



PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SMP WAHID HASYIM MALANG

Alifah Nurul Irfani¹, Ika Ratih Sulistiani², Arief Ardiansyah³

Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Malang

email: irfanialifah.261@gmail.com, ika.ratih@unisma.ac.id,
arief.ardiansyah@unisma.ac.id

Abstract

Quizizz media is one of the learning media that can help students become more active and not boring. SMP Wahid Hasyim is one of the schools that implements learning using quizizz media. This study aims to determine the implementation of quizizz media in PAI subjects at SMP Wahid Hasyim, to find out the obstacles, and to resolve obstacles in the use of Quizizz media in PAI subjects at SMP Wahid Hasyim. This study uses a qualitative method, the data sources in this study are secondary and primary. The use of quizizz learning media in PAI subjects at SMP Wahid Hasyim Malang has been going well. Supporting factors in this research are adequate facilities and infrastructure. The inhibiting factor in the use of Quizizz learning media in PAI subjects at SMP Wahid Hasyim Malang is the signal limitation.

Keywords: Quizizz, Islamic Religious Education, Implementation

A. Pendahuluan

Pada saat ini Indonesia sudah memasuki era globalisasi, hal tersebut dapat ditandai dengan adanya para masyarakat yang sudah sangat mudah untuk mengakses informasi dari manapun. Globalisasi juga dapat dikatakan terjadi karena adanya kemajuan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi atau biasa disebut dengan IPTEK. Kemajuan di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi memang tidak dapat dihindari, bahkan maju mundurnya sebuah negara dapat ditentukan dengan pemahaman mereka kepada Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Tidak heran bahwa negara-negara banyak yang saling berlomba lomba dalam mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Globalisasi tentu saja juga dapat menimbulkan dampak negatif dan dampak positif, pengaruh positifnya menjadikan masyarakat dapat berfikir secara rasional, sedangkan pengaruh negatifnya karena pada era globalisasi ini kurang adanya penyaringan informasi yang sangat berpengaruh kepada perilaku masyarakat, terutama pada generasi milenial. Dampak negatif dari pengaruh globalisasi dapat di cegah dengan adanya pendidikan karakter di sekolah melalui pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik, untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran islam dari sumber utamanya kitab suci Al-qur'an dan Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, secara penggunaan pengalaman. (Majid 2014). Pendidikan agama islam akan membawa manusia pada derajat. Bimbingan agama islam merupakan bimbingan yang dilakukan secara sadar dalam mengembangkan potensi dan kemampuan peserta didik (Mansur 2016).

Pendidikan agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang kaidah-kaidah Islam. Dimana pelajaran tersebut dapat membantu siswa dalam pendidikan karakter. Serta diharapkan mampu menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, taqwa dan berakhlak mulia. Sehingga guru harus melakukan inovasi terhadap media dan metode pelajaran agar siswa semakin termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Tujuan pendidikan Islam sendiri yaitu agar terwujudnya manusia sebagai hamba Allah yang bertaqwa. Dalam artian tujuan pendidikan itu menjadi manusia yang mematuhi larangan Allah dan menjauhi segala larangannya (Gunawan 2012).

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi memberi dampak besar terhadap sendi-sendi kehidupan kita, tanpa terkecuali di dalam dunia pendidikan kita. Pengaruh yang paling kuat adalah pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran (Agama Islam Arief Ardiansyah 2018). Media pembelajaran mempunyai andil yang sangat besar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa dari sebelumnya (Mafruhah, Sulistiani, dan Mustafida 2019).

Menurut Musfiqon (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu yang berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. karena media adalah suatu pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Arsyad 2011). Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan busa membuat siswa berinteraksi adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar yaitu khayalan, tantangan, dan keinginan (Irwan dkk, 2019). Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang menarik salah satunya yaitu media *quizizz*.

Quizizz adalah aplikasi berbasis *online* untuk membuat permainan berupa kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, aplikasi ini dapat diakses melalui web, media *quizizz* ini merupakan game edukasi, Game edukasi terdiri dari beberapa komponen seperti bunyi, grafik,

vidio, dan animasi. Kelebihannya adalah ada komponen yang bisa meningkatkan daya ingat seperti animasi, sehingga menjadikan siswa mampu menyimpan dan mengumpulkan materi dalam jangka waktu yang lebih lama daripada menggunakan metode edukasi konvensional (Vitaningsih 2016).

Pembelajaran menggunakan *quizizz* juga bisa menjadi alternatif untuk para guru, agar siswa juga tidak mudah merasa bosan. Aplikasi *quizizz* juga dapat digunakan oleh guru untuk melihat sejauh mana siswa dalam memahami materi. Selain penggunaannya yang mudah dan proses hasilnya yang cepat menjadikan aplikasi ini patut untuk mendukung pembelajaran, sehingga siswa memiliki motivasi untuk belajar. *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini bisa melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor 2020).

SMP Wahid Hasyim merupakan salah satu sekolah yang menggunakan media pembelajaran *quizizz* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Pada saat proses pembelajaran menggunakan media *quizizz* terlihat bahwa para siswa sangat antusias dikarenakan media *quizizz* dianggap menyenangkan. Selain itu guru di lembaga tersebut memiliki web pribadi untuk mengajar. Jadi, pada tiap kegiatan pembelajaran tiap siswa bisa mengakses pembelajaran melalui web tersebut, apalagi dengan keadaan di masa pandemi covid-19 yang mengharuskan pembelajaran untuk tidak bertatap muka secara langsung/daring. Sehingga guru bisa memberikan layanan atau pembelajaran tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa, hal ini bertujuan untuk memperkecil kemungkinan penyebaran covid-19.

Menurut Erlis Nurhayati (2020) tentang *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19* bahwa siswa mengalami peningkatan keaktifan dalam pembelajaran daring melalui game edukasi *quizizz*, karena dalam pelaksanaannya pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Guru pendidikan agama Islam di SMP Wahid Hasyim menggunakan berbagai macam media pembelajaran diantaranya menggunakan aplikasi *google classroom*, *zoom*, *google meet*, *quizizz*, *google form*, dan lain sebagainya, tujuannya agar para siswa tidak bosan pada saat pembelajaran PAI dan juga mempermudah guru dalam mengolah nilai. Apalagi dengan adanya keterbatasan waktu dan jarak.

Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim Malang.

B. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dimana metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Sugiyono 2016).

Adapun penelitian ini menggunakan dua sumber data, data primer dan sekunder. Data primer di dapatkan dari guru mata pelajaran PAI yang memberikan penjelasan bagaimana implementasi pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran *quizizz* dan juga faktor pendukung serta penghambat dalam pengimplementasian media tersebut. Peserta didik memberikan penjelasan tentang hambatan dan solusi dalam menyelesaikan hambatan ketika pembelajaran PAI menggunakan media *quizizz*. Sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen yang meliputi profil sekolah, dokumen berupa gambar dalam proses pembelajaranyang sedang berlangsung, dan dokumen yang ada pada guru mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik pengumpulan data dengan observasi dimana peneliti mengamati secara langsung ke tempat penelitian. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan juga dokumentasi sebagai bentuk dari kevalidan data(Sugiyono 2012). Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan juga kesimpulan verifikasi. Adapun langkah-langkah dalam pengecekan data yaitu perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi dan juga diskusi sejawat (Moleong 2010).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian minat, dan kemampuan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Zaniyati, 2017:63).

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu yang dapat digunakan di dalam proses kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran juga merupakan alat, metode dan teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yang tujuannya agar interaksi antara guru dengan siswa dalam menyampaikan isi pembelajaran dapat lebih memahami dengan baik.

2. Kelebihan dan kekurangan aplikasi quizizz

Aplikasi *quizizz* tentu memiliki kelebihan dan juga kelemahan tersendiri, berikut ini adalah kelebihan dan juga kelemahan dari aplikasi *quizizz* :

a. Kelebihan aplikasi quizizz :

- 1) Dapat di akses di mana dan kapanpun.
- 2) Terdapat suara musik yang membuat rileks para peserta didik saat mengerjakan soal, jika tidak ingin mendengarkan musik maka bisa menonaktifkan suara.
- 3) Ketika selesai menjawab soal, maka akan muncul jawaban benar.
- 4) Terdapat meme/ kata-kata motivasi setiap pergantian soal.
- 5) Tidak dapat bekerja sama dengan temannya karena aplikasi *quizizz* secara otomatis akan mengacak soal.
- 6) Memudahkan guru atau tenaga pendidik dalam sistem penilaian, jadi guru tidak perlu memeriksa satu persatu dari jawaban siswa.

b. Kelemahan aplikasi quizizz:

- 1) Harus memiliki data internet yang stabil jika tidak, maka para peserta didik akan tertinggal. Yang paling fatal jika jaringan internet terputus maka peserta didik akan kehabisan waktu dan tidak dapat bergabung mengikuti evaluasi kembali.
- 2) Jika menggunakan pc atau laptop peserta didik dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban dari internet.

3. Implementasi penggunaan media quizizz dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang

Penggunaan media *quizizz* dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang sudah berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti. Pada hasil observasi tersebut guru menerapkan pembelajaran menggunakan media *quizizz* dengan menjelaskan cara penggunaan yang terkait dengan media tersebut. Media *quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang

membawa aktivitas pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Purba 2019). Adapun tujuan dari penggunaan media *quizizz* pada pembelajaran PAI yaitu agar peserta didik tidak mudah jenuh pada saat pembelajaran selain itu tujuan penggunaan media *quizizz* yaitu untuk menunjang proses pembelajaran, apalagi pada saat ini pembelajaran dilakukan secara daring, pembelajaran daring ini sesuai dengan kebijakan pemerintah.

Sistem pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* di sekolah sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan, yaitu terdiri dari tahapan pendahuluan pembelajaran, inti pembelajaran, dan penutup pembelajaran.

a) Kegiatan Pendahuluan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi mengenai pembelajaran media *quizizz* di SMP Wahid Hasyim Malang, Guru melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *quizizz*. Pembelajaran dilakukan secara *daring* melalui media *WhatsApp* hal ini sesuai dengan ketetapan pemerintah pada surat edaran No 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan di masa pandemik covid-19 yaitu dilakukan secara *daring*.

Adapun dalam kegiatan pendahuluan pembelajaran guru terlebih dahulu melakukan pendahuluan yaitu mengabsensi kehadiran siswa, kemudian guru menanyakan keadaan siswa agar pada saat pembelajaran kondisi siswa siap secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran.

b) Kegiatan Inti Pembelajaran

Kegiatan inti pembelajaran yaitu mempraktekan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Guru PAI dalam menyampaikan materi melalui *WhatsApp* dengan cara menyiapkan soal-soal yang akan diberikan melalui *code link* di aplikasi *quizizz* selain itu guru juga menyiapkan materi melalui video/ ppt sehingga siswa mudah tertarik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pembelajaran yaitu guru dan peserta didik melakukan refleksi untuk melakukan evaluasi dengan memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran, melakukan tindak lanjut, dan menginformasikan hasil yang telah didapatkan dari media pembelajaran *quizizz* dalam mata pelajaran PAI. Pada akhir

pembelajaran guru PAI melakukan remedial kepada peserta didik yang nilainya berada di bawah KKM.

4. Hambatan dan cara penyelesaian hambatan dalam penggunaan media pembelajaran quizizz pada mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang

Pembelajaran menggunakan media *quizizz* juga memiliki banyak faktor pendukung, begitu juga dengan penggunaan media *quizizz* dalam pembelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang. Adapun faktor pendukungnya adalah :

- a. Sarana dan prasarana yang sudah memadai SMP Wahid Hasyim memiliki fasilitas yang sudah cukup memadai diantaranya adalah tersedianya lab komputer, terdapat jaringan internet, kuota bantuan untuk siswa dari kemendikbud. Fasilitas tersebut dapat digunakan untuk pengimplementasian media *quizizz* dan dapat mendorong kelancaran proses pembelajaran.
- b. Kemudahan dalam penggunaan media *quizizz* tanpa harus mendownload aplikasi.

Adapun hambatan bagi guru yaitu tidak semua guru dapat mengoprasikan media pembelajaran berbasis IT. Setiap guru memiliki pemahaan yang berbeda terhadap pemahaman IT, masih ada beberapa guru yang kurang menguasai dalam penggunaan IT, akan tetapi guru mata pelajaran PAI masih bisa menanggulangi hal tersebut dengan cara belajar pribadi.

Adapun faktor penghambat bagi siswa pada saat pembelajaran menggunakan media *quizizz* yaitu :

- a. Gangguan signal dan juga kurangnya media yang di miliki oleh siswa
Gangguan signal yang terjadi pada pembelajaran daring akan sangat berdampak pada proses pembelajaran, tetunya juga berpengaruh dalam mengakses aplikasi *quizizz*. Faktor lain yang dapat membuat signal lambat adalah lampu mati/ faktor lainnya. Sehingga mengakibatkan pembelajaran terlambat dan tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan.
- b. Keterbatasan waktu

Waktu pembelajaran pada masa pandemik covid-19 cukup terbatas, dengan adanya pembelajaran daring maka waktu yang ditentukan sangat terbatas, karena tidak semua siswa bisa mengakses dengan bersamaan ketika pembelajaran sudah berlangsung.

Solusi untuk menyelesaikan hambatan yang terjadi pada penggunaan media *quizizz* pada pelajaran PAI dengan cara sekolah

memberikan fasilitas berupa lab komputer untuk siswa yang tidak memiliki media pembelajaran, selain itu guru juga memberikan tambahan waktu bagi siswa yang terhalang jaringan internet. Meskipun terdapat faktor yang dapat menghambat dalam penggunaan media pembelajaran *quizizz* dalam mata pelajaran PAI, guru PAI berusaha agar faktor penghambat tersebut dapat dihilangkan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Karena pendidik merupakan komponen utama dalam pelaksanaan pembelajaran (Susanto 2013).

Simpulan

Adapun kesimpulan yang dilakukan oleh peneliti di SMP Wahid Hasyim Malang adalah :

1. Implementasi media pembelajaran *quizizz* dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang sudah berjalan dengan baik. Guru menerapkan pembelajaran menggunakan media *quizizz* dengan menjelaskan cara penggunaan yang terkait dengan media tersebut. Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *quizizz* adalah sebagai berikut:
 - a. Kegiatan Pendahuluan Pembelajaran
Guru terlebih dahulu melakukan pendahuluan yaitu mengabsensi kehadiran siswa, kemudian guru menanyakan keadaan siswa agar pada saat pembelajaran kondisi siswa siap secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran.
 - b. Kegiatan Inti Pembelajaran
Guru menyampaikan materi pembelajaran kemudian membagikan *code link* soal melalui aplikasi *WhatsApp*.
 - c. Kegiatan Penutup
Guru melakukan evaluasi dan refleksi kepada peserta didik di akhir pembelajaran dan melakukan remedial kepada siswa yang nilainya di bawah KKM.
2. Faktor pendukung dalam media pembelajaran *quizizz* pada mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang adalah sarana dan prasarana yang sudah memadai.
3. Faktor penghambat dalam penggunaan media *quizizz* pada mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang adalah:
 - a. Gangguan signal dan juga kurangnya media yang dimiliki oleh siswa.
 - b. Keterbatasan waktu.

Daftar Rujukan

- Ardiyansah, Arief. 2018. *Pengembangan Media PowerPoint Berdasarkan Teori Kognitif Untuk Mahasiswa*. Vol. 3.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Gunawan, Heri. 2012. *Pendidikan Karakter Dan Implementasi*. Bandung.
- Mafruhah, Syafiyatul, Ika Ratih Sulistiani, and Fita Mustafida. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAI Al-Maarif Singosari Malang." *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 4(7):23–29.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya.
- Mansur, R. 2016. "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Multikultural." *Jurnal Ilmiah*.
- Moleong, Lexy. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya.
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Noor, Sugian. 2020. "Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Nurhayati, Erlis. 2020. "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19." *Jurnal Paedagogy* 7(3):145. doi: 10.33394/jp.v7i3.2645.
- Purba, Leony Sanga Lasmari. 2019. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." *Dinamika Pendidikan*.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Grup.
- Vitaningsih, 2016. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini." *Inform*.
- Zaniyati, ed. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, Jakarta: Kencana.