

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti

**Nur Yeka Damayanti^{1*}, Martin Kustati², Rezki Amelia³, Gusmirawati⁴, Hidayati⁵,
Naila Hayati⁶**

¹²³⁴⁵⁶Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

*nuryeka3009@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional peserta didik kelas IX SMP PGRI 1 Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi* eksperimen dengan populasi 106 peserta didik dan sampel penelitian 60 peserta didik. Teknik pengumpulan data melalui tes (*pretest*, *posttest*) dan dokumentasi. Hasil penelitian dari data skor *N-gain* peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz berada pada klasifikasi tinggi dengan persentase 77%, sedangkan peningkatan hasil belajar kelas kontrol yang menerapkan media pembelajaran konvensional berada pada klasifikasi rendah dengan persentase 31%. Didukung hasil *uji independent sample t-test* diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada peserta didik kelas IX SMP PGRI 1 Padang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Aplikasi Quizizz; Hasil Belajar.

Abstract

The study aims to determine the significant difference in learning outcomes between the experimental class that uses quizizz application-based learning media and the control class that uses conventional learning media for students in grade IX of SMP PGRI 1 Padang. The research method used was a quasi-experiment with a population of 106 students and a research sample of 60 students. Data collection techniques through tests (pretest, posttest) and documentation. The results of the study from the N-gain score data showed that the improvement of learning outcomes in experimental classes that applied quizizz application-based learning media was in a high classification with a percentage of 77%, while the improvement in learning outcomes in control classes that applied conventional learning media was in a low classification with a percentage of 31%. Supported by the results of the independent sample t-test, a sig. (2 tailed) by $0.000 < 0.05$ this means, H_0 rejected and, H_a Accepted. Thus, the application of quizizz application-based learning media has significant differences in learning outcomes in grade IX students of SMP PGRI 1 Padang.

Keywords: Learning Media; Quizizz Application; Learning Results.

Diserahkan: 21-11-2024 **Disetujui:** 28-11-2024. **Dipublikasikan:** 1-12-2024

I. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam keseluruhan aspek kehidupan manusia, khususnya bagi peserta didik yang masih mengembangkan potensi dirinya karena itu mereka sangat perlu ilmu pengetahuan yang cukup untuk bekal kehidupannya sehingga terciptalah sumber daya manusia yang berkualitas untuk bangsa dan bernegara. Sebagaimana yang telah tercantum dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad 21 telah mengubah karakteristik peserta didik sehingga memerlukan cara belajar yang berorientasi dan inovatif (Dermawan dkk., 2021). Maka dari itu penyesuaian peran guru sangat perlu dilakukan agar penggunaan teknologi dan informasi dapat dikelola dengan baik yang tentunya harus diimbangi dengan memadainya sumber daya manusia. Pengembangan pembelajaran di era abad 21 saat ini bertujuan untuk mengembangkan kurikulum pendidikan agar sesuai dengan kemajuan zaman (Handini & Dkk., 2023). Dalam sistem pembelajaran guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang digunakan, fasilitas, karakter peserta didik dan sumber daya yang tersedia, sehingga semuanya dijadikan komponen dalam menyusun rencana pembelajaran. "sebagai implementator, guru berperan untuk mengaplikasikan kurikulum yang sudah ada" (Arifin, 2020). Menurut Affandi, ia menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan akan mempengaruhi hasil belajar (Hosaini & Dkk., 2022). Mawaddah dkk., (2021); Pusparani, (2020) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi quizizz proses pembelajaran akan berjalan kondusif, menarik, interaktif dan menyenangkan, dengan begitu guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan memanfaatkan alat teknologi pendidikan yang telah tersedia di sekolah.

Kegiatan pembelajaran akan lebih baik jika digunakannya media pembelajaran yang memadai agar suatu kegiatan pembelajaran di kelas efektif dan efisien sehingga tercapailah tujuan pembelajaran dengan baik. Sesuai dengan pendapat Harahap & Dkk., (2022) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain menyempurnakan dalam penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, serta meningkatkan kualitas hasil belajar.

Damayanti, Kustati, Amelia, Gusmirawati, Hidayati, Hayati

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, seorang guru haruslah mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan cocok digunakan dalam materi pembelajaran dengan mempertimbangkan beberapa faktor yaitu “faktor tujuan, kemampuan guru dan peserta didik, dan efektivitas” (Trinova & Izati, 2020). Kendala yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) adalah peserta didik tidak bersemangat ketika mengikuti proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dari penelitian Azizah dkk., (2023); Citra & Rosy, (2020); Kamajaya dkk., (2022); Nurpratiwi dkk., (2022); Pusparani, (2020) yang mengatakan bahwa “peserta didik tidak menunjukkan minat belajar, merasa bosan, peserta didik kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, serta dalam pembelajaran pun peserta didik menjadi pasif, kurang antusias saat belajar”. Oleh karena itu, guru harus pandai dalam memadukan media dengan materi pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Sesuai dengan pendapat Salsabila dkk., (2020) media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kenyataan di lapangan masih terdapat guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP). Pendidikan Agama Islam dituntut dapat menyesuaikan dengan perubahan dan perkembangan teknologi yang begitu pesat terlebih pada masa abad 21 ini. Masalah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam salah satunya adalah kurang tepatnya cara guru dalam penyampaian materi seperti pemilihan media yang tidak inovatif, dan setelah penyampaian materi guru tidak memperhatikan penerapan teori kepada peserta didik, hal ini menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam, selain itu sistem pembelajaran yang cenderung monoton dan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik (Asiyah & Jazuli, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IX di SMP PGRI 1 Padang mengatakan bahwa pada proses pembelajaran di kelas masih menggunakan media konvensional dengan menerangkan materi pembelajaran dipapan tulis, menjelaskan materi dengan metode ceramah, sesekali guru menampilkan video pembelajaran dari youtube sesuai dengan materi pembelajaran dan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi ataupun yang lainnya. Selanjutnya guru mengeluhkan bahwa ketika pembelajaran berlangsung peserta didik kurang bersemangat, sering keluar masuk kelas ketika pembelajaran, tidur dikelas, suasana kelas yang berisik, dan ketika diberikan tugas untuk dikerjakan, hanya beberapa dari peserta didik tersebut yang membuat tugas dan hal itulah yang menyebabkan nilai peserta didik cenderung rendah sehingga banyak yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75.

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak positif dari seluruh aspek kehidupan, khususnya pada bidang pendidikan. Adanya kemajuan teknologi semua aktivitas pembelajaran dapat dibantu oleh adanya teknologi, seperti halnya media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah aplikasi quizizz. Aplikasi quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multipemain ke ruang kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Citra & Rosy, 2020; Dermawan dkk., 2021; Kasmawati & Malewa, 2022; Mawaddah dkk., 2021; Nuramanah dkk., 2020; L. S. L. Purba, 2019; Rajagukguk, 2020) Aplikasi quizizz dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif *multiplayer* dengan dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, *smartphone*, atau *tablet* untuk menyelesaikan kuis tersebut. Aplikasi quizizz ini memiliki karakteristik permainan seperti tema, meme dan musik yang menghibur saat pembelajaran (Amaliyah & Lismawati, 2019; Maulidiah & M, 2024; L. S. L. Purba, 2019; Pusparani, 2020). Quizizz menjadi salah satu *web tool* permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas sebagai alat ukur dalam meningkatkan pemahaman peserta didik (Irfani dkk., 2021; O. N. Purba, 2022; Selian & Rambe, 2022).

Dari permasalahan diatas diperlukan pembaharuan media pembelajaran yang khusus untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih menyenangkan dan aktif, pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya melibatkan guru, tetapi juga peserta didik, tidak ada kebosanan dan kesulitan dalam mengikuti pelajaran, sehingga apa yang disampaikan guru mudah dipahami serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ditinjau dari fasilitas yang tersedia dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 1 Padang sudah memadai dengan adanya proyektor dan didukung dengan peserta didik yang rata-rata sudah memiliki *smartphone* sehingga tidak mengharuskan peserta didik gagap tentang teknologi agar dapat mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran aplikasi quizizz. Melalui penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz memberikan pengalaman nyata dan dapat diterapkan untuk peserta didik dalam pembelajaran agar tidak merasa bosan dan meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar (Ramliyana & Dkk., 2021). Penggunaan media kuis tidak hanya membantu peserta didik menghafal materi yang diberikan kepada mereka, tetapi juga menciptakan persaingan diantara mereka, menantang mereka untuk menjadi yang terbaik di kelas (Aprinastuti & Dkk., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian dari Kamajaya et al., (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kuis dalam Pendidikan Agama Islam sangat efektif, karena peserta didik lebih antusias menggunakan media pembelajaran berbasis kuis/game daripada metode pembelajaran ceramah saja. Hasil penelitian Ahmad et al., (2021); O. N. Purba, (2022) menyatakan bahwa aplikasi quizizz dapat membantu motivasi

Damayanti, Kustati, Amelia, Gusmirawati, Hidayati, Hayati

belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar Diperkuat dengan hasil penelitian Nuramanah et al., (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar (psikomotorik dan kognitif) peserta didik pada mata pelajaran PAI. Oleh karena itu dengan adanya teknologi yang semakin berkembang saat ini sangat mendukung untuk mengembangkan media pembelajaran yang terbaru dan menarik minat belajar bagi peserta didik. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran sehingga menuntut guru harus pandai dalam memadukan media dengan materi pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan cara memberikan *treatment*/perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian guna membangkitkan sesuatu kejadian/keadaan yang akan diteliti bagaimana akibatnya (Amaliyah & Lismawati, 2019; Hardani & Dkk., 2020). Jenis penelitian yang dipilih adalah *quasi eksperimental design* (eksperimen semu) (Tim Penyusun, 2020) dengan desain penelitian yaitu *Non Equivalent Control Group Design* (Hardani & Dkk., 2020). Pelaksanaan dalam penelitian menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi dalam kajian penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX di SMP PGRI 1 Padang tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 106 peserta didik. Teknik Sampel pada penelitian ini adalah *simple random sampling* yaitu teknik sampling yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Hardani & Dkk., 2020) yang mana pengambilan sampel berasal dari populasi yang dilakukan dengan undian atau lotre secara acak. Kelas ini dipilih berdasarkan undian secara acak yang kemudian didapatkan jumlah sampel yaitu 60 peserta didik.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes (*pretest* dan *posttest*) yang berupa (*cognitive task*) untuk mengukur hasil belajar dan dokumentasi (Neliwati, 2018). Tes tersebut berupa serangkaian pertanyaan yang berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal yang terdiri dari 4 alternatif jawaban, dengan satu jawaban yang benar. Dokumentasi digunakan dalam penelitian sebagai bukti dari data yang diperoleh, misalnya dengan profil sekolah, visi, misi dan dokumentasi terkait gambar peserta didik saat berinteraksi dengan pembelajaran yang diterapkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas dilakukan untuk memenuhi apakah sampel yang diambil

dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Disamping itu uji normalitas dapat dilakukan dengan bantuan *software SPSS*, yaitu uji Kolmogorov Smirnov dan uji Shapiro-Wilk, dengan syarat Jika nilai signifikansi hasil uji Kolmogorov-Smirnov $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi hasil uji Kolmogorov-Smirnov $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *software SPSS 26 for windows* disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa	Pretest Eksperimen (Aplikasi Quizizz)	.152	30	.076	.900	30	.008
	Posttest Eksperimen (Aplikasi Quizizz)	.133	30	.183	.938	30	.078
	Pretest Kontrol (Konvensional)	.159	30	.051	.935	30	.066
	Posttest Kontrol (Konvensional)	.150	30	.081	.953	30	.198

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Software SPSS 26 for windows

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat di deskripsikan bahwa hasil belajar peserta didik untuk *pretest* kelas eksperimen 0,076, *posttest* kelas eksperimen 0,183, serta *pretest* kelas kontrol 0,051 dan *posttest* kelas kontrol 0,081 yang mana semuanya berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dari hasil signifikansi hasil belajar peserta didik tersebut $> 0,05$. Hasil tersebut diambil berdasarkan uji Kolmogorov Smirnov karena N (jumlah sampel) lebih dari 50 yaitu berjumlah 60 peserta didik.

Uji Homogenitas.

Uji homogenitas merupakan pengujian terhadap kesamaan beberapa bagian sampel yakni seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama (Arikunto, 2021). Uji homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini yaitu uji homogenitas data kelas eksperimen dan data kelas kontrol. Standar pengujian jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dikatakan homogen dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak homogen. Teknik yang digunakan untuk melakukan pengujian homogenitas dalam penelitian ini yaitu berbantuan perhitungan *software SPSS 26 for windows* dengan menggunakan *test of homogeneity of variances*. Hasil pengujian homogenitas hasil belajar dapat disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_belajar_siswa	Based on Mean	1.931	1	58	.170
	Based on Median	1.907	1	58	.173
	Based on Median and with adjusted df	1.907	1	57.022	.173
	Based on trimmed mean	1.938	1	58	.169

Sumber : Software SPSS 26 for windows

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat disimpulkan bahwa signifikansi yang diperoleh > 0,05 dengan nilai signifikansi sebesar 0,170 artinya semua sampel berasal dari populasi yang mempunyai variansi yang sama (homogen) sehingga dapat dilakukan uji hipotesis.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan uji *independent sample t-test*. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan apabila nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berikut ini gambaran uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 3. Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen & Kelas Kontrol

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_belajar_siswa	posttest kelas eksperimen (aplikasi quizizz)	30	87.00	8.081	1.475
	posttest kelas kontrol (konvensional)	30	61.07	10.027	1.831

Sumber : Software SPSS 26 for windows

Berdasarkan tabel 3. hasil statistik uji *independent sample t test* dapat diketahui bahwa untuk *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 87.00 dan *posttest* kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 61.07. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Hasil uji hipotesis hasil belajar peserta didik dengan menggunakan analisis uji *independent sample t test* untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz. Hasil perhitungan disajikan pada tabel 4. berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji t-test Hasil Belajar

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_belajar_siswa	Equal variances assumed	1.931	.170	11.029	58	.000	25.933	2.351	21.227	30.640
	Equal variances not assumed			11.029	55.495	.000	25.933	2.351	21.227	30.644

Sumber : Software SPSS 26 for windows

Berdasarkan tabel 4. diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional peserta didik kelas IX SMP PGRI 1 Padang.

Uji N-Gain Skor

Uji *N-gain* skor bertujuan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar peserta didik dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan selanjutnya diadakan *posttest*. Kemudian dicari seberapa besar peningkatan hasil belajar dari data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut menggunakan rumus *gain* ternormalisasi (*N-gain*). Data skor peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada dalam tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kriteria	Kelas Eksperimen		Kriteria	Kelas Kontrol	
	Frekuensi	Persentase		Frekuensi	Persentase
Tinggi	21	70%	Tinggi		
Sedang	8	26,67%	Sedang	16	53,33%
Rendah	1	3,33%	Rendah	14	46,67%
Jumlah	30	100%	Jumlah	30	100%

Berdasarkan tabel 5. diatas dapat kita ketahui bahwa peserta didik pada kelas eksperimen yang memiliki peningkatan hasil belajar pada kriteria tinggi berjumlah 21 peserta didik pada taraf 70%, di kriteria sedang berjumlah 8 peserta didik pada taraf 26,67%, dan pada kriteria rendah berjumlah 1 peserta didik pada taraf 3,33%. Sedangkan pada kelas kontrol tidak ada peserta didik yang terdapat pada kriteria tinggi, pada kriteria sedang berjumlah 16 peserta didik pada taraf 53,33%, dan kriteria rendah berjumlah 14 peserta didik pada taraf 46,67%. Hasil analisis rata-rata skor *N-gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol telah dilakukan sehingga didapatkan rata-rata skor *N-gain* hasil belajar pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Rata-Rata *N-Gain* Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas	Rata-Rata <i>N-Gain</i>	Kriteria
Eksperimen	0,7670	Tinggi
Kontrol	0,3063	Rendah

Berdasarkan tabel 6. diatas dapat kita ketahui bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 0,7670 terdapat pada kriteria tinggi. Sedangkan peningkatan hasil belajar kelas kontrol memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 0,3063 terdapat pada kriteria rendah. Berdasarkan kriteria *N-Gain* tersebut kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz memiliki peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang lebih baik dari kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Untuk menentukan efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dilihat menggunakan perhitungan *N-gain* yang diambil dari data hasil belajar peserta didik. Adapun perolehan nilai *N-gain* persen pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Uji *N-Gain* Persen

Descriptives						
	Kelas			Statistic	Std. Error	
NGAIN_PERSEN	Eksperimen	Mean		76.6990	3.08066	
		95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	70.3984	
				Upper Bound	82.9997	
		5% Trimmed Mean		77.8318		
		Median		78.8791		
		Variance		284.715		
		Std. Deviation		16.87350		
		Minimum		22.73		
		Maximum		100.00		
		Range		77.27		
		Interquartile Range		23.47		
		Skewness		-.953	.427	
		Kurtosis		2.149	.833	

Descriptives					
	Kontrol	Mean		30.6330	2.81631
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	24.8730	
			Upper Bound	36.3930	
		5% Trimmed Mean		31.2589	
		Median		29.6190	
		Variance		237.948	
		Std. Deviation		15.42555	
		Minimum		.00	
		Maximum		50.00	
		Range		50.00	
		Interquartile Range		25.71	
		Skewness		-.390	.427
		Kurtosis		-.917	.833

Sumber : Software SPSS 26 for windows

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain* dalam bentuk persen pada tabel 7, menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor *N-gain* untuk kelas eksperimen (media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz) adalah sebesar 76.6990 atau 77% dengan nilai skor *N-gain* minimal 22.73 atau 23% dan maksimal 100%. Sementara untuk nilai rata-rata skor *N-gain* untuk kelas kontrol (media konvensional) adalah sebesar 30.6330 atau 31% dengan nilai skor *N-gain* minimal .00 atau 0% dan maksimal 50%.

Tabel 8. Hasil Analisis Tafsiran Efektivitas Uji *N-Gain* Persen

Kelas	Rata-Rata <i>N-Gain</i>	Kriteria
Eksperimen	76.6990	Efektif
Kontrol	30.6330	Tidak efektif

Berdasarkan tabel 8. diatas diketahui bahwa rata-rata *N-gain* untuk kelas eksperimen (media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz) adalah sebesar 76.6990 atau 77% termasuk dalam kategori efektif. Berdasarkan tabel kategori tafsiran efektivitas nilai *N-gain* dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Sementara untuk nilai rata-rata *N-gain* untuk kelas kontrol (media konvensional) adalah sebesar 30.6330 atau 31% termasuk dalam kategori tidak efektif. Berdasarkan tabel kategori tafsiran efektivitas nilai *N-gain* dapat disimpulkan bahwa penerapan media konvensional tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz terdapat pada kriteria efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah pada peserta didik kelas IX SMP PGRI 1 Padang tahun ajaran 2023/2024. Sementara penerapan media konvensional terdapat pada kriteria tidak

Damayanti, Kustati, Amelia, Gusmirawati, Hidayati, Hayati

efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah pada peserta didik kelas IX SMP PGRI 1 Padang tahun ajaran 2023/2024.

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IX di SMP PGRI 1 Padang memiliki hasil belajar yang berbeda. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang mana pada kelas eksperimen peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan tentang dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah sehingga peserta didik bisa menjawab soal yang diberikan dengan baik dibandingkan dengan kelas kontrol dilihat dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yaitu 87,00 dan kelas kontrol 61,07 pada kelas kontrol masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional sehingga pada hasil *posttest* didapatkan masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM pada materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah. Dengan demikian hipotesis hasil penelitian ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen terdapat peningkatan dengan rata-rata kategori tinggi setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz. Dengan demikian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas IX SMP PGRI 1 Padang.

Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmad dkk., (2021) menyatakan bahwa quizizz dapat membantu motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amaliyah & Lismawati, (2019) menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan aplikasi quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, pengaruh dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 81,03 dan nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 75,13. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Proses pembelajaran di SMP PGRI 1 Padang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz terlihat kesungguhan belajar peserta didik dalam pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari perilaku peserta didik pada saat proses pembelajaran dimulai, peserta didik bersemangat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dan tidak ada peserta didik yang keluar masuk kelas, tidur dikelas bahkan suasana kelas sangat kondusif ketika pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pendapat Ahmad dkk., (2021) mengatakan aplikasi quizizz ini memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran yang dapat diakses melalui komputer, laptop, handphone atau tablet untuk menyelesaikannya. Diperkuat

dengan pendapat Ramliyana & Dkk., (2021) mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik ikut terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran khususnya aplikasi quizizz dikarenakan melalui aplikasi quizizz memberikan pengalaman nyata dan dapat diterapkan untuk peserta didik dalam pembelajaran agar tidak merasa bosan dan meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar. Selain itu media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran berbagai mapel dan jenjang.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SMP PGRI 1 Padang terkait penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional peserta didik kelas IX SMP PGRI 1 Padang. Pada penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 1 Padang dapat diterapkan dengan baik sehingga memberikan hasil yang baik bagi proses pembelajaran, dimana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga meningkatkan fokus dalam pembelajaran. Tidak hanya peserta didik yang merasakan manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz, guru sebagai pendidik juga terbantu karena memudahkan guru dalam melakukan penilaian atau evaluasi pembelajaran.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H., Latif, A., & Al Yakin, A. (2021). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran* (1st ed.). Nas Media Indonesia.
- Amaliyah, S., & Lismawati. (2019). Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam DI SMAN 32 Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Berseri*, 842–849. <https://doi.org/10.22236/semnas/11842-849235>
- Aprinastuti, C. & Dkk. (2023). *Special Book For Media Tutorial ICT-Based Learning*. (1st ed.). Stiletto Book.
- Arifin, M. (2020). *Modul Kurikulum Dan Pembelajaran*. Umsupress.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (15th ed.). Rineka Cipta.
- Asiyah, O. M., & Jazuli, M. F. (2022). Inovasi Pembelajaran PAI Abad 21. *Ta'limDiniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.53515/tdjpai.v2i2.33>
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dermawan, D. D., Wardani, S., S, Y. K., & Pranoto. (2021). *Penerapan Asesmen Hots Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz*. CV. Zenius Publisher.
- Handini, O. & Dkk. (2023). *Inovasi Dalam Pembelajaran Abad 21* (1st ed.). Unisri Press.
- Harahap, E. & Dkk. (2022). *Inovasi Kurikulum*. (1st ed.). PT. Nasya Expanding Management.
- Hardani & Dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Hosaini & Dkk. (2022). *Metode Dan Model Pembelajaran Untuk Merdeka Belajar* (1st ed.). CV Kreator Cerdas Indonesia,.
- Irfani, A. N., Sulistiani, I. R., & Ardiansyah, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) DI SMP Wahid Hasyim Malang. *Vicratina : Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 6(6), Article 6.

- Kamajaya, B., Hermawan, I., & Waluyo, K. E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat. *PeTeKa*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.31604/ptk.v5i3.555-562>
- Kasmawati, K., & Malewa, E. S. (2022). Pemanfaatan Media ICT Quizizz Dalam Asesmen PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Educandum*, 8(2), Article 2.
- Maulidiah, T. A., & M, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Buana Waru Sidoarjo. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(8), Article 8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13311087>
- Mawaddah, A. W. A., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Neliwati. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori Dan Praktek)* (1st ed.). Cv. Widya Puspita.
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Nurpratiwi, A., Sitika, A. J., & Fauziah, D. N. (2022). *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Daarul Qur'an Kecamatan Klari Karawang / As-Sabiqun*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/1928>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i1.1028>
- Purba, O. N. (2022). *Media Pembelajaran Quizizz Untuk Guru Dan Dosen*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI DI SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rajagukguk, M. (2020). *Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0*.
- Ramliyana, R. & Dkk. (2021). *Menggagas Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Era Kelimpahan*. Unisma Press.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi

Damayanti, Kustati, Amelia, Gusmirawati, Hidayati, Hayati

Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), Article 2.
<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

Selian, F. H., & Rambe, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7370–7377.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4083>

Tim Penyusun. (2020). *Pedoman Penulisan Skripsi*. UIN Imam Bonjol.

Trinova, Z., & Izati, W. (2020). *Media Pembelajaran*. Opvie Java Padang.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. (n.d.). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Retrieved October 22, 2024, from <https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/4220/UU%20NO%20%20TH%201989.pdf>