

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MENGGUNAKAN APLIKASI *QUIZZ* DI KELAS  
XI SEMESTER GENAP MA MUHAMMADIYAH 1 PONOROGO TAHUN AJARAN  
2020/2021 (PTK *ONLINE*)**

**SKRIPSI**



Oleh

**ALMAYTIYA PUTRI ROFIQOH**

210317086

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FALKUTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
ISTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**MEI 2021**

## ABSTRAK

**Rofiqoh, Almaytiya Putri.** 2021. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021*, **Skripsi**. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (IAIN) Ponorogo. Pembimbing: Arif Rahman Hakim, M.Pd.

### **Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Hasil belajar siswa**

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan kondisi pembelajaran yang diidam-idamkan oleh siswa, apabila siswa bersemangat dan memiliki antusias tinggi dalam pembelajaran tidak dipungkiri hasil belajar siswa akan meningkat. Salah satu upaya yang bisa dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran, dengan menggunakan media akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajari, terutama dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Karena sedikit banyak guru pasti membutuhkan media untuk mengemas materi dengan keinovatifan dan kekreatifan masa kini. Contohnya seperti penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, dimana aplikasi Quizizz ini merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam praktiknya aplikasi ini mampu menjadikan suasana pembelajaran lebih seru, lebih menyenangkan, lebih menantang, dan tidak membuat jenuh peserta didik, sehingga memberikan rangsangan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan menjadikan adanya peningkatan kualitas dan hasil belajar siswa. Akan tetapi pada kenyataannya tidak demikian pembelajaran yang terjadi di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo malah menjadikan siswa bosan, kurang bersemangat sehingga berakibat pada menurunnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI MA Muhammadiyah 1 Ponorogo dengan menggunakan aplikasi Quizizz, (2) mendeskripsikan penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran SKI secara *online*.

Untuk menjawab pertanyaan di atas, penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas. Sumber data dari siswa kelas XI MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Tahap-tahap penelitiannya itu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan evaluasi, serta analisis dan refleksi. Pada penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus.

Berdasarkan analisis data ditemukan bahwa (1) pembelajaran SKI dengan aplikasi Quizizz pada (a) Siklus I diperoleh hasil belajar dari 20 siswa yang hadir ada 9 siswa yang memperoleh skor hasil belajar di atas KKM dan 11 siswa lainnya masih di bawah KKM dengan rata-rata nilai 54. (b) Siklus II diperoleh hasil dari 21 siswa yang hadir ada 5 siswa yang memperoleh hasil di atas KKM dan 16 siswa di bawah KKM dengan rata-rata nilai 42.8. (c) Siklus III diperoleh hasil dari 25 siswa yang hadir semuanya memperoleh nilai di atas KKM, dengan rincian 24 siswa yang mendapatkan kategori nilai sangat baik (rentang 80-100) dan 1 siswa mendapatkan kategori baik (rentang 70-79) dengan rata-rata nilai 93 dalam predikat **baik sekali**. (2) Dalam penerapan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran SKI secara *online* diketahui hasil tanggapan siswa mayoritas siswa menyatakan setuju dengan perolehan presentase sebesar 63%. Dan hasil presentase ini memberikan hasil **cukup** dalam penerapan aplikasi Quizizz pada pembelajaran SKI

## LEMBAR PERSETUJUAN


Skripsi atas nama saudara:

Nama : Almaytiya Putri Rofiqoh  
NIM : 210317086  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : **Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz di Kelas Xi Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Tanggal, 26 April 2021

Pembimbing,



**Arif Rahman Hakim, M.Pd.**  
NIP. 198401292015031002

Mengetahui,

Ketua  
Jurusan Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Ponorogo



**Dr. Kharisul Wathoni, S.Ag. M.Pd.I**  
NIP. 197306252003121002



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara,

Nama : Almaytiya Putri Rofiqoh  
NIM : 210317086  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah  
Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz di Kelas Xi  
Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran  
2020/2021

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut  
Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 10 Mei 2021

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh Sarjana Pendidikan  
Agama Islam, pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 25 Mei 2021

Ponorogo, 27 Mei 2021

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



*[Signature]*  
**Dr. H. Moh. Munir, Lc. M.Ag.**  
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Ika Rusdiana, MA. (*[Signature]*)  
Penguji I : Mukhlison Effendi, M.Ag. (*[Signature]*)  
Penguji II : Arif Rahman Hakim, M.Pd. (*[Signature]*)

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ALMAYTIYA PUTRI ROFIQOH

NIM : 210317086

Fakultas : Tarbiah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi/~~Tesis~~ : UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MENGGUNAKAN

APLIKASI QUIZ22 DI KELAS XI SEMESTER GENAP MA. MUHAMMADIYAH 1 PONOROGO

Menyatakan bahwa naskah skripsi /~~tesis~~ telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](https://theses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 26 Mei 2021

Penulis



ALMAYTIYA PUTRI ROFIQOH

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ALMAYTIYA PUTRI ROFIQOH

NIM : 210317086

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 26 April 2021

Yang Membuat Pernyataan



Almaytiya Putri Rofiqoh

NIM. 210317086

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>1</sup> Dengan menggunakan media pembelajaran dalam mengajar pengajaran menjadi lebih menarik perhatian pembelajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, dan pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja.

Dalam prosesnya ini Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media agar dapat merealisasikan berbagai manfaat dari penggunaan media seperti membawa kesegaran dan varian baru bagi pengalaman belajar siswa. Dimungkinkan juga penggunaan media pembelajaran pada proses pengajaran akan merangsang keinginan dan minat baru siswa, siswa menjadi tidak bosan, memberikan dampak psikologis bagi siswa, dan bahkan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, menggunakan media juga dapat menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

Banyak praktisi pendidikan yang menyadari bahwa penggunaan media sebagai alat bantu sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jika proses pembelajaran berlangsung dalam kondisi dan situasi yang menguntungkan, nyaman, menarik dan menyenangkan,

---

<sup>1</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Jogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 4.

maka pembelajaran akan berjalan efektif. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan peralatan yang lebih efisien dan ekonomis serta melakukan upaya inovatif dalam pembelajaran.<sup>2</sup>

Permasalahan yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran khususnya di madrasah sendiri adalah mengenai pelajaran SKI, dimana SKI menjadi materi yang kurang menarik di antara pelajaran PAI yang lainnya (Qur'an Hadist, Fiqih, Akidah Akhlaq) bahkan siswa dan guru pun mengetahuinya. Dari tingkat keefektifan, efisiensi, dan semangat belajar, terlihat indikator keberhasilan pendidikan Islam. Bahwa hasil belajar SKI menegaskan secara konsisten menempati urutan terendah di antara mata pelajaran PAI lainnya.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada peninjauan awal peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kelas pada proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Bahwasannya pada proses berlangsungnya KBM peneliti melihat 60% siswa kurang aktif, *slow respon* terhadap informasi dari guru, kurangnya sikap tanggung jawab, dalam setiap pemberian tugas hanya beberapa yang mengumpulkan pekerjaannya, tidak mengisi daftar hadir pada pertemuanbn nn tersebut.<sup>3</sup>Beberapa permasalahan yang diperoleh peneliti itu semua disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal maupun faktor eksternal yang dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa dalam proses kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan di kelas XI MA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Adapun faktor-faktor yang diduga sebagai penyebab utama terjadinya permasalahan dalam KBM secara *online* adalah: (1) Kurangnya inovasi dan kreativitas pendidik dalam mengcover pembelajaran dan evaluasi akhir. Hal ini peneliti temui ketika peninjauan awal yaitu “dalam pemberian tugas mandiri oleh guru, ditemui hanya ada 7

---

<sup>2</sup> Usman Basyirudin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Cutat Pers, 2002), 94.

<sup>3</sup>Hasil Observasi pada Kegiatan Pembelajaran SKI secara *online* di kelas XI MA Muhammadiyah Ponorogo Tahun 2020



siswa yang mengirimkan jawaban mereka kepada guru, selebihnya mereka tidak mengumpulkan. Dari total 2 kelas berjumlah 29 siswa dengan perincian 13 siswa dari jurusan IPS dan 16 siswa dari jurusan IPA.<sup>4</sup> (2) Kurang menariknya kemasan penyampaian materi dan monotonnya pemberian bahan atau sumber belajar.<sup>5</sup>

Kurangnya pemahaman siswa ini dibuktikan dengan beberapa siswa kelas XI IPS dan IPA yang masih memperoleh hasil di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 78. Nilai tertinggi pada hasil Ulangan Harian Mapel SKI adalah 100 sedangkan nilai terendah adalah 20. Presentase ketuntasan belajar peserta didik yang telah mencapai KKM adalah 30% dan yang belum mencapai KKM adalah 70%. Dengan melihat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses KBM tersebut apabila terus dibiarkan seperti itu maka tidak akan mengalami perubahan dan peningkatan pemahaman siswa sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa, karena pembelajaran yang berlangsung pasif membuat peneliti mengubah cara atau metode pembelajaran yang baru agar suasana kelas yang pasif menjadi aktif kembali, peneliti memilih menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz sebagai obat untuk mengatasi suasana kelas yang pasif, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi SKI dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti memilih menggunakan aplikasi Quizizz dikarenakan Quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran. Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis *multiplayer*. Quizizz dapat diakses melalui *website* serta digunakan oleh peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama di kelas, ataupun digunakan untuk penugasan di rumah. Hasil dari penugasan ini dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Dalam aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. Quizizz sangat cocok untuk membangun pembelajaran interaktif, karena siswa dapat mengerjakan kuis bersama teman pada waktu

---

<sup>4</sup>Lampiran Data Respon Peserta Didik dalam Pengumpulan Tugas Mandiri

<sup>5</sup>Gambar Kumpulan Bahan Ajar SKI pada *e-learning* milik Guru

bersamaan, sehingga dapat melihat ranking yang diperoleh dalam menjawab kuis.<sup>6</sup> Melalui aplikasi Quizizz yang menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan penerapan sistem “belajar sambil bermain”, diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam bermain juga terjadi proses belajar. Persamaannya adalah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan yang dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalamannya. Hubungan antara keduanya sangat erat.<sup>7</sup>

Pemilihan aplikasi Quizizz untuk mengatasi beberapa masalah yang ada seperti permasalahan yang telah disebutkan peneliti di atas, didukung oleh penelitian yang sudah dilakukan oleh Setyo Edy Pranoto dengan hasil penelitian keaktifan siswa pada siklus I diketahui rata-rata 50,13% kemudian pada siklus II rata-rata 77,04% dengan peningkatan 26,91% termasuk dalam kategori tinggi. Dapat disimpulkan Quizizz efektif untuk meningkatkan keefektifan siswa dalam proses pembelajaran dan metode ini bisa diaplikasikan untuk mata pelajaran lain dengan lebih interaktif lagi. Dan terdapat adanya peningkatan aktifitas pembelajaran siswa dalam implementasi model pembelajaran *Game based Learning* dimana *Game based Learning* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>8</sup>

Penelitian lain yang dilakukan oleh Cahyani Amidah Citra dan Brillian Rosy dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata hasil *posttest* sebesar 80,7 dan kelas eksperimen diperoleh rata-rata dari hasil *posttest* 85,3 sehingga lebih besar dibandingkan dengan rata-rata pada kelas kontrol. Dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Quizizz* pada

---

<sup>6</sup>Yosela Alvi Kusuma, *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Press, 2020), 3.

<sup>7</sup> Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2011), 30.

<sup>8</sup> Setyo Edi Pranoto, *Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo*, (Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi Vol. 4 No.1 Tahun 2020 hal. 25-38)

penelitian ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.<sup>9</sup>

Dengan menganalisis beberapa penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan keefektifan siswa kemudian meningkatkan hasil belajar siswa diketahui bahwa hasil penelitiannya dalam kategori tinggi dan sangat efektif untuk diterapkan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran SKI sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dengan hasil belajarnya semakin meningkat dan memuaskan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka peneliti ingin menyelami tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui sebuah aplikasi pembelajaran dengan demikian peneliti ingin mengambil judul “UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ DI KELAS XI SEMESTER GENAP MA 1 MUHAMMADIYAH PONOROGO TAHUN AJARAN 2020/2021”.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini terfokus dan terarah. Karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti baik dalam hal kemampuan, dana, waktu dan tenaga maka penelitian ini hanya membatasi masalah pada hubungan peningkatan hasil belajar siswa kelas XI MA Muhammadiyah 1 Ponorogo pada mapel SKI dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

---

<sup>9</sup> Cahyani Amidah Citra dan Brillian Rosy, *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*, (Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Vol. 8 No. 2 Tahun 2020 Hal. 261-272) <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap> diakses pada 28 Maret 2021 pukul 15.26

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan aplikasi Quizizz pada siswa Kelas XI MA Muhammadiyah 1 Ponorogo ?
2. Bagaimana penerapan aplikasi Quizizz pada pembelajaran SKI secara *online* di kelas XI MA Muhammadiyah 1 Ponorogo ?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mendeskripsikan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas XI MA Muhammadiyah 1 Ponorogo dengan menggunakan aplikasi Quizizz.
2. Untuk mengetahui penerapan aplikasi Quizizz pada pembelajaran SKI secara *online* di kelas XI MA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

### E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis
  - a. Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan keilmuan khususnya yang berkaitan langsung dengan peningkatan hasil belajar SKI di MA atau MAN.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam perbaikan proses pembelajaran, sehingga pendidik dapat meningkatkan partisipasinya dalam

proses pembelajaran untuk mendorong siswa lebih aktif dan berpartisipasi lebih baik.

- c. Penelitian ini dapat digunakan sebagai penyambung literatur ilmiah dengan peneliti lain, (termasuk perguruan tinggi dan institusi pendidikan lainnya) yang ingin mendalami masalah pendidikan dan penyelesaiannya.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Madrasah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan sumbangan pemikiran yakni sebagai bahan masukan dalam menentukan langkah untuk meningkatkan mutu pembelajaran siswa MA 1 Muhammadiyah Ponorogo.
- b. Bagi Guru, dapat menjadi pertimbangan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah pembelajaran. Sebagai motivasi untuk meningkatkan ketrampilan, memperbaiki dan meningkatkan kualitas isi, masukan, proses dan hasil belajar. Sebagai pengetahuan bagi semua tenaga pendidik mengenai penerapan quizizz saat proses pembelajaran yang terkesan menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.
- c. Bagi Siswa, pengembangan praktik ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan belajar dan sarana untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari di sekolah.

## F. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian yang peneliti lakukan di kelas XI MA 1 Muhammadiyah yang bertempat di Kelurahan Kertosari, Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo ini, memuat lima bab pembahasan yang saling berhubungan yaitu:

### Bab I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar belakang masalah, Identifikasi dan pembatasan masalah, Rumusan masalah, Tujuan pembahasan, Manfaat penelitian, dan Sistematika

pembahasan.

## Bab II. TELAAH PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS TINDAKAN

Membahas tentang Telaah hasil penelitian terdahulu, Landasan teori yang relevan dan terkait dengan tema (yakni teori peningkatan hasil belajar, media pembelajaran, aplikasi Quizizz dan pelajaran SKI) dilanjutkan Kerangka berfikir, dan Pengajuan hipotesis tindakan.

## Bab III. METODE PENELITIAN

Memuat secara rinci membahas Metode penelitian yang digunakan peneliti beserta alasannya (yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan penelitiannya yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi), Objek penelitian atau lokasi, *Setting* subjek penelitian, Variabel yang diamati dan Prosedur penelitian.

## Bab IV. HASIL PENELITIAN

Berisi tentang Gambaran singkat setting lokasi penelitian, Penjelasan data per siklus (meliputi Siklus I, siklus II, dan siklus III), Proses analisis data per siklus dan Pembahasan.

## Bab IV. PENUTUP

Bab terakhir berisi Kesimpulan, Saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

Saran-saran dirumuskan berdasarkan hasil penelitian, berisi uraian mengenai langkah-langkah apa yang perlu diambil oleh pihak-pihak terkait dengan hasil penelitian yang bersangkutan. Saran diarahkan pada dua hal:

1. Saran dalam usaha memperluas hasil penelitian, misalnya disarankan perlunya diadakan penelitian lanjutan.
2. Saran untuk menentukan kebijakan di bidang-bidang terkait dengan masalah atau fokus penelitian.







## BAB II

### TELAAH PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS TINDAKAN

#### A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian tersebut ada beberapa telaah pustaka yang peneliti temukan. Telaah pustaka tersebut yaitu:

Skripsi yang ditulis oleh Atika Qutrotun Nada Rohmatin, dengan judul “*Pengaruh Game Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII Di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo*” Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui penerapan *game* kuis berbasis *android* pada mata pelajaran fiqh 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh 3) Untuk mengetahui pengaruh *game* kuis berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah analisis menggunakan rumus korelasi *Prodict Moment*. Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa: penerapan *game* kuis berbasis *android* pada siswa kelas VIII mata pelajaran fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati Sidoarjo, mendapatkan hasil yang baik dalam proses pembelajaran fiqh. Kemudian, mengenai pengaruh *game* kuis berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati Sidoarjo diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,756$  lalu pada tabel “*r*” *product moment* pada taraf 5% = 0,367 dan 1% = 0,471. Maka dapat diketahui bahwa nilai  $r_{xy}$  lebih besar dari taraf 5% dan 1%. Sehingga disimpulkan bahwa pengaruh *game* kuis berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa adalah kuat dan tinggi. Perbedaannya dalam skripsi ini yaitu pada subjek penelitiannya, skripsi ini meneliti subjek yang berstatus masih tingkat MTs sedangkan

penelitian yang peneliti teliti menggunakan subjek tingkat SMA/MA.<sup>10</sup>

Skripsi yang ditulis oleh Yoselia Alvi Kusuma, yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”. Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika materi usaha dan energy yang ditinjau dari respon peserta didik. 2) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika materi usaha dan energy yang ditinjau dari hasil prestasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kombinasi, yaitu dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa: Penggunaan media Quizizz pada pembelajaran daring (*online*) fisika kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus terkait materi usaha dan energy pada kegiatan penutup berjalan dengan efektif. Hal ini ditunjukkan melalui kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik, keefektifan ini juga didukung dengan hasil wawancara peserta didik yang memberi tanggapan positif. Hal ini ditunjukkan melalui ketuntasan peserta didik pada ulangan dengan persentase sebesar 91,30%. Perbedaannya dalam skripsi ini yaitu pada variabel dependennya berupa penerapan pada mata pelajaran fisika, sedangkan milik peneliti adalah pada mata pelajaran SKI.<sup>11</sup>

Skripsi yang ditulis oleh Fitri Kartika Sari, dengan judul “Analisis Pembelajaran berbasis Internet (Quizizz) dalam Pembelajaran Akuntansi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana analisis media pembelajaran berbasis internet Quizizz dalam pembelajaran akuntansi. Penelitian ini menggunakan metode *library research* dengan

---

<sup>10</sup> Atika Qutrotun Nada, *Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo*. (Skripsi, Digilib.uinsby.ac.id, 2020), xi. Diakses pada 19 Desember 2020 pukul 08.08

<sup>11</sup> Yosela Alvi Kusuma, *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*, (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2020), xi. Diakses pada 22 Desember 2020 pukul 21.50

menganalisis 10 jurnal yang relevan atau artikel ilmiah yang berhubungan dengan manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis internet (Quizizz), proses analisis menggunakan *human instrumen*, dan pengambilan sumber data dilakukan secara *purposive sampling*. Hasil penelitian diketahui bahwa media pembelajaran berbasis internet (Quizizz) sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran akuntansi. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran Quizizz. Perbedaannya pada skripsi ini yaitu pada objek penelitiannya berupa penerapan pada pembelajaran akuntansi, sedang milik peneliti pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.<sup>12</sup>

Jurnal yang ditulis oleh Firman, A. M. Irfan Taufan Asfar dan Suhardiman, dengan judul “*Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android sebagai Sistem Fast Respon Evaluation*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa semester 3 Teknologi Pendidikan mata kuliah Fotografi di STKIP Muhammadiyah Bone. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* dengan desain penelitian *Non Equivalent Control Group Design*, teknik pengumpulan data dengan *purposive sampling*. Hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata hasil belajar *pretest* grup eksperimen adalah 44% sementara pada grup control adalah 57%. Setelah pemberian *treatment* pada grup eksperimen rata-rata hasil belajar mahasiswa semester 3 meningkat menjadi 97% dan pada grup control hanya 69%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara grup yang menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis *android* dibandingkan grup yang menggunakan model yang biasa dilakukan dosen. Yaitu terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa dari

---

<sup>12</sup> Fitri Kartika Sari, *Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) Dalam Pembelajaran Akuntansi*, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, Medan, 2020), i. Diakses pada 12April 2021 pukul 08.19

44% (kategori sedang) menjadi 97% (kategori tinggi).<sup>13</sup> Perbedaannya dalam jurnal ini yaitu pada objek dan subjek penelitiannya yaitu objek penelitian jurnal ini berupa mata kuliah fotografi sedangkan milik peneliti pada mata pelajaran SKI, dan subjek penelitian ini meneliti subjek pada mahasiswa sedangkan milik peneliti meneliti subjek pada tingkat SMA/MA.

Adapun keterkaitan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah menguji kembali pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa utamanya peneliti ingin menguji pada mata pelajaran SKI di tingkat SMA/MA. Karena dari beberapa jurnal dan skripsi yang peneliti analisis sebagian besar masih pada mata pelajaran umum dan belum ada yang mencobanya dalam pelajaran agama. Ada namun pada mata pelajaran fiqih dan jenjangnya juga tingkat SD/MI. Tujuan dari pengujian kembali pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk peningkatan hasil belajar siswa adalah: apakah masih efektif dan dalam tingkatan sangat baik untuk diterapkan kembali.

## **B. Landasan Teoretik**

### **1. Peningkatan Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Belajar secara bahasa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.<sup>14</sup> Belajar termasuk kata yang tidak asing di telinga kita dan terus berkembang dalam benak kita. Terkadang kita tidak paham hakikat dari belajar itu sendiri. Untuk mendapat pengertian belajar yang objektif tentang belajar terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan pengertian

---

<sup>13</sup>Firman, A. M. Irfan Taufan Asfar dan Suhardiman, *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android sebagai Sistem Fast Respon Evaluatio*, (Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2019, STKIP Muhammadiyah Bone, Hal. 183-186) diakses pada 19 Mei 2021 pukul 15.12

<sup>14</sup>Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia V 0.4.0 Beta (40)*, Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016-2020.

belajar.

Menurut pemahaman Slameto belajar, itu adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku baru, yang merupakan hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi di lingkungan.<sup>15</sup> Kimble percaya bahwa belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku karena latihan yang intensif. Berkaitan dengan itu, kata Meyer, belajar adalah tentang perubahan pengetahuan atau perilaku yang relatif permanen karena pengalaman. Menurut Bell Gladler, belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan memperoleh berbagai kemampuan (kapabilitas), keterampilan dan sikap yang diperoleh secara bertahap.<sup>16</sup>

Menurut R. Gagne, belajar dapat diartikan sebagai proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya berdasarkan pengalaman. Belajar dan mengajar adalah dua konsep yang tidak bisa dipisahkan. Kedua konsep ini dipadukan menjadi suatu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa selama pembelajaran. Bagi Gagne, belajar diartikan sebagai proses memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar merupakan upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui bimbingan (instruksi). Pernyataan instruksi merupakan perintah atau petunjuk dari pendidik atau guru.<sup>17</sup>

Sedangkan menurut Burton, belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku individu, berkat interaksi individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungan sekitarnya, yang memungkinkan mereka lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Padahal, menurut E. R. Hilgard, belajar

---

<sup>15</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), Edisi Revisi, Cet. V, hlm. 2.

<sup>16</sup>Karwono, *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Depok: Rajawali Pers: 2017), 13.

<sup>17</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 1-4

merupakan respons terhadap perubahan lingkungan. Perubahan dalam kegiatan yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, dan perilaku, yang diperoleh melalui pelatihan, kebiasaan, pengalaman, dan sebagainya. Hamalik menjelaskan bahwa belajar adalah mengubah atau memperkuat perilaku melalui pengalaman (learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing). Menurut pemahaman ini, belajar adalah proses, aktivitas, bukan hasil atau tujuan. Oleh karena itu, belajar lebih dari sekedar menghafal atau mengingat, itu lebih luas dari pengalaman.

Hamalik juga menekankan bahwa belajar adalah proses mengubah individu atau perilaku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan kebiasaan, sikap (emosi) dan keterampilan (gerakan mental). Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau praktek. Menurut pemahaman W.S. Winkel, belajar adalah aktivitas mental yang terjadi dalam interaksi positif antara manusia dan lingkungan, dan menghasilkan perubahan yang relatif konstan dan langgeng dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta sikap dan nilai. Perubahan ini terjadi dalam proses dari tanpa disadari menjadi dapat menggunakannya dalam materi tingkat lanjut atau dalam kehidupan sehari-hari.

Dari sudut pandang tentang makna belajar di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah mengubah perilaku melalui upaya yang didasarkan pada pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan yang terjadi tidak hanya bergantung pada pengetahuan, tetapi juga pada perilaku individu; jika tidak ada perubahan, seseorang tidak dapat diklasifikasikan sebagai belajar; salah satu perubahan dalam perilaku belajar adalah perubahan itu terjadi secara sadar; seseorang menyadari atau merasakan Dia telah berubah. Misalnya, ia menyadari bahwa ilmunya semakin berkembang dan kebiasaannya semakin bertambah. Oleh

karena itu, jika tingkah laku seseorang berubah saat mabuk, tingkah laku tersebut tidak termasuk perubahan belajar karena dia tidak menyadari perubahan tersebut.<sup>18</sup>

Dari pengertian belajar di atas, dapat ditarik benang merah bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang secara sengaja dalam keadaan sadar, tujuannya untuk memperoleh konsep, pemahaman atau pengetahuan baru agar orang dapat mengubah perilakunya. Ini relatif konstan dalam pikiran, perasaan, dan perilaku.

### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Ada banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran, namun dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal adalah faktor yang ada di dalam diri individu, dan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran adalah sebagai berikut:

#### 1) Faktor internal

- a) Sehat Jika seseorang sehat, ia akan merasa lebih nyaman dan energik. Jika kesehatannya terganggu maka akan mengganggu proses belajarnya.
- b) Cacat, kesehatan yang kurang baik atau kurang sempurnanya tubuh atau badan, seperti kebutaan, tuli, kelumpuhan, dll. Jika ini terjadi, dia harus belajar di lembaga pendidikan khusus, seperti SLB (Sekolah Luar Biasa).
- c) *Intelligence*, yaitu kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan hal-hal baru, memahami hubungan dan mempelajarinya dengan cepat, serta mampu menghadapi dan beradaptasi dengan hal-hal baru secara cepat dan efektif.
- d) Minat Seseorang cenderung selalu memperhatikan dan dengan senang hati mengingat suatu kegiatan secara terus menerus.

---

<sup>18</sup>*Ibid.*,2

e) Kematangan atau kedewasaan seseorang, tingkat atau tahapan pertumbuhannya, dan persiapan organ tubuhnya untuk melakukan ketrampilan baru. Misalnya, anak yang memiliki kaki siap berjalan, anak yang memiliki otak siap untuk berpikir, dan sebagainya.

## 2) Faktor Eksternal

- 1) Faktor Keluarga, apa yang terjadi dalam kehidupan keluarga akan mempengaruhi proses belajar seseorang. Bagaimana orang tua mendidik, keharmonisan antar anggota keluarga, dan sebagainya.
- 2) Faktor Sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran antara lain metode pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dan siswa, kedisiplinan sekolah, pelajaran dan waktu sekolah.
- 3) Faktor Masyarakat atau Lingkungan, aktivitas seseorang di masyarakat, media massa, teman dan lain-lain. Semua ini akan mempengaruhi belajarnya.

Sementara itu, menurut Indah Komsiyah secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibagi menjadi tiga jenis:

- 1) Faktor Internal (faktor dari siswa) yaitu kondisi fisik dan mental siswa.
- 2) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa) yaitu kondisi lingkungan sekitar siswa.
- 3) Faktor Pendekatan Belajar, yaitu jenis upaya belajar siswa, termasuk strategi dan metode yang digunakan siswa untuk mengembangkan kegiatan belajar.

Faktor-faktor yang disebutkan di atas saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain dalam banyak hal. Karena faktor-faktor di atas inilah muncul siswa-siswa yang *highachievers* (berprestasi tinggi) dan *under achiever* (berprestasi rendah) atau gagal sama sekali. Dalam hal ini diharapkan guru yang kompeten dan profesional dapat memprediksi kemungkinan gejala kegagalan pada sekelompok siswa dengan berusaha mengidentifikasi dan mengatasi faktor-faktor yang menghambat proses belajarnya.



- 1) Faktor Internal meliputi: *faktor fisiologis* (kesehatan prima, tidak dalam keadaan lelah), tidak dalam keadaan lelah jasmani. *Faktor psikologis* (kecerdasan siswa, perhatian atau sikap siswa, minat siswa, bakat siswa dan motivasi siswa, kognitif dan daya nalar).
- 2) Faktor Eksternal antara lain: *faktor lingkungan sosial* (guru, staf administrasi, teman sekelas). *Faktor lingkungan non sosial* (gedung sekolah dan lokasinya, rumah tempat tinggal keluarga siswa, alat belajar. *Faktor instrumental* (kurikulum, sarana, dan fasilitas). Faktor-faktor tersebut dianggap sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar.<sup>19</sup>

### c. Pengertian Hasil Belajar

Dalam kamus Bahasa Indonesia prestasi belajar diartikan sebagai penguasaan ilmu atau keterampilan dalam suatu mata pelajaran. Umumnya prestasi akademik diekspresikan oleh hasil tes dalam bentuk nilai yang diberikan oleh guru. Dalam Buku Psikologi Pendidikan dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan pengungkapan dari prestasi belajar yang ideal, mencakup semua bidang psikologi yang berubah karena pengalaman dan proses belajar siswa.<sup>20</sup> Ketika seseorang belajar, tentunya akan mendapatkan hasil. Oleh karena itu yang menjadi pertanyaan adalah apakah hasil belajar yang diperoleh sudah baik. Sebelum peneliti membahas hal tersebut, terlebih dahulu kita harus memahami pengertian hasil belajar, sebagai berikut:

- 1) Menurut Dimiyati dan Mudjiono, evaluasi hasil belajar merupakan proses penentuan nilai belajar siswa melalui penelitian dan atau pengukuran hasil

<sup>19</sup> Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras: 2012), Cet. I, 89 – 101.

<sup>20</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 150.

belajar.<sup>21</sup>

- 2) Menurut Arikunto, hasil belajar mengacu pada hasil yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan merupakan penilaian yang dilakukan oleh siswa untuk mengetahui tingkat bahan ajar yang disampaikan atau pengajaran dari guru.<sup>22</sup>

Berdasarkan sudut pandang di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil atau nilai bagi siswa yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan), yang dicapai melalui bentuk kegiatan pembelajaran berupa: angka, simbol atau kata.

Hasil belajar menurut pendapat Sudjana merupakan perubahan tingkah laku yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar mata pelajaran sejarah mencakup kecakapan akademik, kesadaran sejarah, dan nasionalisme. Kecakapan akademik menyangkut ranah kognitif yang mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan dalam pembelajaran yang bersumber dari kurikulum yang berlaku. Hasil belajar yang akan diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar sejarah pada materi pokok proklamasi kemerdekaan Indonesia yang meliputi hasil belajar sejarah kognitif, afektif, dan psikomotor, namun akan lebih ditekankan kepada ranah kognitif. Hasil belajar kognitif siswa setelah pelaksanaan pembelajaran akan dianalisis dan dibandingkan dengan patokan nilai KKM mata pelajaran sejarah.

Hasil evaluasi dari hasil belajar siswa pada akhirnya akan digunakan dan ditampilkan untuk tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk Diagnosis dan Pengembangan, yaitu menggunakan hasil penilaian hasil belajar untuk mendiagnosis kelemahan dan kelebihan siswa serta alasannya.

---

<sup>21</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta.t.p.), 200.

<sup>22</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 3.

- 2) Untuk Seleksi, hasil penilaian pembelajaran akan digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa mana yang paling cocok untuk jabatan dan jenis pendidikan tertentu.
- 3) Untuk Promosi Kelas, menentukan apakah seorang siswa dapat naik kelas membutuhkan informasi yang dapat menentukan keputusan yang dibuat oleh guru.
- 4) Untuk memungkinkan siswa berkembang sesuai dengan kemampuan dan tingkat potensi mereka sendiri, siswa harus ditempatkan secara tepat dalam kelompok yang sesuai.<sup>23</sup>

Suprijono meyakini bahwa hasil belajar adalah pola tingkah laku, nilai, pemahaman, sikap, penghargaan dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, bentuk hasil belajarnya berupa hal-hal berikut:

- 1) Informasi Verbal, yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan secara lisan dan tulisan dalam bentuk bahasa. Kemampuan untuk secara spesifik menanggapi rangsangan tertentu. Kemampuan ini tidak membutuhkan manipulasi simbol, pemecahan masalah atau penerapan aturan.
- 2) Kecakapan Intelektual, yaitu kemampuan mengungkapkan konsep dan simbol. Keterampilan intelektual meliputi kemampuan mengklasifikasikan, kemampuan menganalisis fakta dan konsep, dan kemampuan mengembangkan prinsip-prinsip ilmiah. Keterampilan intelektual adalah kemampuan untuk melakukan aktivitas kognitif yang khas.
- 3) Strategi Kognitif, yaitu kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan aturan untuk menyelesaikan masalah.
- 4) Keterampilan Motorik, yaitu kemampuan untuk melakukan serangkaian gerakan

---

<sup>23</sup>*Ibid.*, 201.

tubuh dan koordinasi dalam berbagai hal untuk mencapai gerakan tubuh otomatis.

- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penelitian terhadap objek tersebut. Sikap diekspresikan dalam bentuk internalisasi dan eksternalisasi nilai. Sikap adalah kemampuan untuk menggunakan nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom, hasil belajar meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Domain kognitif meliputi:

- a) Pengetahuan, ingatan (*Knowledge*)
- b) Pemahaman, deskripsi, ringkasan, contoh (*Coprehension*)
- c) Menerapkan (*Application*)
- d) Mendeskripsikan, menentukan hubungan (*Analysis*)
- e) Organisasi, perencanaan, membentuk bangunan baru (*Synthesis*)
- f) Menilai (*Evaluating*)

2) Ranah Afektif meliputi:

- a) Sikap penerimaan (*Receiving*)
- b) Memberi tanggapan (*Responding*)
- c) Nilai (*Valuing*)
- d) Organisasi (*Organization*)
- e) Karakterisasi (*Characteriation*)

3) Bidang Psikologis meliputi:

- a) *Initiatory*
- b) *Pre-routine*
- c) *Rountinized*
- d) Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Selain itu, menurut Lindgren, hasil belajar meliputi keterampilan, informasi, pemahaman, dan sikap. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan, bukan sekedar aspek potensi manusia. Artinya, klasifikasi hasil belajar para ahli pendidikan tersebut di atas tidak terpisah, tetapi merupakan pendekatan yang komprehensif.<sup>24</sup>

Dengan kata lain yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan yang berkaitan dengan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi dalam aktivitas belajar siswa. Nawawi kembali menekankan konsep hasil belajar tersebut di atas, bahwa hasil belajar dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah, yang dapat diungkapkan dengan nilai yang diperoleh dari hasil tes beberapa materi tertentu. Sederhananya, hasil belajar siswa berarti kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar.<sup>25</sup>

#### **d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut teori Gestalt, belajar adalah proses perkembangan. Ini pada dasarnya berarti, pengalaman perkembangan fisik dan mental anak. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari siswa itu sendiri dan pengaruh lingkungan. Berdasarkan teori tersebut, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua aspek yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, kemampuan intelektual dan perilaku berpikir, motivasi, minat, dan tingkat kesiapan fisik dan mental siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kemampuan guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Wasliman juga mengemukakan pandangan senada bahwa hasil belajar yang

---

<sup>24</sup>Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2011), 22-24.

<sup>25</sup>Ahmad Susanto, *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 5.

diperoleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi (faktor internal dan eksternal). Secara rinci, uraian faktor internal dan eksternal adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal, faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa dan mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor-faktor tersebut antara lain: kecerdasan, minat dan konsentrasi, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor Eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar siswa yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Keluarga dengan kondisi ekonomi yang kacau, pasangan yang bertengkar, pengasuhan orang tua yang tidak memadai ( kurangnya perhatian) untuk anak-anak mereka, dan kebiasaan sehari-hari semuanya dapat mempengaruhi kinerja akademis (hasil belajar) siswa.

Selain itu, Wasliman mencontohkan sekolah merupakan salah satu faktor penentu hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah maka semakin tinggi pula prestasi belajar siswa tersebut. Seperti yang dikatakan Wina Sanjaya, kualitas pengajaran di sekolah sangat bergantung pada guru, dan guru adalah bagian yang sangat penting dalam menerapkan strategi pembelajaran. Berdasarkan sudut pandang tersebut, dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, semakin jelas bahwa hasil belajar siswa adalah hasil dari suatu proses di mana banyak faktor yang saling mempengaruhi. Tingkat hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Ruseffendi membagi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi sepuluh jenis, yaitu kecerdasan, tingkat

kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penampilan materi, kepribadian dan sikap guru, suasana belajar, serta kemampuan guru dan kondisi masyarakat.

Diantara kesepuluh faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, beberapa faktor dapat dikatakan hampir seluruhnya bergantung pada siswa. Faktor-faktor tersebut adalah kecerdasan anak, tingkat persiapan dan bakat anak. Sebagian alasan hampir seluruhnya bergantung pada guru, yaitu: kemampuan (ability), suasana belajar dan kepribadian guru. Dapat dikatakan bahwa keberhasilan belajar siswa bergantung pada faktor internal siswa dan faktor eksternal siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Sudjana, bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal atau faktor lingkungan. Faktor dari siswa terutama kemampuannya. Faktor kemampuan siswa mempunyai pengaruh yang besar terhadap prestasi akademik siswa.

#### **e. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik**

Apabila prinsip pembelajaran termasuk pembelajaran harus melibatkan banyak aspek, antara lain menerapkan konsep, memahami konsep, mendeskripsikan dan menarik kesimpulan, serta mengevaluasi kepraktisan konsep, maka hasil belajar dapat diperoleh melalui pengalaman melaksanakan suatu kegiatan, dan Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dapat membuat setiap siswa merasakan dan memiliki tujuan tersebut.. Oleh karena itu, dalam setiap kegiatan pembelajaran siswa harus memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran tersebut misalnya dengan menggunakan metode dan media yang menarik sesuai dengan materi dan situasi siswa. Merangsang siswa untuk belajar secara aktif, tanpa paksaan atau kejenuhan dalam proses pembelajaran, sehingga belajar seperti bermain, dan setiap siswa dapat berpartisipasi

aktif dalam pembelajaran.<sup>26</sup>

#### f. Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19

Pembelajaran di era pandemi harus tetap dilaksanakan untuk mencapai capaian pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran harus dilakukan secara daring sepenuhnya (*full online*) atau dikenal juga dengan MOOCs (*massive open online course*). Apa itu MOOCs ? MOOCs adalah sistem pembelajaran daring yang dilakukan secara besar-besaran, terbuka, dan dapat diakses melalui *website*. Materi pembelajaran berupa *slide* presentasi, video, lembar kerja, forum diskusi, penugasan, dan bahkan ujian disajikan secara daring. MOOCs merupakan perkembangan terbaru pendidikan jarak jauh menggunakan *e-learning*.<sup>27</sup>

Dalam pembelajaran daring Guru perlu melakukan inovasi pembelajaran untuk menemukan proses pembelajaran daring yang paling efektif. Mengapa perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran daring ? pemilihan bentuk dan strategi pembelajaran daring disesuaikan dengan materi dan kemampuan akhir yang diharapkan. Penentuan bentuk media yang tepat disesuaikan dengan ragam pembelajaran. Seperti tergambar pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.1**  
**Ragam Media dengan Ragam Pembelajaran**

Ragam Media	Ragam Pengetahuan			
	Fakta	Konsep	Prinsip	Prosedur
Teks	√	√	√	√
Audio	√	√	√	√
Visual	√√	√√	√√	√√

<sup>26</sup> Informasi Pendidikan dan Kebudayaan. *Silabus.web.id*

<sup>27</sup> Edi Irawan, Syaiful Arif, dkk. *Pendidikan Tinggi di Masa Pandemi*, (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020), 5, 9.



Video	√√√	√√√	√√√	√√√
Animasi	-	√√√	√√√	√√√
Simulasi	-	-	√√√	√√√

Variasi bentuk pembelajaran daring bertujuan untuk meningkatkan ketercapaian target capaian pembelajaran mata pelajaran. Karena sesuai dengan konsep kerucut pengalaman Edgar Dale, jika aktivitas pembelajaran hanya membaca saja, maka pemahaman mahasiswa hanya berkisar 10% dari apa yang dibacanya.

#### g. Kajian Filosofis Kebenaran PTK

Salah satu penelitian yang bersifat pragmatis yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran di kelas adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK berorientasi pada pemecahan masalah dengan pelaksanaan mengikuti prosedur tertentu. Secara teoretis dikenal macam-macam teori kebenaran, antara lain: (1) *Teori koherensi*, menurut teori ini sesuatu (pernyataan) dikatakan benar jika sesuatu itu (pernyataan itu) bersifat koheren atau konsisten dengan pernyataan-pernyataan sebelumnya yang dianggap benar. (2) *Teori korespondensi*, menurut penganut teori korespondensi suatu pernyataan dikatakan benar jika “materi” pengetahuan yang dikandung pernyataan itu berkorespondensi (berhubungan) dengan objek yang dituju oleh pernyataan tersebut. (3) *Teori kebenaran ilmiah*, merupakan penggabungan antara teori kebenaran koherensi dan teori korespondensi. Penalaran teoretis yang berdasarkan logika deduktif jelas menggunakan teori koherensi. Sedangkan pembuktian secara empirik dalam bentuk pengumpulan fakta-fakta yang mendukung suatu pernyataan tertentu menggunakan teori korespondensi (induktif). (4) *Teori kebenaran pragmatis*, suatu kebenaran diukur dengan kriteria apakah pernyataan tersebut bersifat fungsional dalam

kehidupan praktis. Artinya sesuatu itu dikatakan benar jika mempunyai kegunaan praktis dalam kehidupan manusia.<sup>28</sup>

Dari uraian teori kebenaran di atas, PTK mengnut kebenaran pragmatisme dan materilisme dialektis karena sesuatu itu dikatakan benar jika mempunyai kegunaan praktis dalam kehidupan manusia. Dalam hal ini posisi PTK dipandang sebagai alat untuk memperbaiki situasi atau permasalahan pembelajaran di dalam kelas, bukan dimaksudkan untuk membengun teori. Adalah tidak tepat mempertentangkan sesuatu hal yang mempunyai landasan frilosofis berbeda. Temuan PTK memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan temuan penelitian formal. Penelitian formal hanya menguji keektifan model dibandingkan dengan model lain atau model konvensional terhadap penyelesaian permasalahan tertentu. Penelitian Tindakan Kelas menawarkan beragam solusi inovatif dari tiap siklus yang terkemas dalam sintaks-sintaks model pembelajaran yang digunakan peneliti.<sup>29</sup>

#### **h. Penelitian Pembelajaran Selama Pandemi Virus Covid-19**

Salah satu tuntutan bagi guru dewasa ini adalah mampu melakukan penelitian dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan mutu pembelajaran. Dengan adanya peningkatan mutu pembelajaran yang dikelolanya, maka siswa akan senang untuk mengikuti pembelajaran. Lantas apakah di masa pandemi virus corona saat ini, dimana proses pembelajaran di sekolah ditiadakan, kegiatan penelitian terus terhenti juga ? Sebagai guru profesional seharusnya tidak demikian. Ada banyak objek penelitian yang bisa dikaji oleh guru, diantaranya adalah sebagai berikut:

*Efektifitas Belajar dari Rumah*, sebagai pengganti proses pembelajaran di

<sup>28</sup>Sony Yuliar. *Perceraian Sains dan Filsafat: Bencana Intelektual di Zaman Modern*, (<http://www.litagama.org/Metode/filsafat/sony.html>). Diakses pada 20 Mei 2021 pukul 07.03

<sup>29</sup>Baskoro Adi Prayitno, *Penelitian Tindakan Kelas (Kajian Filosofis, Metodologis, dan Tindakan Lanjutnya dalam Pembelajaran)*, Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Sains USKW 2015 Hal. 8-15)

sekolah kegiatan belajar dari rumah diharapkan mampu menghasilkan proses yang tidak jauh berbeda dengan proses regular pada biasanya. Hal ini bisa menjadi objek utama penelitian yang dilakukan oleh guru, yaitu sejauh mana proses belajar dari rumah berlangsung efektif seperti yang diharapkan sebagaimana mutu proses pembelajaran di sekolah ? Untuk mengelola objek penelitian ini guru dapat mengolah data kepemilikan perangkat *android* siswa dan guru, data ketersediaan paket data atau jaringan *wifi*. Kemudian pada sisi proses belajarnya guru dapat mengolah data ketersediaan jadwal belajar, data materi pelajaran yang dibuat guru, serta data partisipasi orang tua siswa dalam mendorong anaknya mengikuti kegiatan belajar yang dijadwalkan. Dari sisi hasil, guru dapat menggunakan data bentuk dan hasil kegiatan penilaian sebagai data utama.

*Penelitian Tindakan*, penelitian tindakan yang dimaksudkan disini adalah penelitian yang memfokuskan perhatian pada pemberian tindakan tertentu dalam upaya mengefektifkan atau meningkatkan mutu proses belajar dari rumah, sebagaimana layaknya penelitian tindakan kelas yang biasa dikelola para guru. Objek penelitian tindakan yang dapat dikelola bisa berkaitan dengan kegiatan belajar dari rumah dapat berupa stimulus, bentuk kegiatan, bentuk penilaian, metode interaksi, sarana belajar dan lainnya. Salah satu contohnya seperti menguji efektifitas atau mutu proses belajar menggunakan *edmodo*, rumah belajar, *google clasroom*, *modle*, *quizizz*, dan lain sebagainya.<sup>30</sup>

Kegiatan penelitian sesungguhnya adalah kegiatan yang sangat membutuhkan kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, model dan bentuk penelitian yang dikelola sangat bergantung pada ketrampilan guru itu sendiri. Gambaran di atas hanyalah alternatif yang diharapkan dapat menggugah guru untuk

---

<sup>30</sup>MuhammadYusuf, *Penelitian Pembelajaran Selama Pandemi Virus Corona*, Edukasi di *posting* pada tanggal 29 Mei 2020 puku 21.29, (<https://www.kompasiana.com/yusufsilamatematika/penelitian-pembelajaran-selama-pandemi-virus-corona> diakses pada 19 Mei 2021)

tidak pernah berhenti melakukan kegiatan penelitian walau dalam suasana yang serba tidak menentu seperti saat ini.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa Latin "*medium*" yang artinya perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "*waasila*" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut :

- 1) Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan bahwa media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis, elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.
- 2) Heinich, dkk (1985) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.
- 3) Martin dan Brigg's (1986) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.
- 4) H. Malik (1994) mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat

merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>31</sup>

- 5) Schram (1982) media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru.
- 6) *National Education Association* (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- 7) *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk penyaluran pesan.
- 8) Sedangkan Gagne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>32</sup>

Dalam proses pembelajaran keberadaan media memiliki arti yang sangat penting. Karena dalam kegiatan ini ketidakjelasan materi dapat diselesaikan dengan menggunakan media sebagai perantara.<sup>33</sup> Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam memberikan materi pada proses pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran terjadi dari waktu ke waktu, dahulu guru hanya mengajarkan materi secara lisan, kini guru dapat membuat berbagai media untuk membantu membuat materi ajar, membuat materi lebih menarik dan memudahkan siswa untuk menerimanya. Memilih media tentunya harus diingat terlebih dahulu bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional pengajaran.

## **b. Macam-Macam Media Pembelajaran**

Dilihat dari Jenisnya, media dibagi ke dalam:

<sup>31</sup>Rudi Sumiharsono, *Media Pembelajaran*, (Jember, CV. Pustaka Abadi, 2017), 9-10.

<sup>32</sup>Rudi Susilana, dkk., *Media Pembelajaran*, (Bandung, CV. Wacana Prima: 2009), 6.

<sup>33</sup>Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, 73.

### 1) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Seperti: radio, cassette, recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan pendengaran.

### 2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti: film strip (film rangkai), *slides* (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

### 3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.<sup>34</sup>

Dilihat dari Daya Liputannya, media dibagi dalam:

- 1) Media dengan Gaya Liput Luas dan Serentak, contoh: radio dan televisi.
- 2) Media dengan Gaya Liput yang Terbatas oleh Ruang dan Tempat, contoh: film.
- 3) Media untuk Pengajaran Individual, contoh: modul berprogram melalui komputer.

Dilihat dari Bahan Pembuatannya, media dibagi dalam:

- 1) Media Sederhana yaitu media yang mudah diperoleh dan harganya murah, serta cara pembuatannya mudah.
- 2) Media kompleks yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya dan penggunaannya memerlukan ketrampilan yang memadai.

Beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar

---

<sup>34</sup>Yani Maemulyani, Caryoto, *Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jakarta: PT Luxima Metro Media), 39-40.

khususnya di Indonesia:

### 1) Media Grafis

Berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami secara benar agar proses penyampaian pesan berjalan efektif dan efisien. Fungsi media grafis secara khusus untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya.<sup>35</sup>

Banyak jenis media grafis, beberapa diantaranya sebagai berikut:

- a) Gambar/Foto: sifatnya konkrit, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan kita, memperjelas suatu masalah, murah harganya dan gampang di dapat serta digunakan.
- b) Sketsa (gambar yang sederhana): melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail, menarik perhatian siswa, menghindari verbalisme, dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya tidak perlu dipersoalkan karena dibuat langsung oleh guru.
- c) Diagram (gambar sederhana menggunakan garis, symbol-simbol): menggambarkan struktur dari objeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya, berupa petunjuk-petunjuk, menyederhanakan yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan.

---

<sup>35</sup>Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 28-75.

- d) Bagan (*Chart*): menyajikan ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan. Contohnya seperti bagan pohon, bagam arus, bagan garis waktu.
- e) Grafik (gambar sederhana menggunakan titik-titik, garis atau gambar): menggambarkan data secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Contohnya seperti grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar.
- f) Kartun: gambar interpretatif yang menggunakan symbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian dan mempengaruhi sikap atau tingkah laku, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingatan.
- g) Poster: penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu, mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Contohnya seperti poster penghematan energy serta ajakan untuk kembali bersepeda.
- h) Peta dan Globe (menyajikan data-data lokasi): memungkinkan siswa mengerti posisi daerah lain, merangsang minat siswa terhadap pengaruh-pengaruh geografis.
- i) Papan Flanel (*Flannel Board*), dipakai untuk menempelkan huruf-huruf dan angka-angka. Dapat dilipat dan praktis, gambar yang disajikan dapat dipasang dan dicopot sehingga dapat dipakai berkali-kali.
- j) Papan bulletin (*Bulletin Board*), fungsinya untuk menerangkan sesuatu, dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.
- 2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan



disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Beberapa jenis media audio dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis antara lain:

- a) Radio: dapat mengembangkan daya imajinasi siswa, memusatkan perhatian pada kata-kata yang digunakan, cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa, siaran yang aktual memberi suasana kesegaran.
- b) Alat Perekam Pita Magnetik (*tape recorder*), fungsinya untuk merekam, menampilkan rekaman dan menghapusnya. Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang, program kaset bisa menimbulkan berbagai kegiatan.
- c) Laboratorium Bahasa: melatih siswa mendengar dan berbicara dengan jalan menyajikan materi yang telah disediakan sebelumnya, dapat menirukan ucapan guru dan mendengar suaranya sendiri.

### 3) Media Proyeksi Diam

Pada media proyeksi diam ini pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, adakalanya bisa disertai rekaman audio tapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenisnya:

- a) Film Bingkai: materi pelajaran dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak, fungsi berfikir penonton dirangsang dan dikembangkan secara bebas, penyimpanannya mudah.
- b) Film Rangkai: kecepatan penyajian bisa diatur, dapat ditambahi narasi dengan kontrol oleh guru, reproduksinya dalam jumlah besar relatif lebih mudah.
- c) Media Transparensi (OHP): merupakan media visual proyeksi, menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang, praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- d) Proyektor Tak Tembus Pandang: memproyeksikan bahan tidak tembus pandang, buku majalah dapat diproyeksikan secara langsung, dapat

memperbesar benda menjadi sebesar papan.

- e) Mikrofis: lembaran film transparan terdiri dari lambang visual yang diperkecil sedemikian rupa, meringkas halaman buku biasa ke dalam satu lembar kartu.
- f) Film: sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, merangsang dan memotivasi kegiatan anak-anak, menggunakan teknik seperti warna, gerak lambat, animasi untuk menampilkan butir tertentu.
- g) Film Gelang: media yang terdiri dari film yang ujung-ujungnya saling bersambung dan terus berulang-ulang bila tidak dimatikan, mudah dipakai bersama medium yang lain.
- h) Televisi: media penyampai pesan pembelajaran secara audio visual disertai unsur gerak, sifatnya langsung dan nyata, media yang selalu siap diterima anak-anak.
- i) Video: media audio visual yang menampilkan gerak, gambar proyeksi dibekukan untuk diamati dengan seksama.
- j) Permainan dan Simulasi: permainan ialah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu, dan simulasi ialah model penyederhanaan suatu realitas.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Hamalik (1986) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan

data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, serta memadatkan informasi.

Levie dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

#### 1) Fungsi Atensi

Merupakan inti media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

#### 2) Fungsi Afektif

Fungsi ini dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

#### 3) Fungsi Kognitif

Fungsi ini terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancara pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

#### 4) Fungsi Kompensatoris

Terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau

disajikan secara verbal.<sup>36</sup>

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya yaitu: memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga , kemudian dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang atau dengar). Selanjutnya disebut instructional materials (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah instructional media (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah *e-Learning*. Huruf “e” merupakan singkatan dari elektronik. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD multimedia interaktif sebagai bahan ajar offline dan website sebagai bahan ajar *online*.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan komponen

---

<sup>36</sup>Cecep Kustandi, Daddy Drmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), 16-17.

penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Komponen lain yang terkait media pembelajaran yang tidak kalah penting adalah metode pembelajaran. Kedua komponen ini saling terkait. Penggunaan dan pemilihan satu metode pembelajaran tertentu memiliki konsekuensi atas penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam pembelajaran adalah meningkatkan stimulasi para peserta didik dalam kegiatan belajar. Manfaat media dalam pembelajaran, diantaranya:<sup>37</sup>

- 1) Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Tidak semua materi pelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (*tools*) lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Pendidik terbantu dalam menyampaikan materi pelajaran, sedangkan peserta terbantu dan lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga *transfer of knowledge* dan *transfer of value* dapat dilakukan secara maksimal.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara didik, pendidik, dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Beberapa informasi dan konsep materi pembelajaran yang bersifat abstrak, rumit, kompleks, tidak dapat hanya disampaikan secara verbal saja. Sehingga perlu adanya alat bantu berupa media pembelajaran untuk menyampaikan materi tersebut. Konsep materi yang bersifat abstrak, kompleks, rumit, dapat dikonkretkan melalui media misalnya: simulasi, pemodelan, alat peraga, dan lain-lain.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang

---

<sup>37</sup>Mustofa Abi Hamid, dkk. *Media Pembelajar*, (tk, Yayasan Kita Menulis,2020), 7-9.

untuk penyampaiannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi. Misalnya dengan media pembelajaran *online*, *e-learning*, *mobile learning*, *web based learning*, yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja menembus batas ruang dan waktu. Materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Media pembelajaran dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya, baik yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual, auditori, kinestetik. Dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik merasa cepat bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi, serta menjadi lebih interaktif.

Media pembelajaran menjembatani adanya perbedaan persepsi dan penafsiran dari suatu materi pembelajaran. Oleh karena itu materi yang bersifat abstrak tidak hanya di angan-angan saja tetapi dapat divisualisasikan dan dikonkretkan melalui media pembelajaran. Sehingga meminimalisir adanya miskonsepsi dalam penyampaian pesan dan informasi materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi panduan, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran serta membantu pendidik dalam penyampaian struktur materi pembelajaran dapat dilakukan secara runtut dan urut. Selain itu media pembelajaran memberikan gambaran dan kerangka sistematis dalam proses belajar mengajar dengan baik. Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam mengendalikan kelas dan memudahkan kendali pendidik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik.

Meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Media

pembelajaran membantu dalam penyampaian materi pembelajaran yang komprehensif, inovatif, dan menarik minat dan antusiasme peserta didik. Menciptakan suasana dan kondisi belajar yang merdeka tanpa adanya tekanan. Peserta didik menerima materi pembelajaran secara sistematis yang tersaji melalui media pembelajaran.

Kontribusi media menurut Kemp dan Dayton (1985) adalah:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru berubah ke arah yang positif.<sup>38</sup>

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling

---

<sup>38</sup>Cepy Riana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2012), 14

berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan

- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

### **3. Aplikasi Quizizz**

#### **a. Pengertian Aplikasi Quizizz**

Quizizz merupakan sebuah *web tools* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran), bersifat *online* dan *fun* (menyenangkan), *real time* bisa kita dapatkan hasilnya serta bisa sebagai alternatif pembelajaran, ataupun PR (Pekerjaan Rumah) untuk siswa, dan dapat kita pantau analisis per butir soalnya. Quizizz adalah



aplikasi pembelajaran gratis yang menyenangkan untuk memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada para siswa. Quizizz adalah platform digital untuk latihan maupun ujian soal yang dapat digunakan oleh guru kepada siswa mereka, Quizizz menggunakan sistem *gamification* siswa merasakan seperti bermain *game*. Dikatakan *gamification* karena “masuk” ke dalam dunia siswa, memperkuat *rote memorization*.

Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Samet bahwa *Quizizz* merupakan alternatif pilihan terbaik yang digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi *mobile* seperti *android* dan *app store* serta dapat digunakan sebagai situs web melalui *browser* di komputer. Quizizz adalah aplikasi berupa kuis interaktif yang dianggap mampu menarik minat siswa karena menggantikan cara lama kuis yang hanya melibatkan kertas dan pulpen tetapi berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh seseorang pada Quizizz.com untuk dikerjakan oleh orang lain dengan cara memasukkan kode *join*. Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon seluler siswa ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu fitur yang tersedia dalam *Quizizz* juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam pemberian tugas dan proses penilaian yang dapat diunduh dalam format *excel*.

*Game Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang menghadirkan aktivitas *multiplayer* ke dalam kelas sehingga menarik dan interaktif, menurut pendapat Purba dikutip oleh Agung Setiawan, dkk. Dengan menggunakan aplikasi *game Quizizz*, siswa dapat berlatih menggunakan perangkat elektronik di dalam kelas. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, *game Quizizz* memiliki karakter permainan seperti *avatar*, *theme*, *meme* dan musik menghibur selama proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan

memotivasi mereka belajar sehingga meningkatkan hasil belajar. Siswa mengambil kuis pada waktu yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. *Game Quizizz* dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar.

*Quizizz* merupakan salah satu *Game Based Learning* (GBL) dalam pendidikan. *Quizizz* dapat digunakan oleh guru dalam memberikan *pretest* pada awal pembelajaran dan *posttest* pada akhir pembelajaran agar menjadi kegiatan yang menghibur dan membuat sebagian siswa berpartisipasi aktif.

Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi C. K dikutip oleh Agung Setiawan dan lainnya, bahwa pembelajaran berbasis *game* memiliki potensi yang besar dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang ketrampilan visual dan verbal.<sup>39</sup> Aplikasi *quizizz* dengan *smartphone* adalah aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran di kelas. Pembelajaran ini sangat disarankan karena proses yang digunakan adalah menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dengan *smartphone*.<sup>40</sup>

#### **b. Fitur-Fitur dalam Aplikasi Quizizz**

*Quizizz* memiliki fitur-fitur menarik yang bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Fitur *Report* dalam *Quizizz* juga memberi data statistik

---

<sup>39</sup>Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyaningsih, *Implementasi Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020*, (Seminar Nasional Edusaintek: FMIPA UNIMUS, 2019), 169.

<sup>40</sup>Liana Vivin Wihartanti, Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, Bayu Aji Pangestu, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019, Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa, 2019*, 364.

tentang kinerja siswa serta dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat. Data statistik ini dapat *download* dalam bentuk *Spreadsheet Excel*. Fitur “Pekerjaan Rumah” memungkinkan guru dapat memberikan tugas evaluasi dengan batasan waktu maksimal 2 minggu. Fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu tersedianya fitur “Kelas” yang dapat digunakan membuat grup kelas untuk mengerjakan kuis interaktif melalui kode join kelas tersebut.

Fitur menarik dari Quizizz adalah:

- 1) Kecepatan siswa: pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan setiap siswa masing-masing dan para siswa dapat meninjau jawaban mereka di akhir.
- 2) Jutaan Quiz Publik: Guru-guru hebat di seluruh dunia telah membuat jutaan pertanyaan hebat tentang Quizizz setiap hari.
- 3) Kustomisasi Kuis: Guru memiliki beberapa pilihan untuk menyesuaikan kuis mereka dengan mengubah tingkat kesulitan, batas kecepatan, dan faktor lainnya.
- 4) Mencetak kuis dalam bentuk pdf
- 5) Impor dari *Excel* (lembaran data)
- 6) Kalkulator Matematika di Quizizz
- 7) Saat ini Quizizz lebih aman.
- 8) Fitur lima jenis soal:
  - a) Pilihan Ganda (*Multiple Choise*) : ketika ada beberapa pilihan yang tersedia tetapi siswa hanya perlu memilih satu jawaban yang benar.
  - b) Kotak Centang (*Checkbox*): ketika lebih dari satu opsi (dari opsi yang diberikan) perlu dipilih untuk mendapatkan jawaban yang benar.
  - c) Isi bagian yang kosong (*Fill-in-the-blank*) : siswa perlu memasukkan jawaban secara manual di tempat yang disediakan. Batas karakter untuk jenis ini

adalah 160 karakter, sebuah pesan muncul ketika jawabannya melebihi 120 karakter.

d) Pemilihan atau Survei (*Poll*) : tidak ada jawaban yang benar dalam polling. Anda dapat memilih apakah akan mengizinkan siswa memilih hanya satu opsi atau beberapa opsi.

e) Terbuka-Berakhir atau Esay (*Open-Ended*) : jawaban yang lebih panjang yang tidak di nilai. Batas karakter untuk open-ended adalah 1000 karakter. Sebuah pesan muncul ketika jawabannya >800 karakter.

9) Fitur Teleportasi : adalah fitur yang sangat unik yang ada di Quizizz. Melalui fitur ini guru dapat mengambil beberapa soal yang telah dibuat oleh guru lainnya. Perbedaannya dari fitur edit kuis publik adalah jika edit kuis public berarti anda menduplikasi seluruh isi kuis sedangkan melalui fitur teleportasi, guru dapat mengambil banyak soal. Selain itu fitur teleportasi juga memungkinkan guru untuk mengambil dari beberapa soal dari banyak kuis.

10) Fitur *Lessons on Quizizz* (presentasi interaktif): namun saat ini fitur tersebut hanya tersedia untuk akun yang premium dan belum untuk guru. Keunggulan fitur ini adalah kita bisa memasukkan gambar, video, teks, audio, bahkan video dari *youtube* dengan hanya menggunakan *link*. Fitur presentasi juga dapat ditampilkan di layar siswa atau presenter saja.

11) Fitur Membuat Kelas atau Terintegrasi dengan *google classroom* dan aplikasi belajar lainnya (*edmodo, shoology*, dan lain-lain). Penugasan langsung muncul di akun Quizizz dan GC siswa, nilai otomatis terhubung di GC, hanya siswa di kelas GC yang dapat mengerjakan *game*.

12) Fitur mengeksplorasi soal-soal sehingga dapat digunakan secara *offline*. Soal tersebut dapat disimpan, dicetak, bahkan di *convert* ke *word* untuk diberikan ke siswa.

13) Fitur *insert* gambar dan audio: dengan memanfaatkan fitur audio dapat membuat soal lebih menarik dan interaktif.

. Quizizz memfasilitasi kuis atau ujian menjadi permainan berbasis *self-paced* dan *gamification*. Sepenuhnya gratis, 60+ juta pengguna dunia 11 juta Indonesia, tersedia jutaan soal yang semuanya gratis, fitur membuat soal yang mudah dan interaktif, fitur laporan yang lengkap, tersedia bahasa Indonesia, terintegrasi dengan *google classroom* dan aplikasi belajar lainnya. Mulai 26/10/20 Quizizz secara resmi masuk dalam daftar kuota belajar Kemendikbud RI. Guru dan siswa dapat mengakses Quizizz secara gratis tanpa biaya kuota.

### c. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi Quizizz

#### 1) Kelebihan Aplikasi Quizizz

- a) Quizizz adalah aplikasi pembelajaran gratis yang menyenangkan untuk memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada para siswa.
- b) *Bring Your Own Device* (BYOD): artinya tiap siswa dapat menggunakan perangkatnya sendiri. Quizizz dapat dimainkan oleh siswa menggunakan segala jenis perangkat dengan *browser*, termasuk PC, laptop, *tablet*, dan *smartphone*.
- c) Kita bisa membuat kuis sendiri, jadi setiap orang bisa membuat soal sendiri sesuai dengan keinginannya.
- d) Quizizz tidak ingin membuat anda repot membuat kuis. Anda bisa mengumpulkan pertanyaan dari kuis apapun dengan mudah ( mengedit kuis publik) dan menambahkan gambar dari internet secara otomatis. Menyimpan proses yang belum selesai dan banyak fitur lainnya. Pelajari lebih lanjut.
- e) Laporan: Quizizz memberi anda laporan siswa di kelas yang terperinci untuk setiap kuis yang anda lakukan. Anda juga dapat mengunduh laporan sebagai

kumpulan data dalam bentuk Excel. Pelajari lebih lanjut.

- f) Pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan setiap siswa masing-masing dan para dapat meninjau jawaban mereka di akhir.
- g) Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
- h) Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- i) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang dipilih.
- j) Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik yang lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk homework atau PR sehingga daftar soalnya diacak setiap peserta didik dan soal yang muncul akan berbeda.

## 2) Kelamahan Aplikasi Quizizz

- a) Peserta didik dapat membuka tab baru
- b) Susah dalam mengontrol ketika peserta didik membuka tab baru<sup>41</sup>
- c) Siswa bisa mengalami turun tingkat walaupun soalnya sudah dikerjakan semua.

Hal ini dikarenakan lama cepatnya pekerjaan berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapatkannya.

- d) Quizizz ini sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa terjadi *disconnect* (internetnya putus atau tidak menyambung). Hal ini bisa menghambat pekerjaan siswa dalam mengisi soal quiz.

## 3) Manfaat Quizizz dalam Pendidikan

---

<sup>41</sup>Nugroho, 2019: 6-7.

- a) Penggunaan aplikasi yang mengenalkan metode baru dalam pembelajaran, dan peserta didik pun dapat lebih bisa berpikir kritis.
- b) Lebih mudah dalam melaksanakan tugas pembelajaran dengan waktu yang ditentukan.
- c) Suasana pembelajaran yang lebih seru, lebih menyenangkan, lebih menantang dan tidak membuat jenuh bagi peserta didik
- d) Sebagai aplikasi alternatif bagi guru untuk melaksanakan penilaian harian. Karena cukup mudah dioperasikan guru saat bertindak sebagai admin/penguji/pembuat soal juga cukup mudah bagi siswa pada saat mengerjakan soal.

#### **d. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz**

Langkah-langkah penggunaan aplikasi ada beberapa bagian, yaitu langkah-langkah mendaftarkan akun dan langkah-langkah membuat kuis.

##### 1) Langkah-langkah Mendaftar Akun

- a) Masuk ke situs <https://quizizz.com/>
- b) Klik *sign up* (dapat melalui akun *google* sendiri)
- c) Setelah berhasil *sign up*, silahkan klik *a teacher*
- d) Pilih Negara
- e) Masukkan kode pos
- f) Masukkan nama sekolah secara manual dengan klik *can't find your organization*
- g) Klik *add organization*
- h) Klik *continue*
- i) Sampai disini telah sukses membuat akun di [Quizizz.com](https://quizizz.com).

##### 2) Langkah-langkah Membuat Kuis

- a) Klik *open quiz creator*
- b) Masukkan nama kuis yang akan dibuat
- c) Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis
- d) Masukkan gambar jika diperlukan
- e) Selesai, klik *save*
- f) Klik *creat new question* untuk mulai membuat soal
- g) Dan jawaban bisa berupa *multiple choise* atau uraian
- h) Klik *live game*
- i) Melakukan pengaturan dengan misalnya pertanyaan akan diacak, jawaban akan diacak, dan setelah peserta didik selesai menjawab akan diperlihatkan jawaban yang benar
- j) Jika sudah selesai, tekan *prooced*. Maka kuis siap dibagikan kepada peserta didik dengan mengetik [join.quizizz.com](http://join.quizizz.com) di *browser handphone androidnya*.<sup>42</sup>

#### 4. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

##### a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah dari bahasa Arab *syajarah*, berarti pohon, sesuatu yang mempunyai akar, batang, dahan, ranting, daun, bunga dan buah. Pemahaman etimologi ini akan mempengaruhi masyarakat untuk secara visual menganggapnya sebagai pohon dengan fungsi akar, yang berfungsi untuk menguatkan batang, sekaligus menyerap air dan makanan yang dibutuhkan untuk pertumbuhan pohon yang berkelanjutan.<sup>43</sup>

Sejarah kebudayaan Islam dipahami sebagai berita atau cerita peristiwa masa lalu yang memiliki asal usul tertentu. Peristiwa menjelang sebelum Muhammad SAW

<sup>42</sup> Syifa Agestrisna Nur 'Amanah, Cecep Daril Iwan, Selamat, *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI*, Jurnal Bestari Vol. 17 No. 1 Tahun 2020. 120-121.

<sup>43</sup> Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Subdit Kelembagaan Direktorat Pendidikan Tinggi Islam Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2012), 7.



lahir dan diutus sebagai Rasul adalah cikal bakal sejarah kebudayaan Islam. Semua peristiwa baik yang berkaitan dengan pemikiran, politik, ekonomi, teknologi dan seni dalam sejarah Islam disebut sebagai kebudayaan. Kebudayaan ini adalah hasil karya, rasa dan cipta orang-orang Muslim. Seperti halnya sejarah kebudayaan lain pada umumnya, bersifat dinamis. Perbedaannya terletak pada sumber nilainya.

Komponen Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah: kejadian, manusia, latar belakang (konteks), dan isi yang bermakna. Dari sini dapat dipahami bahwa, kajian sejarah berisi catatan suatu masa yang ditemukan oleh generasi berikutnya dan dianggap berguna. Masa kini bisa dipahami dari peristiwa masa lampau bahkan masa yang akan datang bisa diprediksi dengan bekal kemampuan mengetahui hukum sejarah masa lampau. Sejarah bukanlah sekedar cerita besar masa lalu yang tidak punya arti untuk masa kini dan mendatang. Pengetahuan sejarah telah menjadi modal untuk membangun peradaban yang lebih baik dari sebelumnya.

Pelajaran SKI mendorong untuk memahami, dan menghayati kebudayaan Islam, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.<sup>44</sup> Dalam konteks pembelajaran, SKI memiliki beberapa fungsi, antara lain: Fungsi edukatif, Fungsi keilmuan, Fungsi transformasi. Untuk merealisasikan fungsi-fungsi itu pembelajaran SKI membutuhkan pendekatan yang dapat dilakukan dengan melibatkan beberapa komponen seperti berikut: keimanan, pengalaman, pembiasaan, rasional, emosional, fungsional, dan keteladanan.

#### **b. Tujuan Mata Pelajaran SKI**

Adapun tujuan mata pelajaran SKI di SMA atau MA atau MAN adalah sebagai berikut:

---

<sup>44</sup>Departemen Pendidikan Agama RI, *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI, 2004),: 68.

- 1) Membangun kesadaran siswa akan pentingnya mempelajari landasan ajaran nilai dan norma Islam yang telah ditetapkan oleh Rasulullah SAW.
- 2) Membangun kesadaran siswa akan pentingnya waktu dan tempat yaitu proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah dengan benar.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan atau warisan sejarah Islam.<sup>45</sup>

### c. Karakter Mata Pelajaran SKI

Menurut Hanafi, karakteristik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tidaklah berbeda dengan karakteristik mata pelajaran sejarah umum, karena fokus utamanya yang mencoba menggali peristiwa di masa lampau.<sup>46</sup> Karena itu, ia juga mengemukakan karakteristik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai berikut:

- 1) Sejarah terkait dengan masa lampau. Masa lampau berisi peristiwa, dan setiap peristiwa sejarah hanya terjadi sekali. Jadi pembelajaran sejarah adalah pembelajaran peristiwa sejarah dan perkembangan masyarakat yang telah terjadi.
- 2) Materi pokok pembelajaran sejarah adalah produk masa kini berdasarkan sumber-sumber sejarah yang ada. Karena itu dalam pembelajaran sejarah harus lebih cermat, kritis, berdasarkan sumber-sumber dan tidak memihak menurut kehendak sendiri dan kehendak pihak-pihak tertentu.
- 3) Sejarah bersifat kronologis. Oleh karena itu dalam mengorganisasikan materi pokok pembelajaran sejarah haruslah didasarkan pada urutan kronologis peristiwa sejarah.

---

<sup>45</sup>Lihat Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 0000912 Tahun 2013.

<sup>46</sup>Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), 34

4) Sejarah mengandung prinsip sebab-akibat. Dalam merangkai fakta yang satu dengan fakta yang lain, dalam menjelaskan peristiwa sejarah yang satu dengan peristiwa sejarah yang lain perlu mengingat prinsip sebab-akibat, dimana peristiwa yang satu diakibatkan oleh peristiwa sejarah yang lain dan peristiwa sejarah yang satu akan menjadi sebab peristiwa sejarah berikutnya.<sup>47</sup>

Menurut Kamaraga di dalam mengembangkan pembelajaran sejarah yang harus diingat adalah siapa pelaku peristiwa sejarah, di mana, dan kapan peristiwa sejarah terjadi. Seperti yang ia katakan bahwa “Manusia, ruang, dan waktu merupakan tiga unsur penting dalam sejarah”.<sup>48</sup> Pada sejarah perspektif waktu selalu berkesinambungan, yaitu waktu lampau, kini dan yang akan datang. Karena dimensi waktu dalam sejarah sangatlah penting. Utamanya hal ini sangat berpengaruh di dalam mendesain materi pokok pembelajaran sejarah, yang dikaitkan dengan persoalan masa kini dan masa depan, terutama dalam menyisipkan hak asasi manusia, kecakapan hidup (life skills), gender, dan multi culture.

Membahas perkembangan masyarakat yang menyangkut berbagai aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, sosial, budaya, agama, dan keyakinan merupakan hakikat dari sejarah itu sendiri. Sehingga untuk memahami sejarah perlu menggunakan pendekatan multidimensional yakni melihat dari berbagai aspek dalam pengembangan materi dan uraian materi pokok untuk setiap pokok atau topik bahasan.

Adapun jika dianalisis mengenai karakter Sejarah Kebudayaan Islam dengan Kelebihan Quizizz adalah dalam karakter pembelajaran mapel SKI disebutkan bahwa materi pokok sejarah adalah produk masa kini berdasarkan sumber-sumber yang ada. Produk masa kini yang dimaksud ialah kemasan materi SKI yang dibuat

---

<sup>47</sup>*Ibid.*, 34-35

<sup>48</sup>Hansiswani Kamaraga, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Informasi, Perlukah ?*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 53.

menyesuaikan kemajuan dan kecanggihan metode pembelajaran dan penggunaan media di dalamnya, sehingga materi memberikan kesan inovatif dan kreatif namun tetap berdasarkan pada sumber-sumber yang benar dan asli. Sedangkan dalam aplikasi pembelajaran Quizizz disebutkan bahwa dengan menggunakan aplikasi ini suasana pembelajaran menjadi lebih seru, lebih menyenangkan, lebih menantang dan tidak membuat jenuh bagi peserta didik.

Dan mengenai hasil belajar sendiri bahwa hasil belajar meningkat apabila setiap kegiatan pembelajaran siswa memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran, misalnya dengan menggunakan metode dan media yang menarik sesuai dengan materi dan situasi siswa. Penggunaan metode dan media yang sesuai akan merangsang siswa untuk belajar secara aktif, tanpa paksaan atau kejenuhan dalam proses pembelajaran, sehingga belajar seperti bermain, dan setiap siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hasil belajar dapat diperoleh melalui pengalaman melaksanakan suatu kegiatan, dengan mengalami akan menjadikan siswa meningkatkan kualitas belajarnya dan hasil belajar akan meningkat.

Integrasi dari ketiga hal tersebut adalah dengan karakter SKI yang materi pokoknya berupa produk masa kini berdasarkan sumber asli kemudian dikemas menggunakan media sebagai perantara penyampaiannya melalui aplikasi Quizizz yang seru, menyenangkan, dan memberikan rangsangan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, sehingga menjadikan adanya peningkatan kualitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

### **C. Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir adalah alur berfikir yang disusun secara singkat untuk menjelaskan bagaimana sebuah penelitian dilakukan dari awal, proses pelaksanaan, hingga akhir. Berdasarkan landasan teori dan telaah terdahulu di atas, maka diajukan kerangka

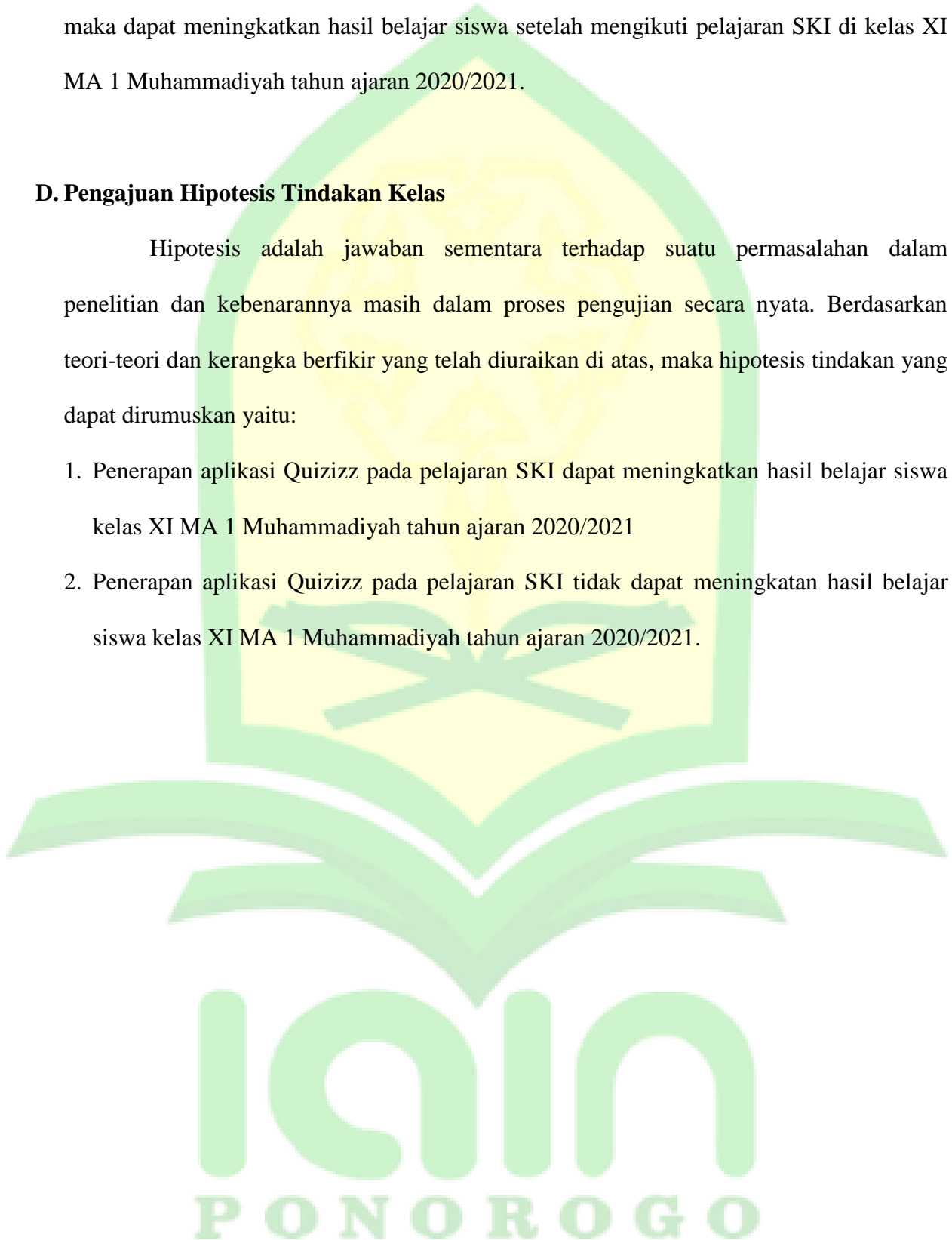
berfikir sebagai berikut:

Jika penerapan aplikasi Quizizz dapat diterapkan dengan baik dan sesuai prosedur maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah mengikuti pelajaran SKI di kelas XI MA 1 Muhammadiyah tahun ajaran 2020/2021.

#### **D. Pengajuan Hipotesis Tindakan Kelas**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan dalam penelitian dan kebenarannya masih dalam proses pengujian secara nyata. Berdasarkan teori-teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis tindakan yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Penerapan aplikasi Quizizz pada pelajaran SKI dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MA 1 Muhammadiyah tahun ajaran 2020/2021
2. Penerapan aplikasi Quizizz pada pelajaran SKI tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MA 1 Muhammadiyah tahun ajaran 2020/2021.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Objek Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga *classroom action research*. Adapun jenis tindakan yang diamati adalah penerapan aplikasi Quizizz pada pelajaran SKI sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI tahun ajaran 2021/2022 dilaksanakan di MA 1 Muhammadiyah Ponorogo. Mengambil objek penelitian siswa di kelas XI Semester Genap dengan jumlah 29 peserta didik, dengan pembagian 13 anak Jurusan IPS dan 16 anak Jurusan IPA. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terjadwal pada hari Jumat untuk kelas XI IPS pada jam 07.40 -08.20, kemudian kelas XI IPA pada jam 09.50 – 10.30.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam III siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan (observasi) dan tahap refleksi. Pengumpulan data dilaksanakan secara daring atau dalam pembelajaran *online*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi, angket, dan tes hasil belajar. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan implementasi kelas virtual dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz maka data yang diperlukan berupa data hasil belajar yang diperoleh dari hasil belajar atau nilai tes.

Hasil belajar dianalisis dengan teknik analisis hasil evaluasi untuk mengetahui ketuntasan belajar dengan cara menganalisis data hasil tes dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hasil belajar yang diperoleh siswa kemudian dibandingkan dengan KKM yang telah ditentukan. Seorang siswa disebut tuntas belajar jika telah mencapai skor 78 ke atas. Sedangkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan hasil belajar pada siklus I, siklus II, dan siklus III.

## B. Setting Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MA 1 Muhammadiyah Ponorogo yang beralamat di Jl. Stadion Timur No. 20 A Kelurahan Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo. Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 berada di dalam Komplek Perguruan Muhammadiyah Timur Bunderan Ponorogo, didalamnya terdiri dari SD, SLTP, MTS, SMU dan MA Muhammadiyah. Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh mahasiswa angkatan 2017 dan dibantu oleh teman serta Guru dari MA 1 Muhammadiyah. Penelitian ini bersifat praktis berdasarkan permasalahan riil dalam pembelajaran SKI kelas XI MA 1 Muhammadiyah.

Latar belakang peneliti mengambil tempat di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo dikarenakan pembelajaran masa pandemi menjadikan semua proses KBM menjadi dilakukan secara daring atau online. Dalam perjalanannya keberhasilan pembelajaran secara daring haruslah didukung oleh beberapa faktor diantaranya kesiapan dari guru juga feedback dari siswa karena tujuan akhirnya adalah pencapaian hasil belajar siswa. Dalam kelas daring didapati dari Observasi peneliti dalam kegiatan Magang II kemarin ditemui: 1) Siswa kurang aktif, 2) *slow respon* terhadap informasi dari guru, 3) kurangnya sikap tanggung jawab, 4) dalam setiap pemberian tugas hanya beberapa yang mengumpulkan pekerjaannya, 5) tidak mengisi daftar hadir pada pertemuan tersebut, hal-hal seperti inilah yang menyebabkan proses transfer pengetahuan menjadi tidak maksimal sehingga menjadikan hasil pembelajaran siswa menurun. Maka disini peran pendidik diperlukan sebagai inovator atau creator bagi siswanya guna menanggulangi permasalahan yang terjadi dalam kelas daring. Bagaimana pendidik atau guru mampu merubah situasi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa menjadi meningkat.

### C. Variabel yang Diamati

Pada penelitian ini yang menjadi fokus dari penelitian adalah mengenai:

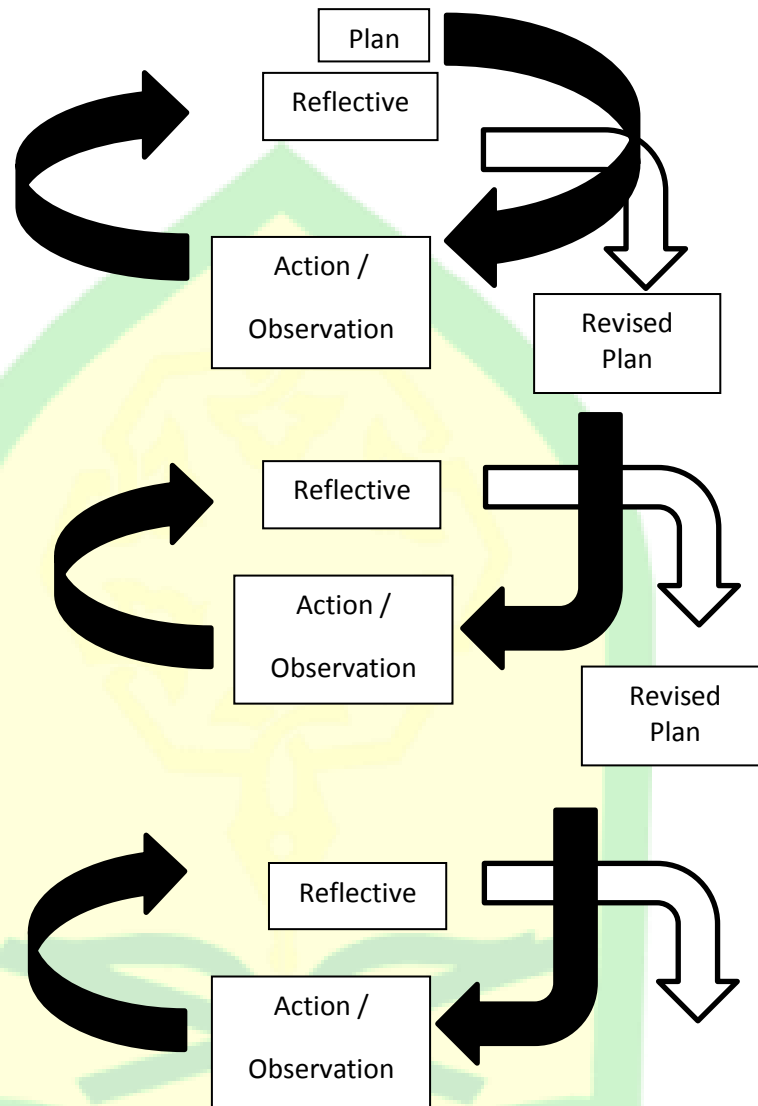
1. Variabel Proses: meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MA 1 Muhammadiyah mengenai materi pada Mata pelajaran SKI Semester Genap.
2. Variabel Output: meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XI pada Mata pelajaran SKI dengan menggunakan aplikasi Quizizz

### D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaannya terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap pengamatan, pendahuluan/perencanaan, dan pelaksanaan tindakan. Perencanaan tindakan, pemberian tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap-tahap penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan dalam penelitian tindakan kelas. Tahap-tahap tersebut membentuk spiral. Tindakan penelitian yang bersifat spiral tersebut dengan jelas digambarkan oleh Hopkins (1985) sebagai berikut:







**Gambar 3.1**  
**Spiral Penelitian Tindakan Kelas (Hopkins, 1992)**  
 Gambar Model Penelitian Kelas oleh Hopkins

Keterangan:

Dalam model penelitian tindakan kelas, langkah pertama yang harus dilakukan adalah melakukan perencanaan (*planning*) tindakan, mislkan membuat scenario pembelajaran, lembar observasi, dan lain-lain. Kemudian langkah selanjutnya adalah pelaksanaan tindaan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, di dalamnya dilakukan pengamatan (observasi). Selanjutnya melakukan analisis dan refleksi. Apabila metode yang digunakan telah berhasil, dapat langsung ditarik kesimpulan. Akan tetapi apabila metode yang digunakan masih perlu perbaikan maka dilakukan rencana selanjutnya,

demikian terus secara berulang, sampai metode yang digunakan benar-benar berhasil.

#### 1. Perencanaan Tindakan

Langkah pertama sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu harus melakukan kegiatan pra tindakan atau refleksi awal. Kegiatan pra tindakan ini untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum tindakan dilaksanakan.<sup>49</sup>

Pada tahap ini, peneliti secara kolaboratif mengadakan kegiatan sebagai berikut:

- a. Mengamati teknik pembelajaran guru mata pelajaran SKI dalam pembelajaran sebelumnya.
- b. Mengidentifikasi faktor-faktor tambahan dan kemudahan guru SKI dalam pembelajaran sebelumnya.
- c. Merumuskan alternative tindakan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran SKI sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.
- d. Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) SKI dengan mengembangkan bahan ajar siswa yaitu menggunakan tampilan power point dan video presentasi mengenai penjelasan materi, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa. Disamping meningkatkan pemahaman siswa agar penyajian materi menjadi menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- e. Menyiapkan media pembelajaran, berupa aplikasi Quizizz digunakan untuk penilaian siswa di akhir penyampaian materi. Tujuan dari penggunaan aplikasi ini adalah untuk mencapai dan melihat peningkatan hasil belajar siswa melalui evaluasi yang menarik dan menantang dengan menggunakan aplikasi quizizz pada masa pembelajaran daring.

---

<sup>49</sup> Masnur, Muslich., *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research)*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, Cet. 8, 2014, 44.

f. Menyiapkan soal evaluasi dan instrument penilaian, dengan menggunakan penilaian berupa penilaian melalui kegiatan observasi dan pemberian tes tekstual berbasis aplikasi quizizz atau game aplikasi. Tes tekstual yaitu terdiri dari serangkaian soal, pertanyaan (item) secara tertulis dengan menggunakan jenis tes objektif yang mana terdiri dari butir-butir soal (item) yang dapat dijawab dengan jalan memilih salah satu diantara beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan, lebih tepatnya berupa tes pilihan ganda (*multiple choise test*) dalam aplikasi quizizz.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Bagian ini menjelaskan langkah-langkah yang diambil, scenario kerja dari tindakan tersebut, dan langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti:

- a. RPP yang telah dirancang akan diterapkan pada tahap ini, yang dimulai dengan kegiatan awal, inti dan penutup. Pada penelitian ini akan diterapkan tiga siklus dengan pembagian materi yang berbeda-beda.
- b. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran SKI dengan menggunakan aplikasi Quizizz

Adapun pelaksanaan tindakan ini adalah dengan penerapan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI MA 1 Muhammadiyah. Dalam setiap tahap pembelajaran yang diterapkan, masing-masing berisi langkah pembelajaran yang terdiri atas eksplorasi (penggalian konsep), invansi (pengenalan konsep), ekspansi (penerapan konsep), dan evaluasi sebagai tambahan.

## 3. Pengamatan dan Evaluasi

Bagian ini menguraikan prosedur pemantauan dan evaluasi tindakan, alat-alat pemantauan dan evaluasi yang digunakan, beserta kriteria keberhasilan tindakannya.

Dalam melakukan pemantauan peneliti mengamati aktivitas siswa melalui

monitoring dari aktivitas *online* siswa di kelas daring (*e-learning*) dan pemantauan pada aplikasi grup *whatsapp* kelas masing-masing. Kemudian evaluasi tindakannya melalui hasil pengerjaan siswa yang sudah dilakukan dengan aplikasi *quizizz*. Sedangkan mengenai kriteria keberhasilan tindakan menggunakan Rumusan indikator keberhasilan yang menjadi acuan dalam setiap tindakan dapat berupa gradasi misalnya: 80-100 sangat berhasil, 60-79 berhasil, 40-59 cukup berhasil, 20-39 kurang berhasil, 0-19 tidak berhasil. Atau apabila yang diukur kemampuan kognitif maka angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat dijadikan sebagai acuan.

#### 4. Analisis dan Refleksi

Bagian ini memberikan analisis mendalam tentang hasil pemantauan dan refleksi, standar dan rencana bagi siklus berikutnya. Pemikiran pada siklus pertama akan digunakan sebagai acuan untuk merencanakan tindakan pada siklus kedua dan seterusnya.

Pada tahap ini peneliti dan guru secara kolaboratif mengadakan kegiatan sebagai berikut: (1) Mengamati teknik pembelajaran yang telah dilakukan, (2) Mengidentifikasi faktor-faktor hambatan dan kemudahan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, (3) Merumuskan alternative tindakan yang akan dilakukan selanjutnya, (4) Mengevaluasi hasil alternative tindakan, (5) Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan strategi lain.

#### **E. Jadwal Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 dengan jadwal sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Jadwal Penelitian**

N o.	Kegiatan	Bulan																			
		Desember				Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal	■	■	■																	
2.	Seminar Proposal				■																
3.	Permintaan izin kepala sekolah dan guru kelas XI					■															
	Menyusun Perangkat Pembelajaran						■														
	Menyiapkan alat dan bahan							■													
	Menyusun Instrumen								■												
5.	Pelaksanaan Siklus I									■	■	■									
	Perencanaan									■	■	■									
	Pelaksanaan									■	■	■									
	Observasi									■	■	■									
	Siklus II									■	■	■									
	Perencanaan									■	■	■									
	Pelaksanaan									■	■	■									
	Observasi									■	■	■									
	Refleksi									■	■	■									
	Siklus III									■	■	■									
	Perencanaan									■	■	■									
	Pelaksanaan									■	■	■									
	Observasi									■	■	■									
	Refleksi									■	■	■									
	Finalisasi draft skripsi												■	■	■	■					
6.	Persiapan ujian skripsi																■	■	■		
7.	Ujian siding skripsi																			■	■

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Berdirinya MA Muhammadiyah 1 Ponorogo

MA Muhammadiyah 1 Ponorogo adalah institusi pendidikan yang cukup tua, yang berdiri sejak tahun 1940. Tahun 1940 dirintis dan di pelopori oleh para pimpinan Persyarikatan Muhammadiyah. Mendirikan sebuah Madrasah dengan nama “Madrasah Wustha Muhammadiyah” dengan visi dan misi Madrasah yang utama membentuk Kader Persyarikatan (Mubaligh/Mubalighot). Setelah Madrasah berumur 3 tahun berubah nama menjadi “Madrasah Wustha Mu’alimin Muhammadiyah”.

Tahun 1950 berubah nama menjadi “Perguruan Islam Menengah (PIM). Tahun 1954, dengan adanya peraturan pemerintah, nama PIM berubah menjadi “Pendidikan Guru Agama” (PGA). Masa belajar selama 6 tahun. Tahun 1973, dengan peraturan Pemerintah maka PGA berubah menjadi “Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Ponorogo”. Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 berada di dalam Komplek Perguruan Muhammadiyah Timur Bunderan Ponorogo, didalamnya terdiri dari SD, SLTP, MTS, SMU dan MA Muhammadiyah.

Menggunakan lahan tanah wakaf bapak Djoko bin Hardjo Prawiro seluas 1190 m<sup>2</sup>. Keberadaan MA Muhammadiyah 1 Ponorogo berada di satu komplek dengan SD, SMP, SMA, MTS dan MA Muh. 1 Ponorogo, berhubung SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo memasuki program RSBI memerlukan tanah yang luas, dengan kebijakan PDM selaku yayasan yang menaunginya maka ada Relokasi Bangunan yang awalnya MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Jl Batoro Katong No. 6 C Kec. Ponorogo Kab. Ponorogo di Komplek 1 relokasi ke Komplek 2 dilakukan pada tanggal 14 Robiul Awwal 1432 H dan bertepatan dengan tanggal 09 Maret 2011

M yakni di Jl. Stadion Timur No. 20 A Ponorogo Kelurahan Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo .

Prakarsa pendirian pendidikan formal yang bercorak islam di tingkat sma yaitu MA Muhammadiyah 1 Ponorogo adalah dari semangat dakwah seluruh warga muhammadiyah ponorogo. Dengan semangat amar ma'ruf nahi munkar. MA Muh. 1 Ponorogo lahir sebagai jawaban dan solusi degradasi moral serta pembentuk karakter islami kader ummat.<sup>50</sup>

Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 sejak awal berdirinya sesuai dengan izin Pendirian Madrasah dari Kantor wilayah Departemen Agama RI, No. Ww.06.04/PP.00.6/3647/1992 dengan Nomor Statistik Madrasah ( NSM ) 31.2.35.02.16.267. Status DIAKUI berdasarkan keputusan Departemen Agama RI Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam dengan nomor E.IV/29/1994 tanggal 24 Maret 1994. Sesuai dengan jenjang akreditasi dari Departemen Agama Republik Indonesia nomor : E.IV/PP.03.2/KEP/13/2000 tanggal 09 Februari 2000 Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 memiliki Status DIAKUI. Sesuai sertifikat Nomor Identitas Madrasah (NIS) Dinas Pendidikan Nasional Kabupaten Ponorogo nomor: 421 /1228/405.47/ 2003 Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 tercatat dengan Nomor Identitas Madrasah (NIS) 31 00 20, dan terakhir sesuai dengan jenjang akreditasi yang dilakukan oleh Dewan Akreditasi Madrasah Provinsi Jawa Timur Nomor : B/Kw.13.4/MA/342/2005 sebagai Madrasah TERAKREDITASI dengan peringkat B ( Baik).

## 2. Visi, Misi dan Tujuan

### a. Visi Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Ponorogo

- 1) Terbentuknya pelajar muslim yang berakhlak mulia.

---

<sup>50</sup>Lampiran 05 (01/D/03-02/2021)

- 2) Cakap,percaya pada diri sendiri.
- 3) Peduli serta mampu melestarikan lingkungan.
- 4) Terampil mengolah serta memanfaatkan sumber alam sekitar.
- 5) Cepat,tanggap,akurat dalam menyelesaikan problema kehidupan dan lingkungan.
- 6) Serta berguna bagi bangsa dan Negara.<sup>51</sup>

b. Misi Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Ponorogo

- 1) Menanamkan peserta didik tentang syari'at-syari'at islam dan hukum-hukum islam.
- 2) Membiasakan peserta didik dalam semangat disiplin,tanggung jawab, dan jujur.
- 3) Membekali peserta didik dengan ilmu yang amaliah.
- 4) Membiasakan peserta didik beramal yang ilmiah.
- 5) Menanamkan peserta didik nilai-nilai kebangsaan dan kemasyarakatan.
- 6) Melaksanakan budaya hidup bersih dan sehat.
- 7) Membiasakan peserta didik menanam tumbuhan produktif sebagai wujud pelestarian alam dan tercukupi kebutuhan hidup.
- 8) Menanamkan tanggung jawab perawatan , pencegahan,dan kerusakan lingkungan.

c. Tujuan Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Ponorogo

- 1) Pada tahun 2015/2016, terjadi peningkatan kualitas sikap dan amaliah keagamaan islam warga madrasah dari pada sebelumnya.

---

<sup>51</sup>Lampiran 05 (02/D/03-02/2021)



- 2) Pada tahun 2015/2016, terjadi peningkatan kualitas dan kuantitas sarana /prasarana dan fasilitas yang mendukung peningkatan prestasi akademik dan non akademik.
- 3) Pada tahun 2015/2016 meningkatkan pembinaan olimpiade mata pelajaran hingga mampu bersaing di ajang olimpiade mapel tingkat kabupaten yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan kabupaten.
- 4) Pada tahun 2015/2016 mengalami peningkatan hasil nilai Ujian Nasional sebesar 0,25 dari tahun sebelumnya.
- 5) Pada tahun 2015/2016 terjadi peningkatan jumlah siswa yang mengikuti pembinaan debat kontes bahasa Inggris.
- 6) Pada tahun 2015/2016 mampu mengadakan ruang multimedia untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.
- 7) Pada tahun 2015/2016 terjadi peningkatan kepedulian warga madrasah terhadap kebersihan dan keindahan lingkungan madrasah dari sebelumnya.

#### d. Profil Madrasah

##### Profil Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Ponorogo:<sup>52</sup>

- 1) Nama Madrasah : MA MUHAMMADIYAH 1 PONOROGO
- 2) No. Statistik Madrasah (Depag) : 131235020029
- 3) NPSN : 20584493
- 4) NIS : 310020
- 5) Akreditasi Madrasah : B
- 6) Alamat Lengkap Madrasah:
 

Jl. / Desa	: Stadion Timur 20 A Ponorogo
Kecamatan	: Babadan

<sup>52</sup>Lampiran 05 (032/D/03-02/2021)

- Kabupaten / Kota : Ponorogo
- Provinsi : Jawa Timur
- No. Telp : 0352 484558
- Kode Pos : 63491
- 7) Letak Geografis :Latitude -7.862682029021176  
Longitude 111.48048816204073
- 8) No. NPWP Persyarikatan : 01.478.787.3-647.002
- 9) No. NPWP Madrasah : 01.478.787.3-647.014
- 10) Nama Kepala Madrasah : Drs. Sarlan
- 11) No. SK Kepala Sekolah :
- 12) No Telp / HP : 085608892085
- 13) Nama Yayasan : MUHAMMADIYAH
- 14) Alamat Yayasan : Jl. Jawa No. 38 Mangkujayan Ponorogo
- 15) No. Telp Yayasan : 0352 481680
- 16) No. Akte Pendirian \ Yayasan : 1381/II-012/JTM-78/1978
- 17) Kepemilikan Tanah : Yayasan
- Status Tanah : Yayasan
- Luas Tanah : 3470 m2
- 18) Status Bangunan : Yayasan
- 19) Luas Bangunan : 400 m2

Tabel 4.1 Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No.	Keterangan	Jumlah
<i>Pendidik</i>		
1	Guru PNS Yang Diperbantukan Tetap	3
2	Guru Tetap Yayasan	17
3	Guru Honoror	1
4	Guru Tidak Tetap	1
<i>Tenaga Kependidikan</i>		
1	KA TU	1
2	Staf TU	1

Tabel 4.2 Kondisi Jumlah Siswa 5 Tahun Terakhir

Tahun Ajaran	Kelas X		Kelas XI		Kelas XII		Jumlah ( Kelas 1+2+3)	
	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel
2015/2016	46	2	28	2	22	2	96	6
2016/2017	33	2	46	2	28	2	107	6
2017/2018	25	2	34	2	47	2	106	6
2018/2019	28	2	25	2	34	2	87	6
2019/2020	30	2	27	2	27	2	84	6

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana

No.	Jenis Prasarana	Jumlah Ruangan	Jumlah Ruang Kondisi Baik	Jumlah Ruang Kondisi Rusak	Kategori Kerusakan		
					Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	6	6				
2	Perpustakaan	1	1				
3	R. Lab. Komputer	1		1		1	
4	R. Lab. Bahasa	1		1		1	
5	R. Pimpinan	1	1				

6	R. Guru	1	1				
7	R. Tata Usaha	1	1				
8	R. Konseling	1		1		1	
9	Tempat Beribadah	1	1				
10	R. UKS	1	1				
11	WC	6	6				
12	Gudang	1		1			1
13	Tempat Olahraga	1		1		1	
14	R. Organisasi Kesiswaan	1		1		1	
15	Kantin	1	1				
16	R. Jahit dan Bordir	1		1		1	
17	Aula	1	1				

**Tabel 4.4 Buku / Materi Pendidikan dan Koleksi Kepustakaan**

No	Judul Buku	Pengarang	Nama Penerbit	Jumlah
1	Fisika XI Semester 1 dan 2	Muhammad Nur	MDC Jatim	4
2	IPA Fisika Kelas I SLTP	Sri Sukabdiyah	Balai Aksara	4
3	Menguak Rahaasia Alam dengan Fisika	Muhammad Ishaq	PT. Albama	11
4	Fisika Modern	Tan LK Gie	PT. Edumedia	4
5	Fisika 2 untuk Kelas 2	E.Budi Kase	Perum Balai Pustaka	14
6	Ilmu Pengetahuan Bumi dan Antariksa	Moh.Mamur Ranudidjaja	Perum Balai Pustaka	36
7	Bahasa Arab 3	Saepul Hidayat, S.Ag	Intimedia	3
8	Bahasa dan Sastra Indonesia	Tim Bahasa	Yudistira	2

9	Bahasa Arab 3B	Tim Penulis Bahasa	Press	2
10	Al Qur'an Hadist	Lilis Fauziah	MDC Jatim	7
Dan seterusnya, lihat di Lampiran				Total Buku 1.550 buah

e. Keuangan dan Prestasi Lembaga

1) Keuangan

Keuangan yang dihimpun atau dikelola MA Muhammadiyah 1 Ponorogo antara lain:

- a) Keuangan dari syariah wali murid
- b) Keuangan dari BOS (Bantuan Operasional Sekolah)

2) Prestasi Lembaga dan Kegiatan Pendukung

a) Prestasi Lembaga

- (1) Juara II KSM Geografi tahun 2017
- (2) Juara I karikatur Kategori SMA/MA/SMK se kabupaten Ponorogo tahun 2017
- (3) Juara I seni bela diri tapak suci beregu putri se kabupaten Ponorogo tahun 2017
- (4) Juara III putra gerak jalan tingkat SMA/MA/SMK HUT RI ke-72 se kecamatan Babadan tahun 2017
- (5) Juara III perjusa HW Muhammadiyah 1 Ponorogo peletakan batu pertama perguruan Muhammadiyah komplek 2
- (6) Juara I lomba tilawatil Qur'an kategori putri tingkat SMA/MA/SMK Muhammadiyah se kabupaten Ponorogo tahun 2014

(7) Juara I lomba pidato tingkat SMK/MA/SMK Muhammadiyah se kabupaten Ponorogo tahun 2014

(8) Juara II Muhammadiyah futsal competition SMA/MA/SMK se kabupaten Ponorogo tahun 2017

(9) Juara I paduan suara se kabupaten Ponorogo tahun 2005.<sup>53</sup>

b) Kegiatan Pendukung

- (1) Hisbul Wathon (Wajib)
- (2) Olah raga (Volly, Futsal, Bela diri)
- (3) Tari
- (4) Drum band
- (5) Musik
- (6) Rohani Islam (ROHIS, Tahfidzul Qur'an, Tartil Qur'an)

## B. Penjelasan Data Per-Siklus

Dalam kegiatan belajar mengajar di setiap siklus, alur atau tahapan ada empat kegiatan belajar mengajar yang berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu: (a) *planning* (perencanaan), (b) *action* (tindakan), (c) *observation* (pengamatan), (d) *reflection* (refleksi). Adapun gambaran singkat empat kegiatan pembelajaran dalam siklus I dan II yaitu antara lain:

### 1. Siklus I

#### a. *Planning* (Perencanaan)

- 1) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis PTK, yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.<sup>54</sup>

<sup>53</sup>Lampiran 05 (08/D/03-02/2021)

<sup>54</sup> Lampiran 01

- 2) Peneliti menyiapkan buku LKS Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI Semester Genap sebagai panduan yang digunakan dalam pembelajaran
- 3) Peneliti menyiapkan *power point* untuk siswa sekaligus membuat video pembelajaran sebagai bahan belajar siswa
- 4) Peneliti menyiapkan tes untuk siswa sebagai latihan dan memasukkannya pada aplikasi Quizizz untuk nantinya dikerjakan siswa dalam bentuk game.
- 5) Menyiapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pencapaian kompetensi serta menyiapkan instrument tolak ukur keberhasilan tindakan siklus I.<sup>55</sup>

#### **b. Action (Tindakan)**

Sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang oleh peneliti untuk melaksanakan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan aplikasi Quizizz, maka peneliti dapat memulai kegiatan penelitian sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang oleh peneliti.

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada tanggal 5 Februari 2020, pada jam pelajaran ke-1 (07.40-08.20) di kelas IPS dan pada jam pelajaran ke-4 (09.50-10.30) di kelas IPA maka peneliti akan melakukan sebuah pengamatan mengenai penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dan mengamati apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan aplikasi Quizizz dilaksanakan, pada saat penelitian berlangsung peneliti menggunakan lembar *field note* (catatan lapangan) dan jurnal kegiatan mingguan guru.

Adapun penjelasan mengenai pelaksanaan tindakan pembelajaran SKI pada siklus I yaitu sebagai berikut:

##### **1) Persiapan Pembelajaran**

Sebelum pembelajaran berlangsung terlebih dahulu peneliti

---

<sup>55</sup>Lampiran 02

mempersiapkan lembar RPP dan dibuka pada saat mengajar. Sebelum jam pembelajaran mulai, peneliti terlebih dahulu mengisi dan melengkapi berkas persiapan mengajar pada menu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan *upload* RPP yang telah dibuat, kemudian *upload* materi pada menu Bahan Ajar, lalu mengisi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan Kompetensi Dasar. Selesai *upload* semua berkas, kemudian guru membuka *timeline* dan mengucapkan salam serta menyapa siswa, *time line* dikirim pada e-learning kelas pukul 07.20 untuk kelas IPS dan pukul 09.10 untuk kelas IPA. Selanjutnya siswa membuka buku materi SKI di LKS, dan menyimak video pembelajaran yang telah dibagikan linknya di grup kelas serta bisa membuka *power point* yang di *upload* di bahan ajar e-learning. Dalam video pembelajaran disampaikan mengenai kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan pokok pembahasan pada Bab yang akan dipelajari.

## 2) Menyampaikan Informasi

Guru memulai pembelajaran dengan mengupload langkah-langkah pembelajaran hari ini serta model pembelajaran yang akan digunakan dalam beberapa siklus ke depan yaitu dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Sebelum memulai pembelajaran peneliti sudah terlebih dahulu menyampaikan petunjuk pembelajarannya kepada siswa. Peneliti meminta setiap siswa untuk aktif dan tanggap dengan proses pembelajaran yang dilakukan dan tidak sungkan mengajukan pertanyaan apabila ada hal yang belum dipahami, serta menjadikan suasana pembelajaran online se fleksibel mungkin namun harus serius.

Pada pembelajaran siklus I ini, peneliti diharapkan untuk lebih aktif membimbing siswa dan lebih telaten dalam menghubungi mereka agar ketika pembelajaran bisa maksimal semua hadir dalam kelas online dan siap mengikuti pembelajaran hingga selesai. Sehingga selanjutnya bisa lebih efektif lagi dan



terkondisikan semuanya dalam satu petunjuk pembelajaran. Pada siklus I ini peneliti menyampaikan materi kepada siswa mengenai Bab Pembaruan dalam Islam, Tokoh-tokoh Pembaruan Islam serta Ide-ide Pemikirannya dengan membahas Poin A dan B meliputi Pengertian Pembaruan, Biografi serta Ide Pemikiran Tokoh Ali Pasha dan Jamaluddin Al Afghani. Materi disampaikan dalam bentuk video pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk menyimak video.

### 3) Penerapan Aplikasi Quizizz

Kegiatan pembelajaran siklus I, peneliti memberikan tes atau latihan dalam bentuk game Quizizz untuk siswa yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Dalam tes tersebut terdiri dari 10 butir soal. Isi soal mengenai materi yang sudah disampaikan. Sebelum game dimulai terlebih dahulu peneliti membagikan kode bergabung kepada siswa, kemudian siswa mengklik link [joinmyquiz.com](https://joinmyquiz.com) lalu memasukkan kode gabungannya. Selesai siswa memasukkan kode, siswa akan diarahkan pada bagian untuk mengisi identitas masing-masing dengan nama asli sesuai absensi. Selanjutnya siswa sudah siap untuk bermain, namun disini game baru bisa dimulai ketika operator (peneliti) mengklik menu mulai. Jadi game akan berjalan atas kendali dari operator, sehingga semua siswa yang bergabung akan bermain bersama dalam satu start waktu yang sama.<sup>56</sup>

Game Quizizz terbagi dalam tiga sesi. Satu sesi kelas XI IPS dan dua sesi kelas XI IPA. Dalam kelas IPS hanya satu sesi dikarenakan hanya satu siswa yang bergabung dan bermain Quizizz, untuk siswa yang lain masih belum aktif. Jadi masih sebatas mengikuti pembelajaran dan menyimak saja belum berpartisipasi penuh dan aktif. Sedangkan untuk kelas IPA dilakukan sebanyak dua sesi, sesi pertama diikuti oleh 7 siswa dilanjutkan sesi kedua diikuti 4 siswa.

---

<sup>56</sup>Lampiran 05 (15/D/19-02/2021)

Dalam siklus I siswa terlihat sangat tertarik dengan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz ini, mereka penasaran dan ingin segera mencoba. Selesai mereka mengerjakan semua kuis, hasil peringkat mereka langsung keluar dan kemudian peneliti share di grup kelas. Mengenai hasil belajar yang diperoleh siswa masih beragam ada benar semua dari 10 soal ada juga yang benar 8, 9 dan bahkan ada yang benar 4 soal saja.<sup>57</sup>

#### 4) Evaluasi

Apabila siswa sudah menyelesaikan pengerjaan tes atau latihan pada aplikasi Quizizz kemudian peneliti memaparkan hasil kerjaan mereka pada grup kelas, dimana disitu terlihat perolehan skor sekaligus peringkat mereka. Melihat hasil peringkat yang keluar mereka ramai menanggapi dan menyoraki teman yang dapat peringkat satu. Antusias mereka ditunjukkan dengan permainan pada sesi ke dua, dimana harusnya ditujukan untuk siswa yang belum bermain di sesi pertama, malah beberapa siswa yang sudah bermain di sesi pertama ikut bergabung lagi di sesi ke dua. Ada diantara mereka yang meramaikan mengenai hasil yang diperoleh masing-masing siswa seperti Sarip Puji Santoso dari kelas XI IPA, dia sangat aktif menunggu hasil peringkat temannya yang bermain di sesi dua, *“hayuk, yang belum selesai ditunggu ya.”* dan *“nggak sabar nunggu beritanya”*.

Pada saat proses bergabung untuk bermain ke Quizizz ada satu anak yang belum berhasil gabung dengan kode yang sudah di share, karena sesi pertama sudah terlanjur di mulai kemudian peneliti menyarankan untuk bergabung pada sesi yang kedua. Ada juga siswa yang *chat* pribadi menanyakan proses kelanjutannya setelah selesai gabung, kemudian peneliti meminta untuk menunggunya sebentar karena operator untuk memulai *game* dari peneliti

---

<sup>57</sup>Lampiran 05 (17/D/5-02/2021)

sembari menunggu teman yang lain bergabung. Beberapa kendala tersebut berhasil diatasi. Yang menjadi catatan peneliti adalah keaktifan siswa di kelas IPS yang masih sangat kurang.

#### **5) Memberi Penghargaan (*Reward*)**

Setelah selesai pembelajaran, peneliti tidak lupa memberikan apresiasi kepada siswa yang mendapat peringkat pertama. Hal ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif, semangat dan antusias lagi dalam belajar sambil bermain bersama. Sebelum pembelajaran diakhiri peneliti tidak lupa memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai bagaimana pembelajaran dengan aplikasi Quizizz, apakah merasa kesulitan ? Kemudian salah satu anak menjawab “*tidak kak*”. Dan satu siswa dari kelas IPS bernama Ikhwanul Mustaqim memberikan tanggapannya “*hem, wow kak. Baguss..*”. menurutnya sangat menarik dan tidak membosankan. Ketika peneliti membaca komentar dari Ikhwanul, peneliti memberikan motivasi siswa agar pertemuan selanjutnya semuanya bisa lebih aktif dan antusias bergabung, juga menambah semangatnya lagi dalam belajar. Selanjutnya peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan tidak lupa mengingatkan siswa untuk mempelajari dan membaca LKS nya untuk bekal pembelajaran pertemuan minggu depan.

#### **c. Pengamatan (*Observasi*)**

Kegiatan pengamatan atau *observation* digunakan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas daring dan mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi serta solusi yang diberikan guru.

Adapun aktivitas yang dilakukan guru dalam pembelajaran Siklus I ini adalah menyampaikan materi Bab Tokoh-tokoh Pembaruan dalam Islam poin A

dan B yaitu biografi dan pemikiran Ali Pasha, Jamaluddin Al Afghani dilanjutkan dengan latihan soal dengan aplikasi Quizizz pada akhir pembelajaran.

Selama pembelajaran berlangsung guru mendapati beberapa permasalahan di lapangan seperti: dari kelas XI IPS hanya satu siswa yang aktif mengikuti pembelajaran sampai akhir. Yang lainnya masih pasif, sebatas mengikuti pembelajaran dan menyimak saja belum berpartisipasi penuh dan aktif. Kemudian banyak siswa yang belum mengikuti kuis pada saat jam pelajarannya.

Solusi yang diberikan guru adalah dengan menghubungi mereka satu per satu untuk mengingatkan dengan mengirimkan langkah pembelajaran hari ini, lalu menyapa dan mengajak untuk bisa mengikuti kuis di akhir pembelajaran nanti dan dicarikan waktu lain untuk mereka agar bisa mengikuti kuis susulan bagi yang kemaarin belum mengikuti. Dari pemaparan observasi ini diketahui bahwa meski siswa belum secara penuh mengikuti kuis di kelas pada waktu pelajarannya, namun mereka bersedia menggantinya dilain waktu. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dari 20 siswa yang mengikuti siklus I hampir semuanya mengikuti meskipun susulan.<sup>58</sup>

#### **d. Refleksi**

Setelah selesai pembelajaran atau pertemuan pada siklus I, peneliti melakukan tahap yang selanjutnya yaitu refleksi tentang pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I. Refleksi tersebut bertujuan untuk mengetahui dan mengamati apakah ada kekurangan ataupun hambatan yang terjadi pada pelaksanaan tindakan siklus I dan dapat dijadikan acuan pelaksanaan perbaikan pada tahap selanjutnya yaitu siklus II. Adapun refleksi yang terdapat pada siklus I dapat diketahui pada tabel sebagai berikut:

*Pertama*, pada siklus I ada tujuh siswa yang memperoleh skor hasil

---

<sup>58</sup>Lampiran 09 (01/0/05-02/2021)

belajar di atas rata-rata. Dengan perolehan skor 100 dua anak, skor 90 tiga anak, dan skor 80 dua anak. Dari hasil refleksi ini rekomendasi untuk peneliti adalah peneliti terus mendampingi 4 siswa yang memperoleh skor hasil belajar di atas KKM agar siswa bisa mempertahankan semangatnya dalam belajar.

*Kedua*, pada saat kegiatan pembelajaran dengan aplikasi Quizizz ada beberapa siswa yang belum aktif dan belum bergabung bersama teman-teman yang lain. Masih sekedar menyimak belum mengikuti proses dan alur pembelajaran. Dari hasil refleksi ini rekomendasi untuk peneliti adalah peneliti harus fokus kepada siswa yang kurang aktif dan cenderung pasif tanpa respon pada saat pembelajaran daring, dan peneliti harus lebih membimbing, intensif selalu mengingatkan, tidak bosan menyapa dan terus mengajak agar siswa merasa diperhatikan dan memiliki tanggung jawab yang lebih sehingga bisa mengikuti pembelajaran dengan disiplin dan baik serta hasil belajarnya meningkat.<sup>59</sup>

## 2. Siklus II

### a. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang dilakukan peneliti pada siklus I, ternyata masih terdapat kekurangan dan hambatan. Maka peneliti berencana mengadakan penelitian siklus II, yang bertujuan sebagai perbaikan terhadap kekurangan dan hambatan yang terjadi pada siklus I. Dan peneliti berharap dengan adanya siklus II ini untuk meyakinkan dan menguatkan hasil dari penelitian. Perencanaan pada siklus II akan dirancang dan dilaksanakan sebagai berikut:

---

<sup>59</sup>Lampiran 05 (13/D/05-02/2021)

- 1) Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis PTK yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.<sup>60</sup>
- 2) Menyiapkan buku LKS Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI Semester Genap sebagai panduan yang digunakan dalam pembelajaran
- 3) Peneliti menyiapkan *power point* untuk siswa sekaligus membuat video pembelajaran sebagai bahan belajar siswa
- 4) Peneliti menyiapkan tes untuk siswa sebagai latihan dan memasukkannya pada aplikasi Quizizz untuk nantinya dikerjakan siswa dalam bentuk *game*.
- 5) Menyiapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pencapaian kompetensi serta menyiapkan instrument tolak ukur keberhasilan tindakan siklus II, sebagai tujuan pembandingan dengan siklus I.<sup>61</sup>

#### **b. Tindakan (*Action*)**

Pelaksanaan tindakan dalam siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2021. Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan menggunakan aplikasi Quizizz di kelas XI IPS dan IPA adalah sebagai berikut:

##### **1) Persiapan Pembelajaran**

Sama halnya dengan siklus I, pada siklus II sebelum pembelajaran berlangsung peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlebih dahulu yang akan dijadikan panduan dalam mengajar. Sebelum jam pembelajaran mulai, peneliti terlebih dahulu mengisi dan melengkapi berkas persiapan mengajar pada menu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan mengupload RPP yang telah dibuat, kemudian mengupload materi pada menu Baham Ajar, lalu mengisi KKM (Kriteria Ketuntaan Minimal) dan Kompetensi

---

<sup>60</sup>Lampiran 01

<sup>61</sup>Lampiran 02

Dasar. Selesai mengupload semua berkas, kemudian guru membuka timeline dan mengucapkan salam serta menyapa siswa, time line dikirim pada e-learning kelas pukul 07.35 untuk kelas IPS dan pukul 09.25 untuk kelas IPA.

Dalam time line peneliti mengucapkan salam dan menyapa siswa, menanyakan kabar dan menyampaikan harapan baik untuk kondisi pandemi agar lekas membaik, memberikan langkah-langkah alur pembelajaran hari ini, sedikit membahas materi yang sudah dipelajari sebelumnya dan memberikan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari hari ini. Selanjutnya siswa membuka buku materi SKI di LKS, dan menyimak video pembelajaran yang telah dibagikan linknya di grub kelas serta bisa membuka power point yang di upload di bahan ajar e-learning siswa. Dalam video pembelajaran disampaikan mengenai kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan pokok pembahasan pada Bab yang akan dipelajari.

## 2) Menyampaikan Informasi

Peneliti melakukan review bahwa pada pembelajaran siklus II ini metode pembelajaran yang digunakan masih sama dengan metode pada siklus I. Siswa juga diingatkan lagi tentang bagaimana belajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang sudah digunakan pada siklus I. Peneliti meminta siswa agar lebih aktif dan disiplin lagi dibandingkan pada kegiatan pembelajaran sebelumnya, dan meminta siswa agar lebih percaya diri dalam bermain pada *game* Quizizz.

Pada siklus II ini, peneliti menyampaikan sebagian materi yang akan dipelajari karena materi yang akan diajarkan masih berkaitan dengan materi pada siklus I yaitu melanjutkan pembahasan yang belum selesai. Peneliti menyampaikan materi kepada siswa dalam bentuk video pembelajaran dan *power point*. Siswa diberikan penjelasan tentang Tokoh Pemikiran dalam Islam melanjutkan tokoh sebelumnya yaitu biografi dan pemikiran Muhammad Abduh,

Muhammad Rasyid Ridha, dan Muhammad Iqbal kemudian Ibrah dari memahami adanya gerakan pembaruan dalam Islam dan Sultan Mahmud II sebagai pembaru dari Daulah Ustmani. Setelah siswa menyimak video pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk belajar sendiri dengan membaca buku LKS, apabila siswa mengalami kesulitan atau masih belum paham maka siswa boleh bertanya kepada peneliti.

### 3) Penerapan Aplikasi Quizizz

Pada siklus II ini, peneliti memberikan tes atau latihan dalam bentuk *game* Quizizz untuk siswa yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran, sama dengan siklus I. Dalam tes tersebut terdiri dari 10 butir soal. Isi soal mengenai materi yang sudah disampaikan pada siklus II mengenai biografi dan pemikiran tokoh pembaruan Muh. Abduh, Muh. Rasyid Ridla, dan Muh. Iqbal kemudian Ibrah adanya gerakan pembaruan serta tokoh pembaru Daulah Ustmani. Sama seperti siklus I, sebelum *game* dimulai terlebih dahulu peneliti membagikan kode bergabung kepada siswa, kemudian siswa mengklik link [joinmyquiz.com](https://joinmyquiz.com) lalu memasukkan kode gabungannya. Selesai siswa memasukkan kode, siswa akan diarahkan pada bagian untuk mengisi identitas masing-masing dengan nama asli sesuai absensi. Selanjutnya siswa sudah siap untuk bermain dengan kendali atau operator dari guru.<sup>62</sup>

*Game* Quizizz terbagi dalam empat sesi. Satu sesi kelas XI IPS, dua sesi kelas XI IPA, dan satu sesi lagi untuk bersama. Dalam kelas IPS dilakukan satu sesi dengan 3 siswa yang bergabung dan bermain Quizizz, untuk siswa yang lain masih belum bergabung. Sedangkan untuk kelas IPA dilakukan sebanyak dua sesi, sesi pertama diikuti oleh 2 siswa dilanjutkan sesi kedua diikuti 2 siswa, dan sesi bersama untuk susulan ke-1 ada yang dari kelas IPA dan IPS diikuti oleh 7 siswa,

---

<sup>62</sup>Lampiran 05 (15/D/5-02/2021)



kemudian sesi bersama susulan ke-2 ada 4 siswa. Mengenai hasil belajar yang diperoleh siswa masih beragam ada benar semua dari 10 soal ada juga yang benar 9, 8, dan bahkan ada yang benar 2 soal saja.<sup>63</sup>

#### 4) Evaluasi

Apabila siswa sudah menyelesaikan pengerjaan tes atau latihan pada aplikasi Quizizz kemudian peneliti memaparkan hasil kerjaan mereka pada grub kelas, dimana disitu terlihat perolehan skor sekaligus peringkat mereka. Pada siklus ke 2 ini banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran, dikarenakan mengikuti kegiatan lain di sekolah yang mengharuskan mereka untuk hadir pada kegiatan tersebut. Sehingga kurang maksimal. Namun meski hanya sebagian yang belajar *online* tidak menyurutkan semangat mereka yang hadir pada pembelajaran saat ini. Bahkan ada beberapa siswa yang kemarin pada siklus I belum bisa bergabung menjadi bergabung dan mengikuti pembelajaran dengan baik dan bertanggung jawab pada siklus II ini.

Pada saat proses pengerjaan Quizizz berlangsung pada kelas IPA jam ke-4 ada sebagian siswa dari jurusan IPS yang ikut bergabung dikarenakan pada jam pelajarannya yang tadi belum bisa bergabung. Dari sini tercermin sikap tanggung jawab siswa yang mulai menyadari dan melaksanakan tugasnya dengan baik dan disiplin. Juga ditunjukkan dengan beberapa anak yang melakukan *chat* pribadi dengan guru untuk menanyakan bagaimana proses bergabung dalam *game* nya, dengan 2 sampai 3 jawaban siswa sudah bisa mengikuti prosesnya. Hal ini dilakukan oleh Wahyu Arina Lestari dari kelas XI IPS “*Belum di mulai ya bu ?*” dan “*iya sudah bisa*”. Rika Maya Nurwati dari kelas XI IPS “*Ini mengerjakannya bagaimana bu,saya belum faham*” dan “*sudah bisa bu punya saya*”.

---

<sup>63</sup>Lampiran 05 (10/D/19-02/2021)

### 5) Memberi Penghargaan (*Reward*)

Setelah selesai pembelajaran, peneliti tidak lupa memberikan apresiasi kepada siswa yang mendapat peringkat pertama. Hal ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif, semangat dan antusias lagi dalam belajar sambil bermain bersama. Sebelum pembelajaran diakhiri peneliti tidak lupa mengingatkan kembali kepada siswa bagi yang kemarin atau hari ini belum mengikuti Quizizz supaya menggantinya pada lain kesempatan, hal ini penulis lakukan agar siswa terbiasa bertanggung jawab dan disiplin terhadap tugasnya.

Tidak lupa peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar pertemuan selanjutnya semuanya bisa mengikuti pembelajaran dengan baik dan maksimal, juga menambah semangatnya lagi dalam belajar, serta mempersiapkan diri guna pelaksanaan Ulangan Harian minggu depan mengenai Bab yang sudah dipelajari 2 pertemuan ini. Selanjutnya peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan tidak lupa mengingatkan siswa untuk mempelajari dan membaca LKS nya untuk bekal evaluasi pembelajaran pertemuan jumat depan.

### c. Pengamatan (*Observasi*)

Kegiatan pengamatan atau *observation* digunakan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas daring dan mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi serta solusi yang diberikan guru.

Adapun aktivitas yang dilakukan guru dalam pembelajaran Siklus II ini adalah menyampaikan materi Bab Bab Tokoh-tokoh Pembaruan dalam Islam poin A dan B, biografi dan pemikiran Ali Pasha, Jamaluddin Al Afghani kemudian dilanjutkan dengan latihan soal dengan aplikasi Quizizz pada akhir pembelajaran.

Selama pembelajaran berlangsung guru mendapati beberapa permasalahan di lapangan seperti: di kelas IPS hanya 3 siswa yang berpartisipasi aktif sampai akhir

pembelajaran, yang lainnya masih belum aktif. Lalu pada kelas IPA siswa fast respon namun di awal pembelajaran ada 1 siswa kemudian menyusul 3 siswa mengikuti pembelajaran hingga akhir. Yang lainnya belum aktif, dikarenakan berbarengan dengan kegiatan sekolah pelantikan IPM dan siswa banyak yang mengikuti.

Solusi yang diberikan guru adalah dengan menghubungi mereka satu per satu untuk mengingatkan dengan mengirimkan langkah pembelajaran hari ini. Dan dicarikan waktu lain untuk mereka agar bisa mengikuti kuis susulan bagi yang kemarin belum mengikuti. Dari pemaparan observasi ini diketahui bahwa meski siswa belum secara penuh mengikuti kuis di kelas pada waktu pelajarannya, namun mereka bersedia menggantinya dilain waktu. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dari 22 siswa yang mengikuti siklus II hampir semuanya mengikuti meskipun susulan.<sup>64</sup>

#### **d. Refleksi**

Setelah selesai pembelajaran pada pertemuan pada siklus II, peneliti melakukan tahap yang selanjutnya yaitu refleksi tentang pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II. Refleksi tersebut bertujuan untuk mengetahui dan mengamati apakah kekurangan ataupun hambatan yang terjadi pada pelaksanaan tindakan siklus I sudah mengalami perbaikan pada tahap siklus II. Adapun refleksi yang terdapat pada siklus II dapat diketahui pada tabel sebagai berikut:

Pertama, pada siklus II ini ada lima siswa yang memperoleh skor hasil belajar di atas rata-rata dengan perolehan skor 100 tiga anak, skor 90 satu anak, dan skor 80 satu anak. Dari hasil refleksi ini rekomendasi untuk peneliti adalah peneliti terus mendampingi siswa yang melakukan hal baik dalam pembelajaran, memberikan penguatan dan motivasi agar dipertahankan.

Kedua, pada saat kegiatan pembelajaran dengan aplikasi Quizizz sebagian

---

<sup>64</sup>Lampiran 09 (02/O/19-02/2021)

siswa tidak hadir dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan mengikuti kegiatan di sekolah yang mengharuskan mereka hadir dan pada waktu yang bersamaan dengan jam pembelajaran. Dari hasil refleksi ini rekomendasi untuk peneliti adalah peneliti terus mengingatkan secara chat pribadi pada Whatsapp masing-masing anak, agar mereka juga memperhatikan dan memiliki tanggungjawab lebih lagi, sehingga ke depan ada usaha untuk lebih baik lagi dari siswa dalam memperhatikan pembelajarannya. Dan terus memberikan perhatian-perhatian kecil pada setiap siswa dengan selalu memberikan support dan kepercayaan agar mereka melakukan yang terbaik dalam pembelajaran selanjutnya.<sup>65</sup>

### 3. Siklus III

#### a. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus II, diketahui bahwa siswa sudah mulai memiliki tanggung jawab dan disiplin dalam melakukan kegiatan pembelajarannya, dan keikutsertaan dalam penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran SKI meningkat. Namun pada aspek peningkatan hasil belajar siswa belum terlihat signifikan kenaikannya, masih beberapa saja yang memperoleh hasil belajar di atas KKM.

Peneliti kemudian melaksanakan tindakan III. Tindakan III ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada tindakan II. Penggunaan media diubah dengan dapat membantu siswa memperbaiki pemahamannya pada Bab pembelajaran Tokoh-Tokoh Pembaru Islam serta Pemikirannya. Penggunaan aplikasi Quizizz pada tindakan III diubah dengan bentuk refleksi dan mengingat kembali untuk membantu siswa memperbaiki hasil belajarnya. Perencanaan pada siklus III akan dirancang dan dilaksanakan sebagai berikut:

---

<sup>65</sup>Lampiran 05 (14/D/19-02/2021)

- 1) Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis PTK yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.
- 2) Peneliti menyiapkan soal refleksi untuk siswa dalam aplikasi Quizizz untuk nantinya dikerjakan dan sebagai bahan evaluasi pembelajaran SKI.
- 3) Menyiapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pencapaian kompetensi serta menyiapkan instrument tolak ukur keberhasilan tindakan siklus III, sebagai tujuan pembandingan dengan siklus II.<sup>66</sup>

#### **b. Tindakan (*Action*)**

Pelaksanaan tindakan dalam siklus III ini dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2021. Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus III dengan menggunakan aplikasi Quizizz di kelas XI IPS dan IPA adalah sebagai berikut:

##### **1) Persiapan Pembelajaran**

Sama halnya dengan siklus II, pada siklus III sebelum pembelajaran berlangsung peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlebih dahulu yang akan dijadikan panduan dalam mengajar. Sebelum jam pembelajaran mulai, peneliti terlebih dahulu mengisi dan melengkapi berkas persiapan mengajar pada menu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan *upload* RPP yang telah dibuat, lalu mengisi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan Kompetensi Dasar. Selesai *upload* semua berkas, kemudian guru membuka *grup Whatsapp* dan mengucapkan salam serta menyapa siswa dan mengirimkan langkah kegiatan pembelajaran, pembukaan dan langkah pembelajarandikirim pada *grup Whatsapp* kelas pukul 07.26 untuk kelas IPS dan pukul 09.44 untuk kelas IPA.

Pada pembelajaran kali ini peneliti menggunakan *grup Whatsapp* kelas

---

<sup>66</sup>Lampiran 02

sebagai media pembelajarannya, dikarenakan pada pertemuan ini kegiatan yang dilakukan adalah pelaksanaan refleksi dan evaluasi siswa. Dalam teks pembuka yang dikirim di grup *Whatsapp* peneliti mengucapkan salam dan menyapa siswa, menanyakan kabar dan menyampaikan harapan baik untuk kondisi pandemi agar lekas membaik, memberikan langkah-langkah refleksi dan evaluasi yang akan dilaksanakan.

## 2) Menyampaikan Informasi

Pada siklus III ini, peneliti menyampaikan prosedur pelaksanaan evaluasi pembelajaran siswa. Yaitu sama seperti pertemuan sebelumnya Ulangan Harian dilaksanakan pada aplikasi Quizizz. Dan dilaksanakan secara bersama dalam satu waktu. Siswa bergabung dengan kode yang sudah dikirim di grup *whatsapp*, dan Quizizz dimulai dengan operator dari guru. Siswa bisa mengerjakan ketika dari guru sudah memulainya. Tidak lupa guru mengingatkan siswa untuk mengisi kehadiran dulu di e-learning siswa.

## 3) Penerapan Aplikasi Quizizz

Pada siklus III ini, peneliti memberikan tes soal ulangan harian dalam bentuk *game* Quizizz untuk siswa yang dilaksanakann *full* dalam jam pembelajaran tersebut, karena memang pada siklus III ini hanya untuk evaluasi pembelajaran siswa. Dalam tes tersebut terdiri dari 20 butir soal. Isi soal mengenai materi yang sudah disampaikan pada siklus I dan II mengenai biografi dan pemikiran tokoh pembaruan Muh. Ali Pasha, Jamaluddin Al Afghani, Muh. Abduh, Muh. Rasyid Ridla, dan Muh. Iqbal kemudian Ibrah adanya gerakan pembaruan serta tokoh pembaru Daulah Ustmani.

Sama seperti siklus I dan II, sebelum *game* dimulai terlebih dahulu peneliti membagikan kode bergabung kepada siswa, kemudian siswa mengklik link *joinmyquiz.com* lalu memasukkan kode gabungannya. Selesai siswa memasukkan

kode, siswa akan diarahkan pada bagian untuk mengisi identitas masing-masing dengan nama asli sesuai absensi. Selanjutnya siswa sudah siap untuk bermain dengan kendali atau operator dari guru.<sup>67</sup>

*GameQuizizz* terbagi dalam dua sesi. Satu sesi kelas XI IPS, satu sesi kelas XI IPA. Dalam kelas IPS dilakukan satu sesi dengan 13 siswa yang bergabung dan bermain Quizizz. Sedangkan untuk kelas IPA dilakukan satu sesi dengan 20 siswa. Mengenai hasil belajar yang diperoleh siswa 90% dari 20 soal siswa mendapat nilai 100, 95, 90, 85, 80, dan terendah 75.<sup>68</sup>

#### 4) Evaluasi

Apabila siswa sudah menyelesaikan pengerjaan tes ulangan harian pada aplikasi Quizizz kemudian peneliti memaparkan hasil kerjaan mereka pada grup kelas, dimana disitu terlihat perolehan skor sekaligus peringkat mereka. Pada siklus ke 3 ini banyak siswa yang memperoleh hasil di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dibuktikan dengan perolehan skor mereka mendapatkan 100, 95, 90, dan 85.

Pada saat proses pengerjaan Quizizz berlangsung pada kelas IPS jam ke-1 ada sebagian siswa dari jurusan IPA yang sudah ikut bergabung dikarenakan guru sempat salah mengirimkan kode gabung ke kelas IPA sehingga mereka yang sudah siap langsung ikut bergabung saja. Ada 3 siswa dari kelas IPA yang bergabung ke kelas IPS. Akhirnya guru mengambil kebijakan bagi siswa yang sudah gabung di kelas IPS tidak perlu mengulang lagi ketika di kelasnya nanti. Dan guru segera mengkonfirmasi di grup kelas IPA bahwasannya nanti ada sendiri waktu ulangannya untuk kelas IPA sesuai jam pelajaran, dan kode yang tadi dikirimkan di grup kelas IPA tidak perlu digunakan karena guru salah membagikannya.

#### 5) Memberi Penghargaan (*Reward*)

Setelah selesai pembelajaran, peneliti tidak lupa memberikan apresiasi

<sup>67</sup>Lampiran 05 (15/D/19-02/2021)

<sup>68</sup>Lampiran 05 (11/D/19-02/2021)

kepada siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Hal ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif, semangat dan antusias lagi dalam belajar sambil bermain bersama. Sedangkan siswa yang mendapat nilai 100 peneliti memberikan *reward* berupa barang bermanfaat untuk siswa. Dan kebetulan ada 3 siswa yang memperoleh nilai 100.

Sebelum pembelajaran diakhiri tidak lupa peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar semua bisa meningkatkan semangat belajarnya dan konsisten dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Selanjutnya peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

### c. Pengamatan (Observasi)

Kegiatan pengamatan atau *observation* digunakan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas daring dan mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi serta solusi yang diberikan guru.

Adapun aktivitas yang dilakukan guru dalam pembelajaran Siklus III ini adalah pelaksanaan Ulangan Harian sebagai refleksi dan evaluasi akhir pembahasan materi Tokoh-tokoh Pembaruan dalam Islam dan Pemikirannya. Selama pembelajaran berlangsung guru mendapati beberapa permasalahan di lapangan seperti: siswa yang ketika mengerjakan sempat terhenti dan belum selesai.

Solusi yang diberikan guru adalah dengan mengingatkan siswa melalui grup kelas dan jipri supaya segera menyelesaikan pekerjaannya. Dari pemaparan observasi ini diketahui bahwa meski siswa belum secara penuh mengikuti kuis di kelas pada waktu pelajarannya, namun mereka bersedia menggantinya dilain waktu. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dari 26 siswa yang mengikuti siklus III hampir semuanya mengikuti meskipun susulan.<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup>Lampiran 09 (03/O/26-02/2021)



#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus III ini dapat disimpulkan bahwa dilihat dari lembar penilaian siswa telah mengalami peningkatan. Oleh karena itu, peneliti menetapkan pada penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus III, hal ini disebabkan skor yang diperoleh siswa telah mencapai kebersihan yang telah ditetapkan peneliti pada saat awal sebelum melakukan penelitian.

### C. Proses Analisis Data Per-Siklus

#### 1. Siklus I

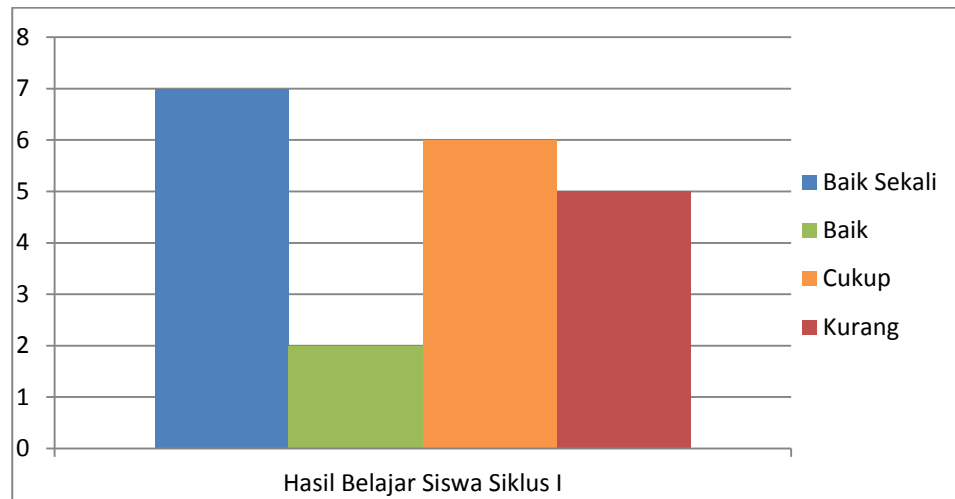
Dalam setiap siklus kegiatan belajar berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas 4 tahapan yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*). Adapun hasil belajar yang telah diperoleh siswa dari penelitian siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.<sup>70</sup>

**Tabel 4.5**  
**Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Kriteria Nilai	Banyak Siswa
baik Sekali	7 siswa
baik	2 siswa
cukup	6 siswa
burang	5 siswa
<b>Jumlah Siswa pada Siklus I</b>	<b>20 siswa</b>

Dari hasil data di atas kemudian data diolah dalam bentuk diagram seperti di bawah ini:

<sup>70</sup>Lampiran 05 (09/D/05-02/2021)



**Gambar 4.1**  
**Diagram Skor Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Berdasarkan diagram hasil belajar siswa di atas, yang dilakukan pada siklus I dapat diperoleh hasil yaitu: dari 20 siswa yang hadir ada 9 siswa yang memperoleh skor hasil belajar di atas KKM dan 11 siswa masih di bawah KKM.

## 2. Siklus II

Dalam setiap siklus kegiatan belajar berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas 4 tahapan yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*). Adapun hasil yang telah diperoleh siswa dari penelitian siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:<sup>71</sup>

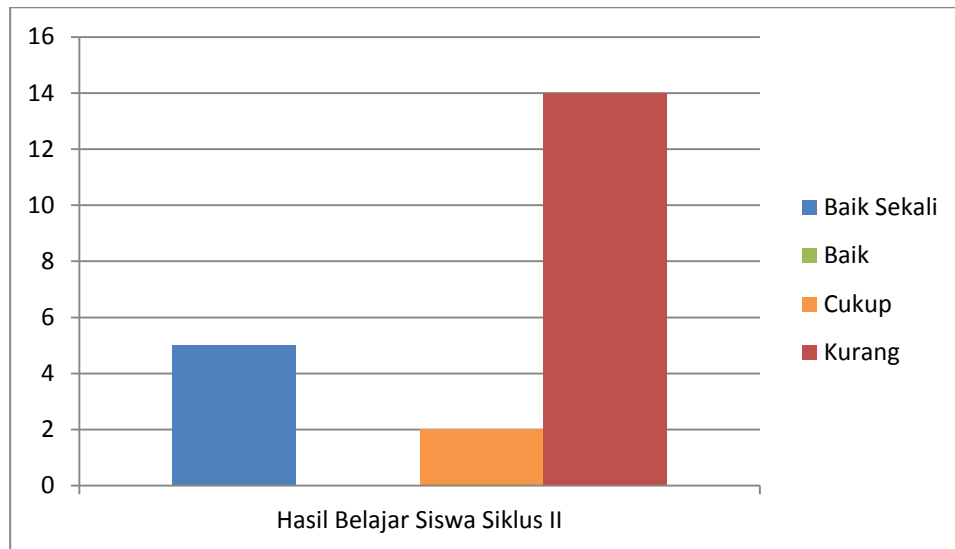
**Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Kategori Nilai	Banyak Siswa
Baik Sekali	5 siswa
Baik	0 siswa
Cukup	2 siswa
Kurang	14 siswa
<b>Jumlah Siswa pada Siklus II</b>	<b>21 siswa</b>

Dari hasil data di atas kemudian data diolah dalam bentuk diagram seperti di

<sup>71</sup>Lampiran 05 (10/D/19-02/2021)

bawah ini:



**Gambar 4.2**  
**Diagram Skor Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Berdasarkan diagram hasil belajar siswa di atas yang dilakukan pada siklus II dapat diperoleh hasil yaitu: dari 21 siswa yang hadir, ada 5 siswa yang memperoleh skor hasil belajar di atas KKM dan 16 siswa masih di bawah KKM.

### 3. Siklus III

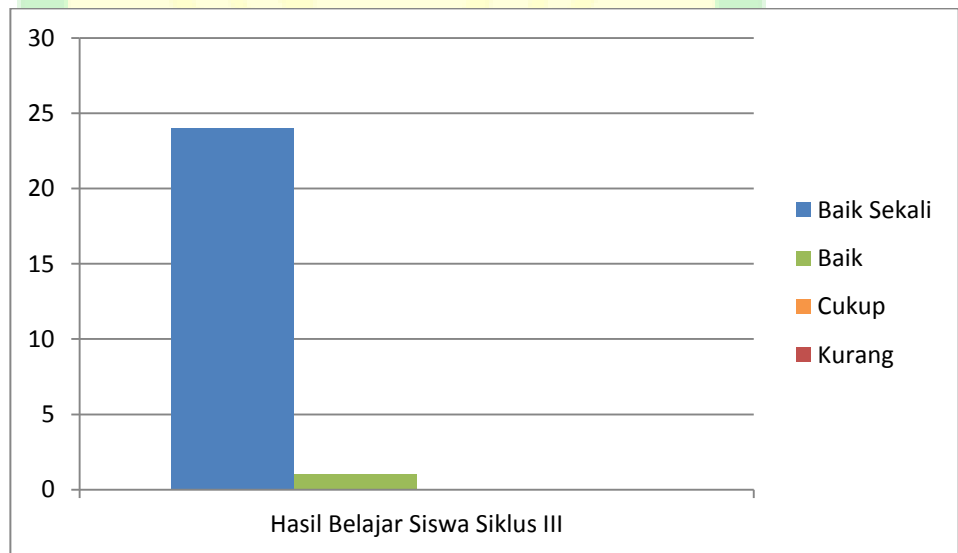
Dalam setiap siklus kegiatan belajar berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas 4 tahapan yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*). Data yang disajikan disini adalah tentang variabel Y yaitu “Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran SKI di MA. Muhammadiyah 1 Ponorogo” yang diperoleh dari nilai hasil ulangan harian dalam bentuk angka. Untuk lebih konkritnya data tersebut, penulis sajikan dalam tabel berikut:<sup>72</sup>

<sup>72</sup>Lampiran 05 (11/D/26-02/2021)

**Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Siklus III**

Kriteria Nilai	Banyak Siswa
Baik Sekali	24 siswa
Baik	1 siswa
Cukup	0 siswa
Kurang	0 siswa
<b>Jumlah Siswa pada Siklus II</b>	<b>25 siswa</b>

Dari hasil data di atas kemudian data diolah dalam bentuk diagram seperti di bawah ini:



**Gambar 4.3**  
**Diagram Skor Hasil Belajar Siswa Siklus III**

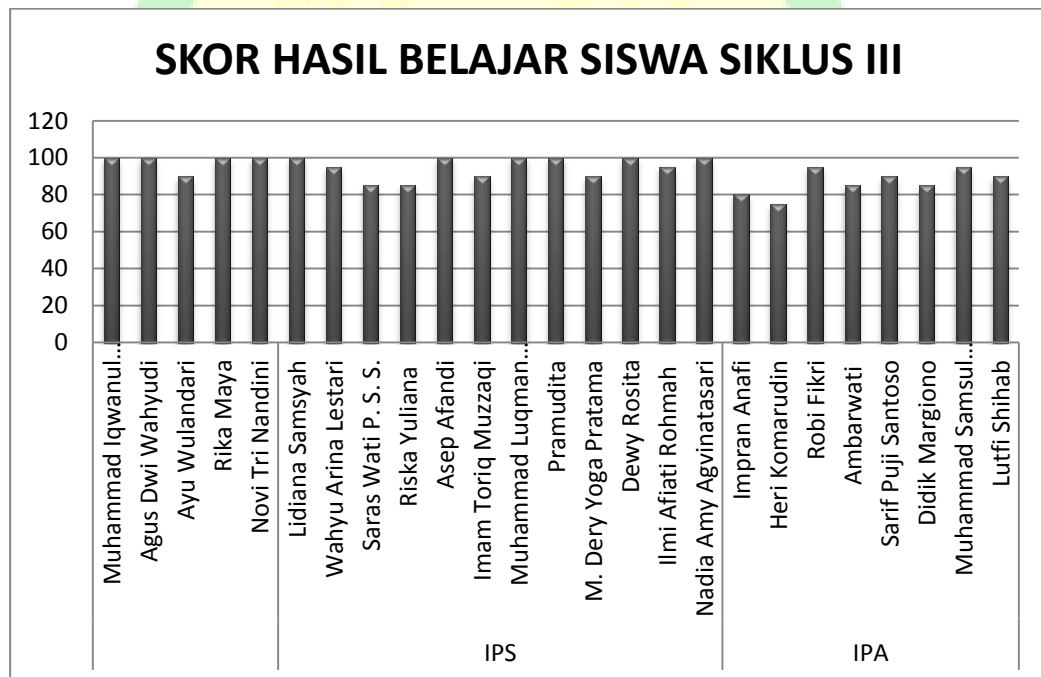
Berdasarkan diagram hasil belajar siswa di atas yang dilakukan pada siklus III dapat diperoleh hasil yaitu: dari 25 siswa yang hadir, ada 21 siswa yang memperoleh skor hasil belajar di atas KKM dan 1 siswa di bawah KKM yang sebenarnya kurang beberapa skor saja sudah tuntas.

Dari hasil ulangan harian tersebut maka diperoleh hasil keberhasilan penelitian yaitu 96% siswa kelas XI IPA dan IPS yang memperoleh skor hasil belajar siswa dengan kategori **tinggi**.

## D. Hasil Penelitian

### 1. Tes

Data yang disajikan disini adalah tentang variabel Y yaitu “Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran SKI di MA. Muhammadiyah 1 Ponorogo” yang diperoleh dari nilai hasil ulangan harian dalam bentuk angka. Untuk lebih konkritnya data tersebut, penulis sajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.<sup>73</sup>



**Gambar 4.4**  
**Hasil Belajar Siswa pada Siklus III**

Untuk mengetahui hasil belajar rata-rata siswa kelas XI pada Mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo dapat diketahui melalui rumus:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M = Rata-rata yang dicari

$\sum x$  = Jumlah dari skor-skor yang ada

<sup>73</sup>Lampiran 05 (11/D/26-02/2021)

$N$  = Jumlah Siswa

Adapun untuk mengetahui rentangan hasil belajar siswa peneliti berpedoman pada kriteria sendiri:

Nilai 80 – 100 = Baik sekali

Nilai 70 – 79 = Baik

Nilai 60 – 69 = Cukup

Nilai 0 – 59 = Kurang

Maka dapat diperoleh:

$$\begin{aligned} M &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{2325}{25} \\ &= 93 \end{aligned}$$

Dari rata-rata hasil penelitian nilai rata-ratanya adalah 93 yang berarti mendapatkan nilai yang **baik sekali**.

## 2. Tabulasi Angket Penerapan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran SKI

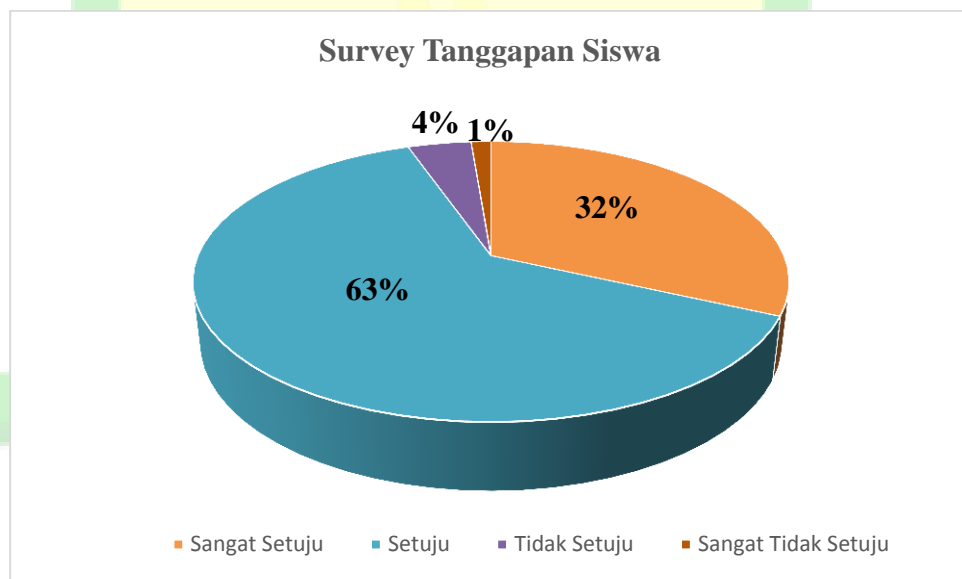
Dalam pemaparan mengenai hasil angket tanggapan siswa ini penulis akan menyajikan dalam tahapan berupa: data mentah (disajikan dalam lampiran), merekap data, mengolah data, dan menyajikan data akan dibahas masing-masing. Adapun hasil rekap tanggapan siswa diketahui bahwa dari 15 butir pernyataan dan 26 siswa sebagai responden maka nantinya akan diperoleh sebanyak 390 tanggapan terhadap beberapa kriteria jawaban pernyataan siswa sebagaimana dijelaskan di bawah.<sup>74</sup>

<sup>74</sup>Lampiran 05 (12/D/26-02/2021)

**Tabel 4.8**  
**Rekap Hasil Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran SKI**

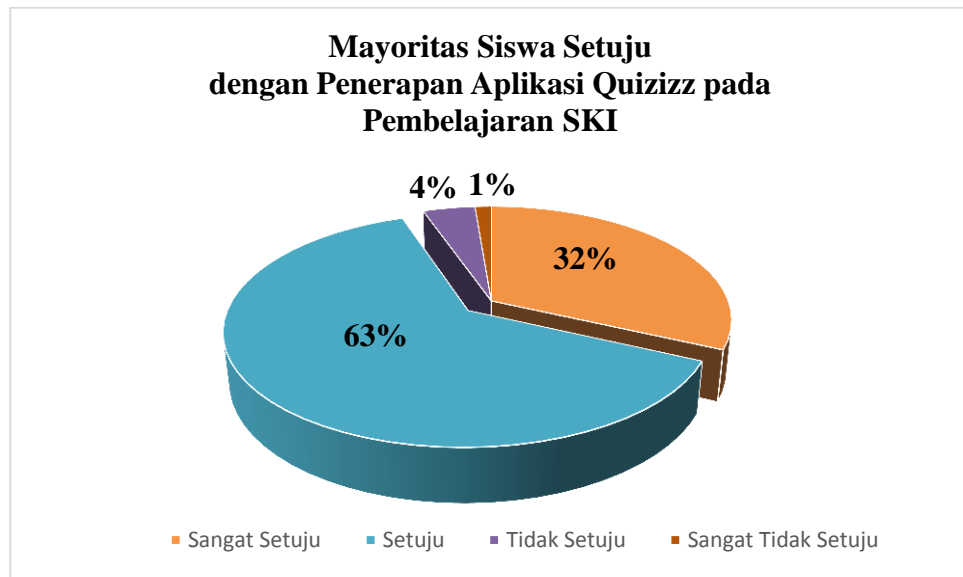
Kriteria	Banyak Tanggapan
Sangat Setuju	124 tanggapan
Setuju	245 tanggapan
Tidak Setuju	16 tanggapan
Sangat Tidak Setuju	5 tanggapan
<b>Jumlah</b>	<b>390 tanggapan</b>

Dari tabel di atas diketahui jumlah setiap kriteria, langkah berikutnya adalah mengolah data dalam bentuk diagram atau bentuk persentase sebagaimana akan disajikan di bawah:



**Gambar 4.5**  
**Diagram Survei Tanggapan Siswa**

Dari diagram di atas diketahui bahwa masing-masing kriteria memiliki presentase yang berbeda-beda. Namun diagram di atas perlu disempurnakan lagi untuk mengetahui informasi atau pesan yang dikandungnya. Adapun penjelasan lebih detail hasil tanggapan siswa terhadap pelaksanaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran SKI sebagai berikut:



**Gambar 4.6**  
**Diagram Mayoritas Tanggapan Siswa**

Setelah presentase diperoleh selanjutnya angka-angka tersebut diinterpretasikan menurut kualifikasi nilai presentase yang berpedoman pada kriteria yang diajukan Suharsimi, yakni:

76 – 100%	= Baik
56 – 75%	= Cukup
40 – 55%	= Kurang
0 – 40%	= Sangat Kurang

Dari presentase tanggapan siswa pada gambar di atas diketahui bahwa presentase alternatif jawaban yang terbanyak adalah 63%. Hasil presentase tersebut dihargai dengan standar presentase sehingga diketahui bagaimana pengaruh aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada Mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo memberikan hasil yang **cukup** dalam proses pembelajaran SKI, karena letak presentase 63% berada diantara (56 - 75%).



### 3. Wawancara

Untuk mengetahui penggunaan aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo maka peneliti melakukan penggalan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Berikut adalah hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Guru mata pelajaran SKI yaitu Ustadzah Ike Rahmayawati Amaradja, S.Ag. sebagai berikut:

Kalau dilihat dari kegiatan belajar mengajar (KBM) disini sudah berjalan dengan seadanya. Karena kendala di dalam sarana dan prasarana seperti kendala dalam buku, LKS, dan bahan ajar apalagi dalam kondisi Daring (Dalam Jaringan) seperti sekarang ini. Juga belum lagi kendala dari siswa disebabkan oleh signal, motivasi dan semangat belajar yang kurang. Sehingga kadang pada Semester I itu siswa ketika pembelajaran Daring responnya lama, kurang pro aktif karena memang di luar kontrol kami sebagai guru. Sehingga berdampak pada hasil belajarnya, banyak yang tidak sesuai KKM.

Menyikapi hal tersebut tindak lanjut yang kami lakukan sebagai guru adalah semaksimal mungkin memanfaatkan grub *whatsapp* kelas disamping penggunaan e-learning, dilakukannya remidi, pelaksanaan ujian yang tidak membatasi waktu. Dan pemberian solusi dari madrasah adalah dibagikannya buku LKS atau Modul kepada siswa, lebih aktif lagi, dan pembelajaran dilakukan dengan luring untuk pengumpulan tugasnya dan daring melalui e-learning dan *whatsapp*.<sup>75</sup>

Selain berdasarkan wawancara dari guru mapel di atas, peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran SKI menggunakan aplikasi Quizizz yang sudah dilaksanakan kemarin. Berikut akan dipaparkan hasil wawancara bersama Muhammad Ikhwanul Mustaqim kelas XI IPS sebagai berikut:

Lebih mudah memahami. Karena termasuk *game* jadi bisa belajar sambil bermain.. perasaannya senang, karena jarang guru yang mengajar dikasih materi melalui video pembelajaran dan menggunakan media seperti Quizizz kemarin. Membuat semangat untuk belajar SKI.<sup>76</sup>

Selanjutnya peneliti masih melakukan wawancara dengan siswa lain yaitu Rika Maya Nur Wati kelas XI IPS sebagai berikut:

Tidak bosan, jadi berlomba-lomba dalam belajar dan mengerjakan latihan soal. Bisa menjadikan kita teliti dan asyik . . karena modelnya seperti *game*. Motivasi belajar menjadi meningkat.<sup>77</sup>

<sup>75</sup>Lampiran 07 (01/W/21-01/2021)

<sup>76</sup>Lampiran 07 (02/W/31-03/2021)

<sup>77</sup>Lampiran 07 (03/W/31-03/2021)

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara bersama siswa yang memperoleh nilai tertinggi ketika Ulangan Harian menggunakan aplikasi Quizizz, yaitu Agus Dwi Wahyudi kelas XI IPA sebagai berikut:

Memudahkan dalam belajar SKI, menjadi lebih asyik. Bisa menambah motivasi belajar . . .<sup>78</sup>

Dari beberapa siswa menyampaikan pendapat yang hampir sama yaitu mereka senang dengan penggunaan aplikasi Quizizz pada saat pembelajaran SKI. Mereka lebih mudah memahami dan lebih bersemangat ketika kegiatan belajar menggunakan aplikasi Quizizz.

## **E. Pembahasan**

### **1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam tiga siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III telah menunjukkan bahwa pada pembelajaran SKI dengan menerapkan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dengan hasil perolehan yang telah dicapai pada siklus III yaitu 24 siswa memperoleh nilai sangat baik (rentang 80-100) dan 1 siswa memperoleh nilai baik (rentang 70-79) dengan hasil rata-rata 93 masuk dalam kategori **baik sekali**.

Peneliti dapat memperoleh hasil tanggapan siswa dengan menggunakan lembar observasi penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran SKI. Dalam lembar observasi diketahui bahwa presentase alternatif jawaban yang terbanyak adalah 63%. Hasil presentase tersebut dihargai dengan standar presentase sehingga diketahui bagaimana pengaruh aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada Mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo memberikan hasil yang **cukup**

---

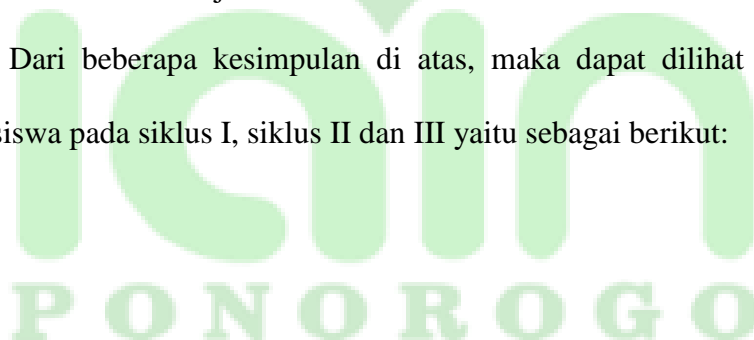
<sup>78</sup>Lampiran 07 (04/W/31-03/2021)

dalam proses pembelajaran SKI. Karena letak presentase 63% berada diantara (56% - 75%).

Dapat diketahui pada saat pembelajaran SKI berlangsung siswa ramai menanggapi dan menyoraki teman yang dapat peringkat satu. Antusias mereka ditunjukkan dengan permainan pada sesi ke dua, dimana harusnya ditujukan untuk siswa yang belum bermain di sesi pertama, malah beberapa siswa yang sudah bermain di sesi pertama ikut bergabung lagi di sesi ke dua. Kemudian terlihat beberapa siswa yang kemarin pada pertemuan sebelumnya belum bisa bergabung menjadi bergabung dan mengikuti pembelajaran dengan baik dan bertanggung jawab pada pertemuan berikutnya.

Banyak siswa yang memperoleh hasil di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibuktikan dengan peroleh skor mereka mendapatkan 100, 95, 90, dan 85. Pada saat proses pengerjaan Quizizz berlangsung pada kelas IPS ada sebagian siswa dari jurusan IPA yang sudah ikut bergabung. Kejadian-kejadian di atas menunjukkan bahwa semangat dan antusias siswa yang baik dalam pembelajaran, sikap disiplin dan tanggung jawab yang mulai ada pada diri siswa dan diperkuat lagi dengan hasil wawancara peneliti dengan siswa mengenai pembelajaran SKI yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Quizizz yaitu memberikan jawaban bahwa pembelajaran menjadi lebih asik, senang, lebih mudah memahami, tidak bosan dan menambah motivasi belajar.

Dari beberapa kesimpulan di atas, maka dapat dilihat perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II dan III yaitu sebagai berikut:

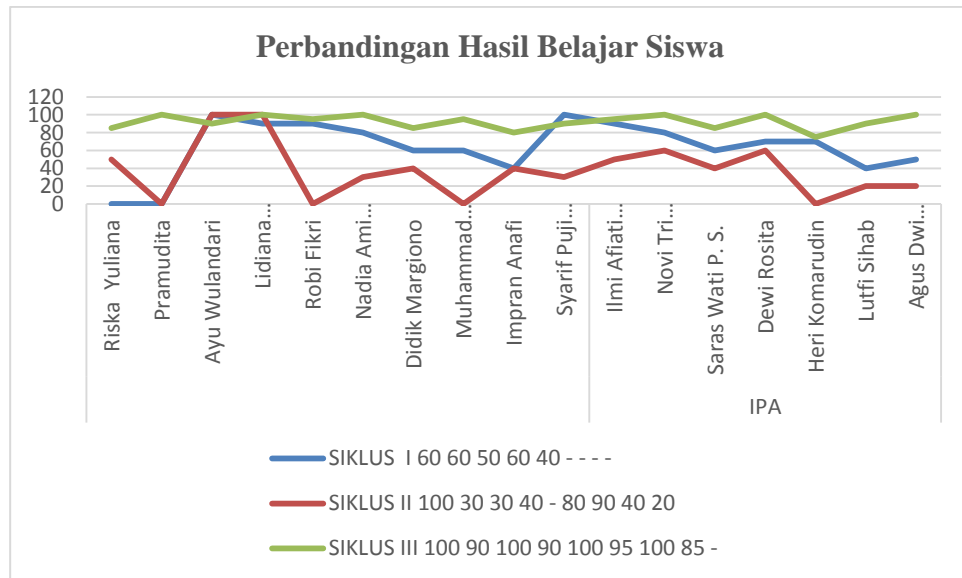


Tabel 4.9

## Data Hasil Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III

ELAS XI	NAMA	SIKLUS	KLUS II	KLUS III
		I		
IPS	Muhammad Ikhwanul Mustaqim	60	100	100
	Imam Toriq Muzzaki	60	30	90
	Muhammad Luqman Mustofa	50	30	100
	M. Dery Yoga Pratama	60	40	90
	Asep Afandi	40	-	100
	Wahyu Arina Lestari	-	80	95
	Rika Maya Nur Wati	-	90	100
	Ambarwati	-	40	85
	Rama Surya Hermawan	-	20	-
	Riska Yuliana	-	50	85
	Pramudita	-	-	100
IPA	Ayu Wulandari	100	100	90
	Lidiana Samsyah	90	100	100
	Robi Fikri	90	-	95
	Nadia Ami Agvinatasari	80	30	100
	Didik Margiono	60	40	85
	Muhammad Samsul Arifin	60	-	95
	Impran Anafi	40	40	80
	Syarif Puji Santoso	100	30	90
	Ilmi Afiati Rohmah	90	50	95
	Novi Tri Nandini	80	60	100
	Saras Wati P. S.	60	40	85
	Dewi Rosita	70	60	100
	Heri Komarudin	70	-	75
	Lutfi Sihab	40	20	90
Agus DwiWahyudi	50	20	100	

Apabila data disajikan dalam bentuk diagram , maka semakin jelas terlihat peningkatan yang terjadi pada siklus I sampai dengan siklus III sebagai berikut:

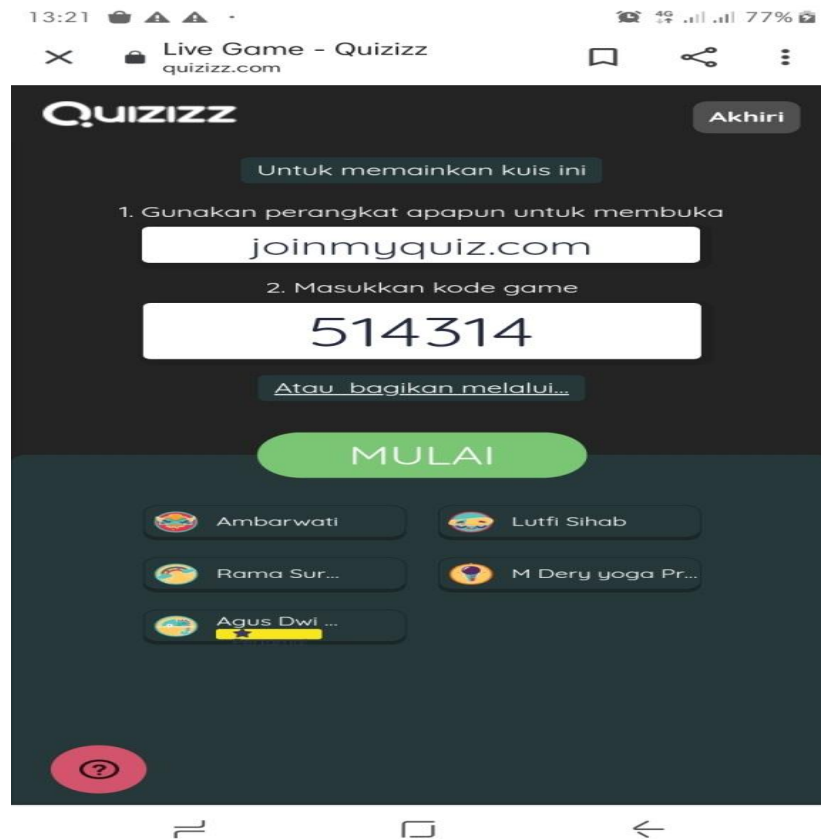


**Gambar 4.7**  
**Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III**

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan aplikasi Quizizz ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI MA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Hal ini bisa dilihat dengan perolehan rata-rata dari hasil belajar siswa dari siklus I, siklus II dan siklus III terjadi kenaikan yaitu dari 54, 42,8 menjadi 93 dari kategori kurang menjadi **baik sekali**.

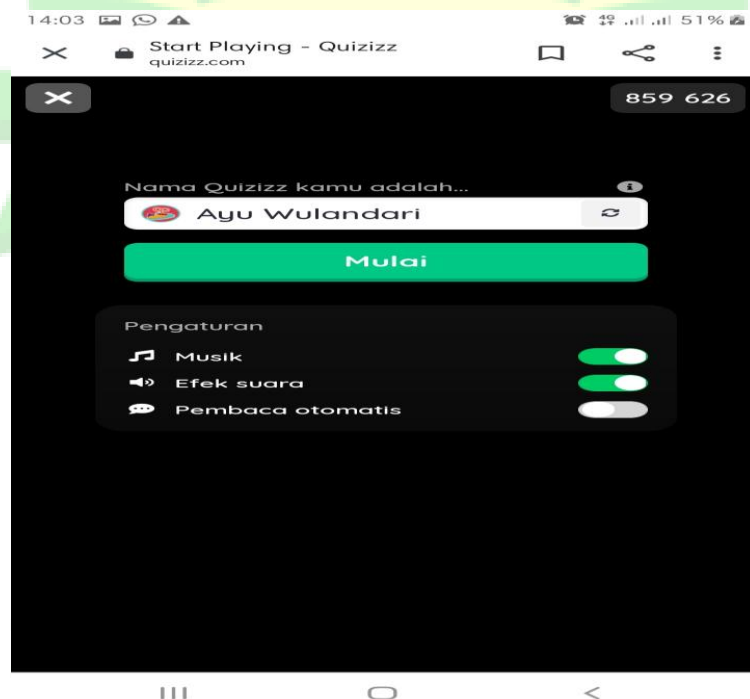
## **2. Penerapan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran SKI Secara *Online* di Kelas Daring**

Pada penerapannya secara detail sebenarnya peneliti telah menjelaskan dalam setiap siklus di awal. Namun pada penjelasan ini peneliti akan menyampaikan lebih ringkas dan jelas mengenai penerapan sebenarnya di kelas daring (*online*) itu seperti apa. *Pertama*, peneliti akan membagikan kode gabung kepada siswa untuk kemudian kode itu digunakan siswa untuk bergabung dalam *game* Quizizz dengan sebelumnya siswa telah mengklik link [joinmyquiz.com](http://joinmyquiz.com). Seperti pada gambar di bawah ini:



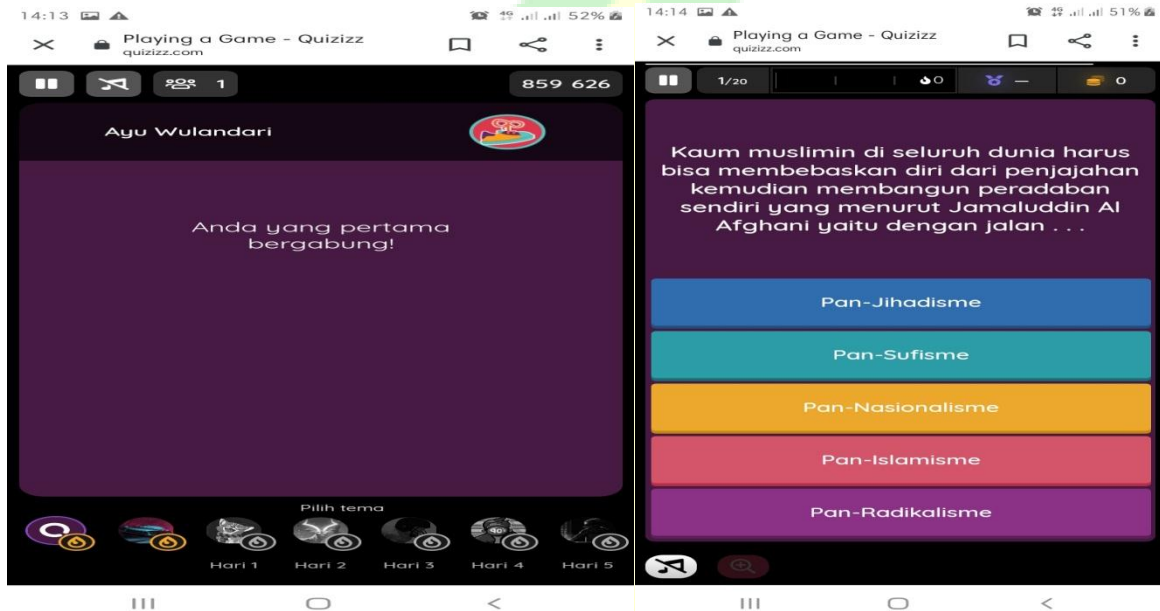
**Gambar 4.8** Proses Siswa bergabung dalam game Quizizz

*Kedua*, selesai memasukkan kode siswa akan diarahkan pada bagian untuk mengisi identitas masing-masing dengan nama asli sesuai absensi.



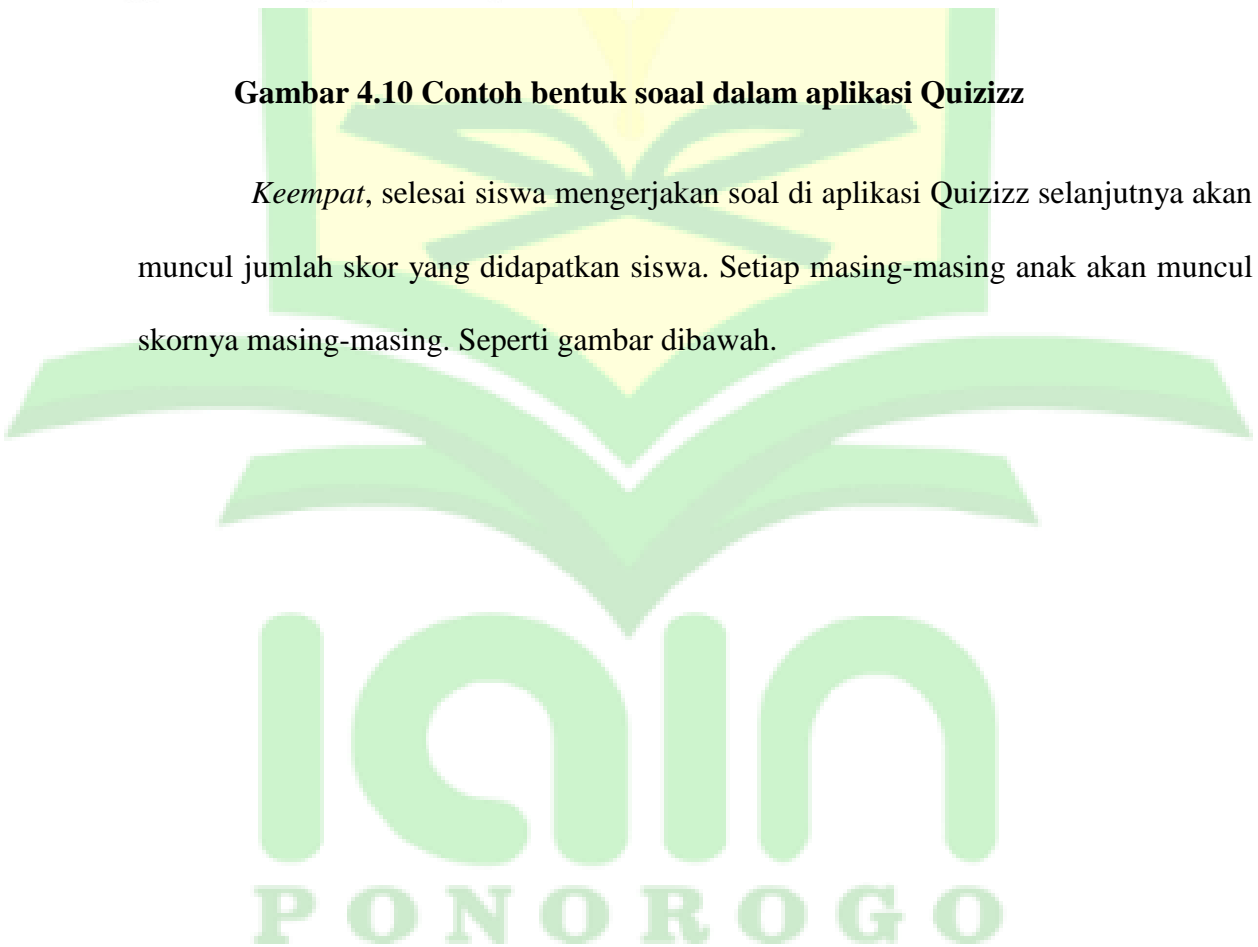
**Gambar 4.9** Identitas siswa dalam game Quizizz

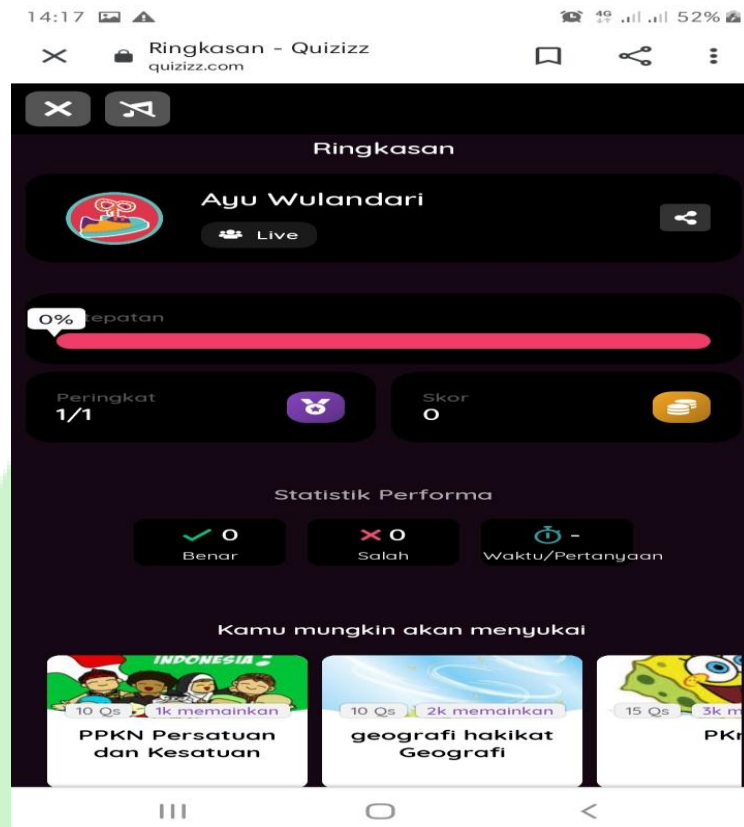
*Ketiga*, setelah siswa selesai bergabung kemudian menunggu operator dari guru untuk memulai *game* nya. Ketika beberapa siswa sudah banyak yang bergabung selanjutnya proses pengerjaan latihan soal di aplikasi Quizizz.



**Gambar 4.10** Contoh bentuk soal dalam aplikasi Quizizz

*Keempat*, selesai siswa mengerjakan soal di aplikasi Quizizz selanjutnya akan muncul jumlah skor yang didapatkan siswa. Setiap masing-masing anak akan muncul skornya masing-masing. Seperti gambar dibawah.





**Gambar 4.11** Skor siswa mengerjakan soal di Aplikasi Quizizz

Tampilan di atas adalah skor versi akun Quizizz milik siswa, sedangkan dalam tampilan versi guru adalah muncul peringkat beberapa siswa yang sudah mengerjakan *game* Quizizz secara bersamaan. Sebagaimana gambar di bawah.

**IAIN**  
P O N O R O G O



The screenshot shows a live dashboard for a Quizizz quiz. The URL is <https://quizizz.com/admin/quiz/603845f4a76c61001e75ba77/st>. The dashboard displays a list of 13 students with their scores and completion percentages. The interface includes buttons for 'Main lagi!' and 'Assign as pr'. The table below summarizes the data shown in the screenshot.

No	Nama	Skor	Persentase	62%	77%
1	Muhammad Iqwanul M...	16940	100%	✓	✓
2	Agus Dwi W	15850	100%	✓	✓
3	Ayu Wulandari	14060	90%	✓	✓
4	Rika Maya	13800	100%	✓	✓
5	Novi Tri Nandani	9590	75%	✓	✓
6	Lidiana Samsyah	9560	65%	✓	✓
7	Wahyu Arina Lestari	9070	75%	✗	✓
8	Saras wati p.s.s	7890	55%	✓	✓
9	Riska yulliana	6700	50%	✗	✓
10	Asep afandi hehe	6630	45%	✗	✗
11	Imam toriq muzzaqi	6460	50%	✗	✓
12	Muhammad Luqman ...	3350	25%	✓	✗
13	Dita	3000	25%	✗	✗

**Gambar 4.12 Peringkat Siswa mengerjakan soal di Aplikasi Quizizz**

Dari skor yang didapatkan masing-masing siswa inilah kemudian guru mengirimkannya ke grub *whatsapp* untuk selanjutnya siswa bisa mengetahuinya dan sebagai bahan refleksi bersama agar lebih meningkatkan belajarnya kembali.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa: kegiatan penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam III siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III telah menunjukkan bahwa pada pembelajaran SKI dengan menerapkan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Hal ini bisa dilihat dengan hasil perolehan yang telah dicapai pada siklus III dari 25 siswa semuanya mendapatkan hasil belajar di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan perincian 24 siswa memperoleh nilai sangat baik (rentang 80-100) dan 1 siswa memperoleh nilai baik (rentang 70-79) dengan hasil rata-rata 93 masuk dalam kategori **baik sekali**.

Bukti adanya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Adapun pada Siklus I diperoleh hasil yaitu dari 20 siswa yang hadir ada 9 siswa yang memperoleh hasil belajar di atas KKM dan 11 siswa masih di bawah KKM, kemudian pada Siklus II diperoleh hasil yaitu dari 21 siswa yang hadir ada 5 siswa memperoleh skor hasil belajar di atas KKM dan 16 siswa masih di bawah KKM, dan pada Siklus III diperoleh hasil yaitu dari 25 siswa yang semuanya memperoleh hasil belajar di atas KKM dengan perincian 24 siswa memperoleh nilai sangat baik (rentang 80-100) dan 1 siswa memperoleh nilai baik (rentang 70-79).

Dengan mengamati hasil dari penelitian tindakan kelas III siklus ini maka peneliti menghentikan penelitian di siklus III ini, dikarenakan hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI melalui penggunaan aplikasi Quizizz selama tiga siklus mengalami peningkatan skor dari 35%, menjadi 96%.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan. Maka peneliti ingin memberikan beberapa saran yang mungkin bisa berguna untuk pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu:

1. Kepada pihak sekolah, guru-guru dan terkhususnya guru yang mengampu mata pelajaran SKI MA Muhammadiyah 1 Ponorogo dapat menerapkan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran di kelas maupun pembelajaran secara *online*, karena sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa aplikasi Quizizz ini mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, membuat suasana belajar siswa lebih menyenangkan, membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk mengajar di kelas, karena pemilihan metode yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi dan semangat siswa dalam belajar lebih meningkat dibanding pembelajaran yang sudah terjadi sebelumnya.
3. Untuk penelitian selanjutnya, masih terdapat kelemahan dan kekurangan dalam penelitian seperti ketrampilan bertanya yang masih kurang dan pemberian penguatan dan tindak lanjut materi sehingga peneliti selanjutnya dapat melakukan hal-hal berikut:
  - a. Mengkaji permasalahan pembelajaran SKI di MA/MAN dengan lebih mendalam agar dapat menemukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.
  - b. Membiasakan memberikan penguatan kepada peserta didik pada tahap refleksi agar peserta didik dapat menkonstruksikan pengetahuannya dengan benar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Irawan, Edi. Syaiful Arif, dkk. *Pendidikan Tinggi di Masa Pandemi*. Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020.
- 'Amanah, Syifa Agestrisna Nur. Cecep Daril Iwan, Selamat. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari Vol. 17 No. 1 Tahun 2020*.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Basyirudin, Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Cutat Pers, 2002.
- Citra, Cahyani Amidah dan Brilliant Rosy. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8, No.2 Tahun 2020. <https://journal.unesa.ac.id/index.php./jpap> diakses pada 28 Maret 2021 pukul 15.26
- Departemen Pendidikan Agama RI. *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI, 2004.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, tt.
- Firman, A. M. Irfan Taufan Asfar dan Suhardiman. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android sebagai Sistem Fast Respon Evaluatio. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2019*. STKIP Muhammadiyah Bone. diakses pada 19 Mei 2021 pukul 15.12
- Hanafi. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Subdit Kelembagaan Direktorat Pendidikan Tinggi Islam Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2012.
- Kamaraga, Hansiswani. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Informasi, Perlukah ?*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Karwono. *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers, 2017.
- Komsiyah, Indah. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Kustandi, Cecep. dan Daddy Drmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Kusuma, Yosela Alvi. Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2020. diakses pada 22 Desember 2020 pukul 21.50
- Maemulyani, Yani. dan Caryoto. *Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT Luxima Metro Media, tt.

- Muslich, Masnur. *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.
- Nada, Atika Qutrotun. Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo. *Skripsi*, [digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id). diakses pada 19 Desember 2020 pukul 08.08
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 0000912 Tahun 2013.*
- Pranoto, Setyo Edi. Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, Vol. 4, No.1 Tahun 2020.
- Sadiman, Arif S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, tt.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- Sari, Fitri Kartika. Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, Medan, 2020. diakses pada 12 April 2021 pukul 08.19
- Setiawan, Agung. Sri Wigati, Dwi Sulistyaningsih. Implementasi Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusaintek: FMIPA UNIMUS*, 2019.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Sumiharsono, Rudi. *Media Pembelajaran*. Jember: CV. Pustaka Abadi, 2017.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Susilana, Rudi. *dkk. Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima, 2009.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2011.
- Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia V 0.4.0 Beta (40)*. Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016-2020.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Skripsi Tahun 2020*. Ponorogo: tp, 2020.
- Wihartanti, Liana Vivin. Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, Bayu Aji Pangestu, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019*, Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa, 2019.

