpartisipasi dalam pembelajaran yang benar dan bertanggungjawab pada siklus II. Ini menggambarkan bagaimana anak-anak bertindak secara bertanggungjawab.

Memberi Penghargaan (*Reward*): Peneliti mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa yang mendapat nilai tertinggi setelah perkuliahan selesai. Ini bertujuan untuk menginspirasi anak-anak untuk menjadi lebih terlibat, bersemangat, dan bersemangat untuk bermain dan belajar bersama sekali lagi. Sebelum mengakhiri perkuliahan, peneliti mengingatkan mahasiswa untuk mengerjakan tugas Quizizz yang terlewatkan agar mereka terbiasa bertanggung jawab dan disiplin dalam mengerjakan PR. Peneliti memastikan untuk mendorong siswa sehingga mereka semua dapat

terlibat secara penuh dan efektif dalam pembelajaran di sesi berikutnya, serta membangun semangat mereka untuk belajar dan menyiapkan mereka untuk pelaksanaan minggu berikutnya.

Pengamatan (Observasi)

Untuk memantau dan menemukan permasalahan yang berkembang selama proses pembelajaran di kelas, dilakukan kegiatan observasi. Kegiatan guru untuk pembelajaran Siklus II antara lain menjelaskan bab menunjukkan kasih sayang kepada orang lain sebelum menutup kelas dengan latihan kuis menggunakan aplikasi Quizizz. Instruktur menemukan beberapa masalah selama sesi, antara lain: anak kelas 3 yang tidak terlibat aktif sampai akhir pelajaran, sedangkan yang lain aktif. Kemudian ada siswa respon cepat, tetapi pada awal kelas hanya ada satu siswa, lalu dua, tiga, dan seterusnya sampai pelajaran selesai. orang lain

Refleksi

Peneliti kemudian melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu melakukan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan kelas pada siklus II, setelah pembelajaran pada pertemuan pada siklus II selesai. Analisis ini mencoba untuk mengetahui apakah kekurangan atau tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan tindakan siklus I mengalami perubahan selama tahap siklus II. Refleksi siklus II adalah sebagai berikut: Pertama, enam siswa pada siklus II mendapat nilai hasil belajar 100, sembilan siswa mendapat nilai 90, lima siswa mendapat nilai 85 dan 3 siswa mendapat nilai 80. Artinya 23 siswa pada siklus II mendapat nilai hasil belajar di atas KKM. Kesimpulan dari pemikiran ini adalah bahwa peneliti harus terus mendukung siswa yang melakukannya dengan baik.

Pembahasan

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dapat dikatakan bahwa penelitian yang dilakukan selama dua siklus, siklus I dan siklus II, telah menunjukkan bagaimana aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa ketika digunakan dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini terlihat dari hasil pada siklus I, dari 28 siswa, terdapat 19 siswa memiliki hasil belajar di atas KKM, untuk permulaan. Jika empat siswa mendapat skor 100, lima mendapat skor 90, dan 6 siswa mendapat skor antara 85 empat siswa lainnya 80. Dan hasil siklus II yang menunjukkan bahwa enam siswa mendapat nilai hasil belajar 100, sembilan siswa mendapat nilai 90, lima siswa mendapat nilai 85 dan 3 siswa mendapat nilai 80. Artinya 23 siswa pada siklus II mendapat nilai hasil belajar di atas KKM. Sisanya terdapat 5 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM (kisaran 70an), dengan nilai rata-rata 87 dengan kategori baik. Dengan menggunakan lembar observasi dan aplikasi Quizizz, peneliti dapat memperoleh hasil jawaban siswa ketika mempelajari Pendidikan Agama Islam.

Proporsi jawaban alternative terbesar pada lembar observasi adalah 63%, seperti diketahui. Hasil persentase tersebut dinilai dengan persentase standar Untuk mengetahui bagaimana pengaruh aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Ronggomulyo 1 Tuban. Hasil ini berkontribusi terhadap keberhasilan proses pendidikan mata pelajaran PAI. Mengingat kisaran persentase 63% hingga 75%.

Saat peneliti observasi, Siswa diamati menanggapi pertanyaan dan bertepuk tangan teman sekelas yang menempati peringkat pertama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Permainan sesi kedua, di mana mereka benar-benar termotivasi untuk mencapai skor tertinggi, maka mereka menunjukkan semangat yang berapi-api. Anak-anak yang kemarin berhalangan hadir pada pertemuan sebelumnya akhirnya bergabung dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan bertanggung jawab pada pertemuan berikutnya. Dengan memperoleh skor 100, 95, 90, dan 85, banyak siswa yang mencapai prestasi di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditunjukkan.

Berdasarkan temuan yang dilakukan peneliti dengan siswa tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Quizizz menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan meningkat. Kejadian ini

menunjukkan semangat ,yakni semangat yang baik dalam belajar, sikap disiplin, dan tanggung jawab yang sebelumnya belum ada pada diri siswa (Sabarudin, Ayyubi, Rohmatulloh, & Indriyani, 2023; Yamin, Basri, & Suhartini, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dapat dikatakan bahwa Kegiatan penelitian yang dilakukan peneliti pada 2 siklus, khususnya siklus I dan siklus II, telah menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar siswa. Hasil belajar di kelas 2 SDN Ronggomulyo I Tuban. Hasil penelitian yang dilakukandalam dua siklus ini menunjukkan hal tersebut. Pergeseran grafik yang naik dapat dilihat alur dari siklus 1 ke siklus 2.

Dengan menggunakan analisis data, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan aplikasi Quizizz pada (a) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siklus I dengan menggunakan aplikasi Quizizz menghasilkan hasil belajar dari 28 siswa yang mengikuti, 19 diantaranya mendapat nilai hasil belajar di atas KKM dan 9 siswa masih di bawah KKM. KKM, dengan skor rata-rata 82.(b) Hasil siklus II diperoleh dari 28 siswa yang hadir, dengan skor rata-rata 87, dengan 23 di antaranya lebih dari KKM dan 5 siswa masih di bawahnya. Dapat disimpulkan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwapenggunaan aplikasi Quizizz selama dua siklus bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajarsiswa pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

REFERENCES

- Farhani, S., Supangat, S., & Sinensis, A. R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Bigbook Tema 3 Tugasku Sehari-hari. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 84–97. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.277>
- Fasya, A., Darmayanti, N., & Arsyad, J. (2023). The Influence of Learning Motivation and Discipline on Learning Achievement of Islamic Religious Education in State Elementary Schools. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2711>
- Fatimah, F. S., Asy'ari, H., Sandria, A., & Nasucha, J. A. (2023). Learning Fiqh Based on the TAPPS (Think Aloud Pair Problem Solving) Method in Improving Student Learning Outcomes. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), 1–15.
- Fawzi, T., & Dodi, L. (2022). Aspek Perkembangan Manajemen Pembelajaran Active Learning, Paikem Pada Kelas Unggulan. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 64–75. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.247>
- Fuadi, A., Nasution, W. N., & Wijaya, C. (2023). Management of Teacher Professionalism Development: A Multi-Site Study of State Madrasah Aliyah in Langkat Regency. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(1), 180–199. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i1.444>
- Helwah, D. M., Arisati, K., & Mufidah, N. Z. (2023). Metode SAS Sebagai Solusi Guru Dalam Meningkatkan Membaca di Kelas Pemula Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.354>
- Kurniawan, E., Nizzam, M., Fatikh, M. A., & Rofiq, M. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas II MI Dwi Dasa Warsa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 27–38. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i1.226>
- Lubis, R. M., Suryani, I., Syahputra, A., & Sahila, W. (2023). The Importance of Islamic Education for The Mental Health of Youth in Using Social Media. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 88–103. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2703>
- Maulana, A., As-Syai, A. R., Irsahwandi, M., Mardianto, M., & Haidir, H. (2022). The Influence of Communication, Information, and Education (KIE) Through Leaflet and Video Media on

- Adolescents' Knowledge and Attitudes About Exposure to Pornography. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(4), 339–345. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i4.241>
- Mu'min, U. A. (2023). Construction of Islamic Character Education Values Based on Local Wisdom in Culture Kasepuhan and Kanoman Palaces. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(2), 305–318. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i2.391>
- Munawaroh, N. T. A. (2021). The Use of Quizizz Online Software in the Evaluation of Arabic Learning. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 4(1), 29–46. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v4i1.31258>
- Permadi, B. A., & Adityawati, I. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Islam & Kearifan Lokal Kelas Iv Min Seduri & Mis Nurul Amal Kabupaten Mojokerto. *Nazbruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 122–138. <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.61>
- Rohmah, H., Rena, S., Pahrurraji, P., & Syarif, F. (2023). Implementation of Multicultural Education Values in Senior High School. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(2), 78–94. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i2.29>
- Sabarudin, M., Ayyubi, I. I. A., Rohmatulloh, R., & Indriyani, S. (2023). The Effect of Contextual Teaching and Learning Models on Al-Quran and Hadith Subjects. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(2), 129–142. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i2.43>
- Sholihah, A., Fauzi, A., & Agustyarini, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game PowerPoint Materi Siklus Makhluq Hidup Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 158–165. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.367>
- Sirojuddin, A., Amirullah, K., Rofiq, M. H., & Kartiko, A. (2022). Peran Sistem Informasi Manajemen dalam Pengambilan Keputusan di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Pacet Mojokerto. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 19–33. <https://doi.org/10.37812/zahra.v3i1.395>
- Vieluf, S., & Göbel, K. (2019). Making intercultural learning in EFL lessons interesting – The role of teaching processes and individual learning prerequisites and their interactions. *Teaching and Teacher Education*, 79, 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.11.019>
- Yamin, M., Basri, H., & Suhartini, A. (2023). Learning Management in Salaf Islamic Boarding Schools. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), 25–36.