YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.1994

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PAI KELAS XII SMAN 1 LAREH SAGO HALABAN

Ratih Sukma Desya & Wirdati
Universitas Negeri Padang
ratihsukmadesya31@gmail.com; wirdati@fis.unp.ac.id

Abstract

The use of learning media is a learning strategy that must be mastered by teachers, especially interactive learning media. But in reality there are still many teachers who have not mastered interactive learning media so that it has an impact on student learning activities such as learning activeness. The research method is quantitative experiment with questionnaire distribution techniques on a sample of 32 respondents, data analysis techniques using the help of the SPPS 26 program. The results of the research on the T test show that 0.001 <0.05 which means Ho is rejected and Ha is accepted. Then the effectiveness test shows that the value of R < 1 (0.72) < 1. Based on the results of these tests, it can be concluded that Quizizz learning media is effective in increasing the activeness of PAI learning class XII at SMAN 1 Lareh Sago Halaban.

Keywords *: Media, Quizizz, Islamic Education*

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran merupakan strategi belajar yang harus dikuasi oleh guru khususnya media pembelajaran interaktif. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menguasai media pembelajaran interaktif sehingga berdampak pada kegiatan belajar siswa seperti keaktifan belajar. Metode penelitian ialah kuantitatif eksperimen dengan teknik penyebaran angket pada sampel sebanyak 32 responden, teknik analisis data menggunakan bantuan program SPPS 26. Hasil penelitian pada uji T menunjukan bahwa 0,001<0,05 yang berarti Ho di tolak dan Ha diterima. Lalu pengujian efektivitas menunjukan bahwa nilai R<1 (0,72)<1. Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz niliai efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar PAI kelas XII di SMAN 1 Lareh Sago Halaban.

Kata Kunci : Media, Quizizz, Pendidikan Agama Islam

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran (Sarina et al., 2021). Media pembelajaran digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu bagian penting dari meningkatkan strategi pembelajaran (Gunawan & Asnil, 2020).

Menurut Asela (2020) Media pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai bentuk, seperti penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran interaktif, yang dibuat dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Para ahli menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan siswa dan hasil belajar yang dihasilkan oleh media pembelajaran interaktif (Asela et al., 2020)

Pembelajaran melalui media interaktif yang mengikuti perkembangan dunia dapat menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan game digital, buku digital, presentasi PowerPoint, dan lainnya adalah contoh media pembelajaran interaktif. Media ini dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang efektif di era modern karena siswa yang tumbuh dekat dengan teknologi. Aplikasi online, seperti Quizizz, memungkinkan penggunaan permainan digital dalam pembelajaran (Aini, 2019)

Menurut Aini (2019) Quizizz adalah aplikasi edukasi online yang memungkinkan pengguna membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, seperti untuk penilaian formatif. Karena sifatnya online, pengguna dapat menggunakannya hanya dengan dukungan internet yang memadai. Quizizz sangat sederhana untuk dibuat dan dimainkan sebagai alat pembelajaran (Aini, 2019)

Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu upaya mengakomodasi permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi infomasi dan komunikasi untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan pada siswa sebab media pembelajaran akan menghasilkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penerapan media interkatif Quizizz yang menarik tentu mampu diterapkan dalam pembelajaran PAI (Oktavia & Alfurqan, 2021)

Dalam proses pembelajaran, sudah menjadi tugas seorang guru untuk menciptakan startegi pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran. Pembelajaran PAI di sekolah agar menjadi sebuah mata pelajaran yang diminati siswa maka dibutuhkan pula strategi

pembelajaran yang cocok oleh guru dalam menyampaikan kepada siswa seperti penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz.

Fenomena peneliti temukan, guru masih kurang fasih dan kurang variasi dalam mengikuti perkembangan teknologi, sehingga dibutuhkan pelatihan dan pemahaman terlebih dahulu terhadap penggunaan dan pengelolahan aplikasi sebagai media pembelajaran. Seharusnya pada zaman yang telah berkembang saat ini, seorang guru juga harus menyesuaikan materi pelajaran dengan kebutuhan belajar siswa yang ikut terpengaruh oleh perkembangan teknologi dan komunikasi. Hal tersebut dapat diupayakan dengan pengenalan dan pelatihan pada guru terhadap teknologi pendidikan yang saat ini kian berkembang seperti penggunaan aplikasi Quizizz pada proses pembelajaran dikelas.

Idealnya penggunaan media Quizizz yang berbasis permainan dalam aplikasi kepada siswa SMA bagus diterapkan. Siswa SMA yang tumbuh dan berkembang tidak jauh dengan perkembangan teknologi pastinya tidak asing dengan kehadiran sebuah aplikasi dalam pembelajaran, bahkan akan terlihat lebih menarik dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dikelas (Wijayanti et al., 2021)

Menurut Purba (2021) kegiatan pembelajaran menggunakan prinsip kerjasama antara guru dan siswa. Ini berarti siswa aktif belajar, guru dan siswa berinteraksi, siswa terlibat dalam pembelajaran, dan komunikasi interaktif. Proses pembelajaran harus dilakukan dengan hati-hati agar hasil kognitif, afektif, dan psikomotorik yang optimal dicapai (Purba & Rahmadi, 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diindentifikasi permasalahan yaitu kurangnya pemahaman dan memanfaatan media pembelajaran Quizizz membuat kegiatan pembelajaran tidak berjalan aktif. Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar PAI. Berdasarkan identifakasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas yaitu mengkaji mengenai efektivitas media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti menari penelitian dengan judul "Efektivitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Belajar PAI Kelas XII SMAN 1 Lareh Sago Halaban".

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2021) Metode Kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian ini yakni eksperimen, guna untuk mengetahui evektivitas variable independen (*treatment*/ perlakuan) terhadap kontrol dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini menggunakan jenis ekperimen semu (Quasi experiment), yaitu jenis komperasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan pada suatu objek (kelompok ekperimen) serta melihat besar pengaruhnya, namun dalam proses penelitiannya tidak dapat dilakukan pengacakan siswa (Arikunto, 2014).

Penelitian ini menggunakan populasi seluruh siswa kelas XII di SMAN 1 Lareh Sago Halaban dengan sampel sebanyak 32 responden. Teknik pengumpulan sampel pada penelitian ini adalah purposive sampling. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket yang disebarkan pada 32 responden. Penelitian ini terdapat dua variable yakni variable bebas yakni media pembelajaran Quizizz dan variabel terikat yaitu keaktifan belajar. Pengelolaan data menggunakan bantuan dari program SPPS 26.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan beberapa uji analisis seperti uji T dengan uji Efektivitas. Uji T statistik yang digunakan adalah uji Independent Sample T-Test dengan menggunakan bantuan software SPSS. Independent Sample T- Test merupakan uji statistik untuk mengetahui perbandingan antara rata-rata dua grup data yang tidak berpasangan. Uji efeiktifitas beirtujuan untuk meilihat eifeiktivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap keaktifan beilajar siswa pada mateiri Iman Kepada Hari Akhir yang meinggunakan di keilas XII SMAN 1 Kec. Lareh Sago Halaban adalah deingan rumus eifisieinsi reilatif

HASIL

1. Hasil Uji T

Uji statistik yang digunakan adalah uji Independent Sample T-Test dengan menggunakan bantuan software SPSS. Independent Sample T- Test merupakan uji statistik untuk mengetahui perbandingan antara rata-rata dua grup data yang tidak berpasangan. Prinsip pengujian Independent Sample T-Test yaitu untuk melihat perbedaan variansi kedua kelompok data, sehingga terlebih dahulu dilihat variansinya homogen ataupun tidak. Diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji T

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12.942	5.753		2.250	.033
	Quizizz	.652	.173	.580	.3767	.001

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar

Berdasarkan dengan tabel hasil uji T diatas menunjukan bahwa nilai signifikan efektivitas media pembelajaran Quizizz (X) terhadap keaktifan belajar siswa PAI (Y) adalah 0,001 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima artinya terdapat efektivitas pada media pembelajaran Quizizz (X) terhadap keaktifan belajar (Y) secara signifikan.

2. Hasil Efektivitas

Uji efeiktifitas beirtujuan untuk meilihat eifeiktivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap keaktifan beilajar siswa pada mateiri Iman Kepada Hari Akhir yang meinggunakan di keilas XII SMAN 1 Kec. Lareh Sago Halaban adalah deingan rumus eifisieinsi reilatif. Diperoleh hasil sebagai berikut :

Dikeitahui bahwa nilai R < 1 (0,72 < 1) maka seicara reilatif $\theta 1$ lebih efisiein daripada $\theta 2$. Artinya penerapan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran PAI efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa PAI kelas XII di SMAN 1 Lareh Sago Halaban.

PEMBAHASAN

Dari hasil analisis yang telah didapatkan dengan menggunakan uji hipotesis (uji T) diperoleh nilai signifikan efektivitas media pembelajaran Quizizz (X) terhadap keaktifan belajar siswa PAI (Y) adalah 0,001 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima artinya terdapat efektivitas pada media pembelajaran Quizizz (X) terhadap keaktifan belajar (Y) secara signifikan.

Selanjutnya hasil uji analisis juga dilakukan dengan uji efektivitas terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran PAI dengan rumus efisiensi relative maka diperoleh nilai R < 1 (0,72 < 1) maka seicara reilatif $\theta 1$ leibih eifisiein daripada $\theta 2$. Artinya penerapan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran PAI efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa PAI kelas XII di SMA N 1 Lareh Sago Halaban.

Dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran Quizizz di kelas mutlak adanya dorongan dari guru dalam mengaktifkan peserta didik dalam berinteraksi dan ini berkaitan dengan suatu pembelajaran yang tepat yaitu dengan pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif (Active Learning) merupakan proses pembelajaran untuk memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara atau metode secara aktif. Menurut Syaparuddin (2020) pembelajaran aktif yang dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Disamping itu penggunaan media pembelajaran yang cocok bagi pendidik dan peserta didik adalah sangat membantu atau memudahkan dalam proses belajar mengajar (Muhaemin & Bulu'k, 2014).

KESIMPULAN

Media pembelajaran Quizizz efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar PAI kelas XII SMAN 1 Lareh Sago Halaban. Hal ini berdasarkan hasil uji hipotesis (uji T) diperoleh nilai signifikan efektivitas media pembelajaran Quizizz (X) terhadap keaktifan belajar siswa PAI (Y) adalah 0,001 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Selanjutnya hasil uji analisis juga dilakukan dengan uji efektivitas terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran PAI dengan rumus efisiensi relative maka diperoleh nilai R < 1 (0,72 < 1) maka seicara reilatif $\theta 1$ leibih eifisiein daripada $\theta 2$.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, *2*(25), 1–6.

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.

Asela, S., Salsabila, unik hanifah, Lestari, nurul hidayah puji, Sihati, A., & Pertiwi, amalia ririh. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(3), 599–597.

Gunawan, & Asnil, R. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Vol. 21, Issue 1).

Muhaemin, & Bulu'k. (2014). *Ilmu pendidikan Islam* (F. Malewa (ed.); 2014th ed.). Read Institute Press.

Oktavia, F., & Alfurqan. (2021). *Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran TIK Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*. *1*.

Purba, elvina kezia, & Rahmadi, P. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui media pembelajaran Quizizz pada proses pembelajaran daring. *KAIROS: Jurnal Ilmiah*, *I*(2), 146–163.

Sarina, D., Hidayat, A., Zen, A. R., Gusvita, A., Safni, P., Yanda, T. A., & Alfurqan, A. (2021). Persepsi Wali Santri Terhadap Pendidikan Seks pada Anak di TPQ Baitul Amal Kota Padang. *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies*, *2*(1), 12–25. https://doi.org/10.15575/azzahra.v2i1.13574

Sugiyono. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). ALFABETA.

Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(1), 347–356. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470