VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam
Volume 9 Nomor 1 Tahun 2024
P-ISSN: 2087-0678X

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII DI SMP BRAWIJAYA SMART SCHOOL

Lili Erisa Nazila[1], Indhra Musthofa[2], Arief Ardiansyah[3]
Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang
e-mail: [1]22001011105@unisma.ac.id, [2]Indhra.musthofa@unisma.ac.id, [3]arief.ardiansyah@unisma.ac.id

Abstract

It is often found that students pay less attention to the learning process. This is because the learning process is less interesting. The learning process using PPT is considered less effective because student learning outcomes are less than optimal. This research updates previous research regarding the use of Quizizz learning media on learning outcomes. The research method used is quantitative research with a quasi-experimental method. The population used was class VIII students at SMP Brawijaya Smart School with a sample of 60 students. The data collection technique uses test instruments and documentation with data analysis techniques for instrument tests, prerequisite tests, and results tests assisted by SPSS For Windows 29. This research shows that the use of quizizz learning media improves student learning outcomes as evidenced by the experimental class learning results showing an average score 84.65 higher than the control class with an average of 71.58. Based on the results of statistical test data analysis showing learning outcomes with sig (2-tailed) < 0.001≦ 0.05, it can be concluded that the hypothesis has a significant positive influence.
Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Belajar PAI*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dalam mewujudkan warisan budaya dari generasi satu ke yang lainya (Rahman, 2022). Pendidikan sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan karena dengan pendidikan kita dapat mengetahui berbagai ilmu pengetahuan. Dapat ditarik kesimpulan dari penjelasan tersebut bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dalam mencapai pembelajaran yang efektif secara turun temurun.

Proses pembelajaran merupakan salah satu aspek penting pendidikan karena dengan adanya proses pembelajaran pendidikan bisa berjalan. Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan penyampaian ilmu pengetahuan antara guru dan siswa di dalam maupun di luar kelas. Proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Keberhasilan proses pembelajaran dapat diketahui melalui

This work is licensed under Creative Commons AttributionNon Commercial 4.0 International LicenseAvailable online on: http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index

pemahaman serta penguasaan siswa pada materi yang dipelajari (Nurhayati, 2020).

Selama ini, format utama proses pembelajaran yang digunakan melalui ucapan, seperti metode ceramah pendidik dan pembahasan buku. (Ardiansyah, 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti di SMP Brawjaya Smart School proses pembelajaran tersebut terkesan membosankan sehingga peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran. Sehingga, hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal.

Perkembangan teknologi memberi dampak besar terhadap kehidupan, termasuk pendidikan (Ardiansyah, 2018). Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan informasi dari berbagai media dan alat pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan proses pembelajaran adalah *Quizizz*.

Quizizz merupakan aplikasi kuis yang digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran. *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif siswa. Perkembangan kognitif siswa tergantung pada keaktifan sosial peserta didik dengan lingkungan sekitar. Dengan penggunaan media pembelajaran Quizizz diharapkan peserta didik semakin aktif sehingga hasil belajar yang dicapai lebih maksimal (Khaulani, 2020).

Menurut Sudjana (2011) hasil belajar adalah kompetensi yang didapat setelah melalui proses pembelajaran. Dari kegiatan tersebut guru dapat mengetahui peserta didik yang sudah mencapai materi tersebut. Hasil belajar yang kurang maksimal disebabkan berbagai faktor salah satunya pembelajaran yang kurang inovatif. Media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar menjadi lebih maksimal (Agustiningsih, W. Sulistiono, M. Dan Musthofa, I, 2022)

Berdasarkan analisis penelitian terdahulu terdapat perbedaan penelitian. Penelitian terdahulu cenderung menggunakan *Quizizz* sebagai peningkatan motivasi belajar dan digunakan pada mata pelajaran serta jenjang yang berbeda. Beberapa penelitian terdahulu seperti "pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar mata pelajaran PAI kelas VIII SMP Islam Ma'arif 02 Kota Malang" (Utari, Musthofa, & Sudrajat, 2023). Dengan hasil penelitian adanya pengaruh dalam menggunakan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar dengan nilai signifikansi 0,00 ≤ 0,05.

Penelitian selanjutnya oleh (Annisa & Erwin, 2021) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD" Jenjang yang digunakan penelitian ini berbeda yaitu mata pelajaran IPA pada jenjang SD dengan hasil 3,289 > 2,000, dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaa

Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI masih belum ada. Peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut "Pengaruh Penggunaan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar PAI Kelas VIII SMP Brawijaya Smart School". Sehingga tujuan penelitian ini memperoleh data penelitian yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan mengenai pengaruh *Quizizz* terhadap hasil belajar PAI Kelas VIII SMP Brawijaya Smart School.

B. Metode

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan di SMP Brawijaya Smart School dengan target atau sasaran kelas VIII SMP Brawijaya Smart School. Populasi yang digunakan seluruh kelas VIII SMP Brawijaya Smart School sebanyak 141 siswa dan sampel 60 siswa. Penelitian ini terdiri dari 3 tahapan prosedur penelitian yaitu pra penelitian, perencanaan, dan pelaksanaan penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian instrumen tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian adalah uji instrument, uji prasyarat, dan uji hipotesis uji dengan bantuan *SPSS For Windows 29.0.1.0.*

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Belajar PAI Kelas VIII SMP Brawijaya Smart School dengan Menggunakan *Quizizz*

Keberhasilan proses pembelajaran diketahui dari pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi (Nurhayati, 2020). Kemampuan rendah peserta didik dipengaruhi kurang efektifnya proses pembelajaran sehingga, hasil belajar yang didapatkan kurang maksimal.

Pencapaian keberhasilan dalam pendidikan siswa sangat berpengaruh terhadap keefektifan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran membutuhkan kesesuaian materi, sarana dan prasarana, serta lingkungan peserta didik. Pendidik harus bisa menyesuaikan tiga hal tersebut sehingga proses pembelajaran berlangsung optimal. Menurut Simanjutak (2020) Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat memperjelas dalam penyampaian informasi sehingga proses dan hasil belajar maksimal.

Penelitian ini memaparkan kunci keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh ketepatan penggunaan media pembelajaran dengan materi dan

peserta didik. Dapat dibuktikan melalui hasil belajar lebih maksimal dengan menggunakan *Quizizz* daripada PPT. Hasil belajar kelas eksperimen dengan memperoleh *Treatment* lebih maksimal daripada kelas kontrol dengan nilai maksimal 100 dan nilai minimal 56 dengan mengerjakan instrumen tes. Kelas kontrol menggunakan PPT memperoleh nilai maksimal 94 dan nilai minimal 44 dengan mengerjakan instrumen tes yang sama.

2. **Pengaruh Penggunaan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar PAI Kelas VIII SMP Brawijaya Smart School**

Dalam hasil penelitian ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar PAI kelas VIII SMP Brawijaya Smart School. Dapat dibuktikan melalui nilai signifikansi kurang dari 0,001≥0,05. Berdasarkan nilai signifakansi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar dibandingkan menggunakan PPT.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Brawijaya Smart School dan sampel 30 siswa kelas kontrol dan 30 siswa kelas eksperimen. Pada penelitian ini kelas eksperimen diberikan *Treatment* yaitu menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran sedangkan pada kelas kontrol menggunakan PPT sebagai media pembelajaran yang digunakan selama ini.

Media pembelajaran PPT merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran selama ini oleh guru PAI di sekolah tersebut. Maka pada penelitian ini peneliti menggunakan *Quizizz* sebagai variabel bebas atau Independent. Media pembelajaran ini digunakan peneliti dan menjelaskan adanya pengaruh positif dan negatif dalam proses pembelajaran pendidik dan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* mampu memberikan dampak positif dibuktikan dengan penggunaan media pembelajaran dengan tepat, peserta didik mampu menguasai teknologi, dan pendidik mampu melaksanakan proses pembelajaran secara efektif. Sehingga, peserta didik memiliki antusias dalam belajar dan hasil belajar yang didapatkan lebih meningkat dan maksimal.

Berdasarkan analisis data uji statistik menggunakan hasil belajar PAI berbantuan *SPSS For Windows 29.0.1.0* dalam uji homogenitas menunjukkan nilai sig sebesar 0,631 ≧ 0,05 menunjukkan data tersebut bersifat homogen dan mempunyai varian yang sama. Dalam uji normalitas pada kelas eksperimen menunjukkan nilai sig 0,115 ≧ 0,05, dan kelas kontrol nilai sig 0,124 ≧ 0,05 dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut normal. Hasil analisis

uji *independent sample T test* menunjukkan bahwa nilai sig kurang dari 0,001≦0,05 maka menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dibandingkan menggunakan PPT. Berdasarkan paparan data tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh signifikan dalam penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar PAI kelas VIII SMP Brawijaya Smart School.

D. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama 4 pertemuan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar PAI. Dapat dibuktikan dengan hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen lebih maksimal dibandingkan kelas control dengan nilai maksimal 100 dan nilai minimal 56 pada kelas eksperimen dan nilai maksimal 94 dan nilai minimal 44 pada kelas kontrol. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran pada hasil belajar mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School.

Daftar Rujukan

Agustiningsih, W. Sulistiono, M. & Musthofa, I. (2022). *Implementasi Aplikasi Quizwhere Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. Jurnal Pendidikan Islam*. *Vol 7 (6)*, 223-231

Annisa, R & Erwin, E. (2021). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. Vol 5* (5)

Ardiyansah, A. 2018. *Pengembangan Media PowerPoint Berdasarkan Teori Kognitif Untuk Mahasiswa. Vol. 3.*

Ardiansyah, A. (2020). *Pengembangan Tutorial Merancang Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Guru PAI. Jurnal IAIN Kediri. Vol 4 (1)*, 1-10

Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). *Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol 7 (1)*, 51-59.

Nurhayati, E. (2020). *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. Jurnal Paedagogy. Vol 7 (3)*, 1-6.

Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran (Cet.1)*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

Simanjutak, M. (2020). *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. Jurnal Bahasa Indonesia Prima. Vol 2 (2),* 106-112.

Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Utari, D.P, Musthofa. I, Sudrajat. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Islam Ma'arif 02 Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Islam. Vol 8 (7),* 197-20