

PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS XII SMKS YARIS DURI

Nova Yanti

STAI Hubbulwathan, Duri

novayanti14111974@gmail.com

Shinta Dewi

STAI Hubbulwathan, Duri

shinttadewii19003803@gmail.com

Abstract: This study aims to find out how much interest has increased student learning after the application of Quizizz media to PAI subjects and BP at Yaris Duri Banking Vocational School. This research is a type of classroom action research, with learning media Quizizz. The research subjects were class XII students at the Yaris Duri Banking Vocational School in 2023 totaling 16 students and what was observed was student learning interest. Data collection techniques in this study used questionnaires and documentation. The results of this study of students' interest in learning has increased after application of Quizizz media. in cycle I (meeting I) it was 38.43%, in cycle I (meeting II) 39%, still not reaching the predetermined indicator of 60% The researcher continues cycle II with the improvements that have been made In cycle II (meeting I) 48% and still has not yet reached the indicator of high interest then continued in cycle II (meeting II) student learning interest increased to 63% this shows that the actions taken have been achieved.

Keywords :

Quizizz, Student Interest

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya media Quizizz pada mata pelajaran PAI dan BP di SMKS Perbankan Yaris Duri. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas, dengan media pembelajaran Quizizz. Subjek Penelitian adalah siswa kelas XII di SMKS Perbankan Yaris Duri tahun 2023 berjumlah 16 siswa dan yang diamati adalah minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar Angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media Quizizz. Pada siklus I (pertemuan I) pada siklus I (pertemuan I) sebesar 38,43%, pada siklus I (pertemuan II) 39%, masih belum mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu 60%. Peneliti melanjutkan siklus II dengan perbaikan yang telah dilakukan. Pada siklus II (pertemuan I) 48% dan masih belum mencapai indikator minat tinggi, kemudian dilanjutkan pada siklus II (pertemuan II) minat belajar siswa meningkat menjadi 63% hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan telah tercapai.

Kata Kunci :
Quizizz, Minat Siswa

PENDAHULUAN

Anak zaman sekarang sebagian besar sudah terpengaruh oleh teknologi. Dampak baik bahkan dampak buruk. Maka dari itu saya terinspirasi untuk menjadikan teknologi sebagai alat dalam pembelajaran PAI agar pembelajaran pun dapat lebih menarik. Aplikasi *quizizz* adalah salah satu media pembelajaran berbasis online.

Penggunaan aplikasi *quizizz* ini sudah tersebar ke berbagai Negara, dan bisa di akses oleh seluruh kalangan usia. Pada zaman sekarang, kaum milenial sangat melekat erat pada teknologi, contohnya handphone, yang semua kalangan baik anak anak, remaja, orang tua, bahkan lansia memiliki benda satu ini.

Seorang guru harus mampu membuat interaksi belajar mengajar yang baik, terlebih lagi guru pendidikan agama islam yang disamping bertugas mentransfer pengetahuan juga mentransfer nilai-nilai agama islam kepada peserta didik. Maka hendaknya guru dapat berperan penting untuk meningkatkan minat belajar pada siswa, Dengan menggunakan media. Dengan adanya problema yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKS Perbankan Yaris Duri siswa tergolong kurang berminat dalam belajar, siswa asyik berbicara, tidur, dan tidak serius dalam proses pembelajaran jadi dapat peneliti simpulkan bahwa kurang nya minat belajar pada siswa dalam pembelajaran. Salah satu usaha yang dapat dilakukan agar mengatasi kurangnya minat belajar pada siswa yaitu dengan menggunakan media “Aplikasi *Quizizz*”.

A. MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ

Aplikasi *Quizizz* ini dibuat oleh seorang guru bernama Ankit dan Deepak. Mereka membuat aplikasi ini pada tahun 2015 sambil mengajar remedial matematika di sebuah sekolah di kota Bengaluru, India. Hingga kini, Aplikasi *Quizizz* telah digunakan lebih dari 10 juta siswa di 100 negara, 500 juta kuis dalam setiap bulannya dan beberapa sekolah di Amerika telah menggunakan aplikasi ini. Aplikasi *Quizizz* memiliki kantor pusat di Santa Monica, California dan di Bengaluru, Karnataka, India. (Sejarah Aplikasi *Quizizz*. www.Quizizz.com)

Media Aplikasi *quizizz* adalah media pembelajaran yang efektif karena memiliki potensi yang baik untuk merangsang komponen visual dan verbal. Aspek kognitif, Afektif, dan Psikomotorik, jelas bisa ditumbuhkan melalui suatu permainan dalam proses pembelajaran. (Unik Hanifah Salsabila,dkk, 2020 : 3)

Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* akan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. belajar melalui *Quizizz* dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik Minat dalam belajar bisa ditandai dengan adanya rasa ketertarikan terhadap

materi pembelajaran, rasa bahagia dan senang, adanya *attention*, keikutsertaan siswa dan kemauan siswa untuk belajar. Pemanfaatan media belajar *Quizizz* bisa menumbuhkan minat.

Dalam belajar peserta didik yang dapat dilihat berdasarkan minat siswa terhadap penggunaan metode *team quiz* pada pembelajaran PAI mencapai 92,4% dari jumlah seluruh siswa. Minat belajar peserta didik adalah hal yang utama untuk dikembangkan, sebab bisa membantu proses penyampaian materi kepada siswa sehingga bisa meraih prestasi belajar yang lebih bagus dari sebelumnya. (Ismail Darimi, Dkk, 2018 : 265)

Quizizz membuat peserta didik lebih tertarik belajar dan lebih berpusat pada materi yang disampaikan dengan lebih dari 54% peserta didik sangatlah sependapat bahwa mereka bisa mendalami materi pembelajaran lebih baik dengan latihan multipermainan dengan *Quizizz* dan lebih dari 57% peserta didik senang dengan Latihan multi permainan dalam *Quizizz* serta selama pembelajaran dan lebih 50% siswa merasa *Game Quizizz* bisa membantu peserta didik untuk meningkatkan aspek psikomotorik. (Suo Yan Mei, Dkk, 2018 : 208)

Melalui media belajar *Quizizz*, peserta didik menyetujui bahwa aplikasi ini bisa memberikan pengaruh positif terhadap pengalaman belajar mereka. (Fang Zhao, 2019 : 37) *Quizizz* adalah sebuah aplikasi edukasi berbasis permainan yang menyajikan permainan lebih dari satu pemain ke dalam kelas serta menyajikan proses belajar di kelas lebih inovatif. (Citra, 2020 : 269)

Quizizz juga mampu memantik para siswa untuk termotivasi dalam bersaing satu sama lain. Siswa memilih kuis latihan secara bersamaan lalu menyelesaikannya, dan setelahnya siswa juga bisa langsung melihat di papan peringkat mereka pada perangkat gadget mereka. Aplikasi ini sangat mampu membantu siswa dalam merangsang minat belajarnya dan meningkatkan konsentrasinya dalam pembelajaran. (Purba, 2019 : 31)

Menggunakan *Quizizz* yaitu aplikasi berbasis permainan edukasi ini bertujuan agar tercapainya proses pembelajaran yang lebih inovatif dengan memakai teknologi yang membuat siswa lebih termotivasi dan meningkatkan minat belajarnya. (Nuramanah, 2020 : 120)

Adapun kelebihan penggunaan media *quizziz* (Muhammad Sattar, dkk, 2021 : 99) sebagai berikut :

- a. Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
- b. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- c. Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
- d. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan ditampilkan *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.

- e. Pertanyaan yang ditampilkan mempunyai timer waktu, peserta didik dilatih untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam menyelesaikan pertanyaan yang ada dalam *Quizizz*.
- f. Jawaban dari pertanyaan yang ada akan disajikan dengan warna dan gambar serta terlihat pada perangkat guru (sebagai operator) dan dalam perangkat peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan pertanyaan yang dibuat oleh guru.

Kekurangan Media Quizizz

Adapun kekurangan penggunaan media *quizizz* sebagai berikut :

- a. Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah.
- b. Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.
- c. Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- d. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

B. Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan jiwa yang relative menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan Perasaan senang. Sedangkan pengertian belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan, atau usaha yang disengaja.

Jadi, yang dimaksud dari minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampilkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keingrnan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar. (Faturrohman,dkk, 2012:174)

Minat belajar merupakan suatu perasaan gemar, tertarik, dan rasa senang siswa terhadap proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perilaku siswa yang giat dan bersemangat belajar. Minat belajar terhadap suatu aplikasi juga berhubungan terhadap kondisi peserta didik yang memiliki gadget. Karena gadget akan sedikit membawa perubahan terhadap perasaan dan prilaku siswa. Minat belajar yang dimiliki oleh masing-masih siswa berbeda satu dengan yang lainnya karena ada banyak faktor yang memengaruhi minat belajar siswa (Hudaya, 2018 : 92)

Minat sangat erat hubungannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjemukan, dalam kenyataannya tidak semua belajar siswa didorong oleh factor minatnya sendiri, ada yang mengembangkan minatnya terhadap materi pelajaran

dikarenakan pengaruh dari gurunya, temannya, orang tuanya. (Faturrohman & Sulistyorini, 2012 : 175)

C. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Islam mengandung makna yang umum bukan hanya nama dari suatu agama. Islam berasal dari kata aslama – yuslimu – islaman yang berarti menyerah, tunduk, dan damai.. Ketundukan, ketaatan, dan kepatuhan merupakan makna islam. Hal tersebut menandakan bahwa sesuatu yang tunduk dan patuh terhadap kehendak Allah adalah islam. (Rohidin, 2020 : 55)

Pendidikan agama Islam adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kontinyu antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir; serta keserasian dan keseimbangan adalah karaktersitik utamanya. (Mokh. Iman Firmansyah, 2019 : 83)

D. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan PAI adalah untuk menciptakan generasi muda agar mampu untuk memegang perkembangan dari zaman ke zaman serta menanamkan nilai – nilai agamsis di dalam kehidupan bermasyarakat sehari hari. PAI juga sebagai wadah bagi generasi muda untuk mengamalkan ajaran – ajaran yang diperintahkan oleh Allah SWT . serta meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah SWT.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang peneliti gunakan adalah model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian praktis yang dilakukan dengan mengkaji masalah-masalah yang dihadapi guru di dalam kelas dan dilakukan tindakan untuk menyesuaikan permasalahan tersebut. (Husna Farhana, dkk , 2019 : 6)

Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran dikelas tersebut. (Muamalin, dkk ,2014 : 6)

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 16 orang. Subjek pelaku yang melakukan tindakan yaitu guru peneliti.

C. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian dimulai dari pra siklus, siklus I, jika siklus I berhasil maka siklus II akan dilaksanakan pemantapan, Jika siklus I tidak berhasil maka akan dilaksanakan siklus II yang merupakan Perbaikan dari siklus I. Jika siklus II berhasil maka tidak perlu dilanjutkan pada siklus ke III. Jika siklus II belum berhasil maka dilanjutkan ke siklus III.

D. Teknik Analisis Data

Pengelolaan data termasuk kedalam proses analisis data, pengelolaan data adalah pengolahan data setelah data yang dicari oleh peneliti dilapangan terkumpul. Proses ini untuk memudahkan proses penganalisisan data. (Rahmadi, 2011 : 89)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Apabila seluruh data sudah terkumpul lalu diklasifikasikan menjadi 2 kelompok yaitu kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif yang bersifat kata kata atau kalimat digambarkan dengan kata kata atau kalimat, dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Berikutnya data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka – angka, dipresentasikan dan ditafsirkan. Dalam hal ini penulis menggunakan rumus sebagai berikut. (Anas sudijono, 2008 : 85)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar PAI siswa menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada kelas XI SMKS Perbankan Yaris Duri. Pembelajaran pada penelitian ini sudah dilaksanakan dengan mengikuti tahapan media *Quizizz* tahapan tahapan pembelajaran pada media *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media *Quizizz* ini telah menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran PAI di kelas XI SMKS Perbankan Yaris Duri. Pada pelaksanaannya penelitian ini dilakukan dua siklus mulai dari bulan Januari-Februari 2023.

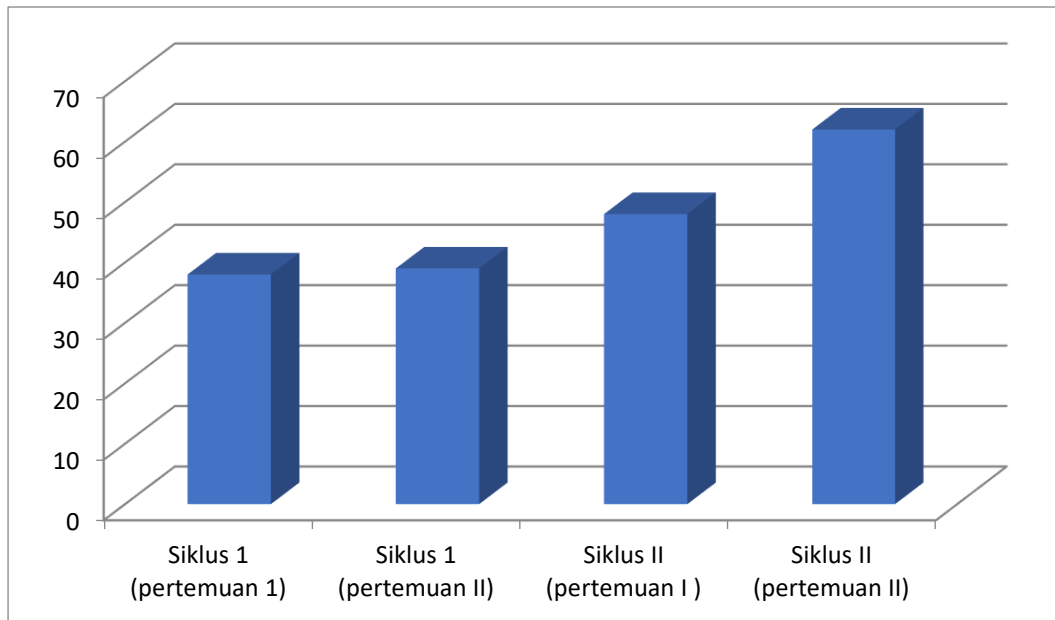
Pada siklus I (pertemuan I) pada siklus I (pertemuan I) sebesar 38,43%, pada siklus I (pertemuan II) 39%, masih belum mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu 60%. Peneliti melanjutkan siklus II dengan perbaikan yang telah dilakukan. Pada siklus II (pertemuan I) 48% dan masih belum mencapai indikator minat tinggi, kemudian dilanjutkan pada siklus II (pertemuan II) minat belajar siswa meningkat menjadi 63% hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan telah tercapai.

Dari kedua siklus yang sudah dilaksanakan terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media *Quizizz*, hal tersebut diperkuat dengan meningkatnya minat belajar siswa dari siklus ke siklus.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, maka pembelajaran dengan media *Quizizz* berhasil dan dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran PAI, dengan materi “Faktor Faktor Kemajuan dan Kemunduran Peradaban Islam di Dunia.”

Data penelitian sebagai mana telah diuraikan diatas merupakan hasil dari analisis data yang telah diuraikan diantaranya sebagai berikut :

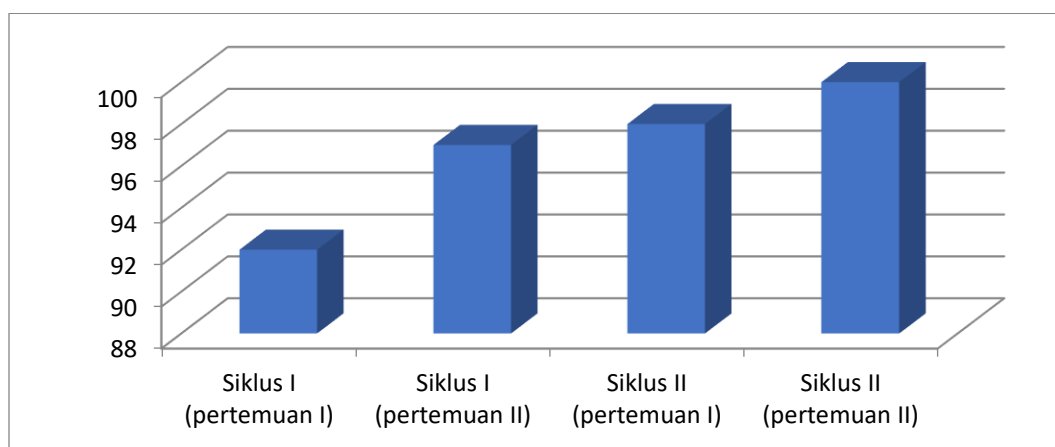
1. Skor Angket Minat Belajar siswa



Gambar IV.I Diagram Angket Minat Belajar Siswa

Berdasarkan diagram memperlihatkan bahwa siswa memiliki minat belajar pada siklus I (pertemuan I) sebesar 38,43%, pada siklus I (pertemuan II) 39%, masih belum mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu 60%. Peneliti melanjutkan siklus II dengan perbaikan yang telah dilakukan. Pada siklus II (pertemuan I) 48% dan masih belum mencapai indikator minat tinggi, kemudian dilanjutkan pada siklus II (pertemuan II) minat belajar siswa meningkat menjadi 63% hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan telah tercapai.

2. Skor Observasi Guru Saat Mengajar



Gambar IV.2 Diagram Observasi Guru Mengajar

Berdasarkan hasil skor pada lembar observasi yang terlihat pada diagram menunjukkan bahwa jumlah aktifitas guru pada siklus I (pertemuan I) yaitu 92,38 % sedangkan pada siklus I (pertemuan II) 96,92 % dan pada siklus II (pertemuan I) yaitu 98,46 % dan pada siklus II (pertemuan I) 100 % hal ini menunjukkan ada peningkatan kegiatan aktifitas guru pada siklus I dan siklus II setelah diterapkan media pembelajaran Quizizz.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran media Quizizz pada mata pelajaran PAI dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMKS Perbankan Yaris Duri hal tersebut dapat dilihat setiap siklus terjadi peningkatan,

Pada siklus I (pertemuan I) pada siklus I (pertemuan I) sebesar 38,43%, pada siklus I (pertemuan II) 39%, masih belum mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu 60%. Peneliti melanjutkan siklus II dengan perbaikan yang telah dilakukan. Pada siklus II (pertemuan I) 48% dan masih belum mencapai indikator minat tinggi, kemudian dilanjutkan pada siklus II (pertemuan II) minat belajar siswa meningkat menjadi 63% hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan telah tercapai.

REFERENSI

Jurnal

a. Artikel dalam jurnal ilmiah dengan volume dan nomor (1 penulis)

Hudya, A. 2018. *Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik*. Research and Development Journal of Education, Vol 2

b. Artikel dalam jurnal ilmiah dengan volume dan nomor (2 - 6 penulis)

Citra, C, A, & Rosy, B. (2020) *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Berhasil Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya* : Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol 8 No 2

Darimi, I, Siswanto & Ismail, B (2018), *Metode team Quiz dapat meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri 13 Jaya* : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 2

Andi, Achru, (2019) *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran* : Jurnal Idaarah Vol 3 No 2

Nuramanah, S., A, Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020) *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI*. Bestari Jurnal Studi Pendidikan Islam, Vol 17

- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019) *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. JDP, Vol 12 No 1
- Salsabila, H, U, & dkk, (2020), *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemic Pada Siswa Sma*: Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi volume 4 Yogyakarta: LPPM Universitas Jambi.
- Sattar, M, & dkk, (2021), *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemic Pada Siswa MA As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan*: Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran volume 3. Makasar.
- Suo Yan Mei, (2018) *Implementing Quizizz as Game Based Learning In The Arabic Classroom* : Journal of Social Sciences Education and Research,
- Zhao, Fang. (2019) *Using Quizizz To Integrate Fun Multiplayer Activity in The Accounting Classroom* : International Journal Of Higher Education , Vol. 8 No 1

Buku

a. Buku (1 penulis)

- Fadhallah, (2020), *Wawancara*, Jakarta: Unj Press.
- Ramhadi, (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*, Banjarmasin: Antasari Press.
- Rohidin, (2020), *Pendidikan Agama Islam Sebagai Sebuah Pengantar*, Yogyakarta: Fh Uii Press.

b. Buku (2 - 6 penulis)

- Farhana, H, & dkk, (2019), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Harapan Cerdas.
- Fathurrohman, M & Sulistyorini, (2012), *Belajar Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras.
- Muamalin, Cahyadi, H, A,(2014), *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*, Pasuruan: Gading Pustaka.
- Yuniastuti, & Miftakhuddin, (2021), *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*, Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Skripsi, Tesis, atau Disertasi

- Salsabila, H, U, & dkk, (2020), *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemic Pada Siswa Sma*: Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi .
- Sattar, M, & dkk, (2021), *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemic Pada Siswa MA As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan*.

Artikel dari internet

- www. Quizizz.com, Sejarah Aplikasi Quizizz