

PEMANFAATAN MEDIA ICT QUIZIZZ DALAM ASESMEN PAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK



UTILIZATION OF QUIZIZZ ICT MEDIA IN PAI ASSESSMENT TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES

Kasmawati , Emy Saelan Malewa*

SMA Muhammadiyah Sungguminasa , Email : yusuf.amirhafid@gmail.com No. Hp 085242988996
UPTD SDN 65 Barru , Email : Emisaelanmalewa.s.pdi74@gmail.com. No. Hp. 085395925675

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:
Media ICT, aplikasi quizizz, Asesmen, Hasil Belajar

Media ICT berbasis aplikasi quizizz adalah salah satu hasil inovasi dalam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan asesmen pembelajaran. Tujuan penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI & BP melalui penggunaan media ICT berbasis aplikasi quizizz pada kegiatan asesmen di kelas XII IPS SMA Muhammadiyah Sungguminasa. Penelitian Tindakan Kelas menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, yang terdiri dari dua siklus dengan empat tahapan meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan evaluasi, dan tahap refleksi. Sasaran penelitian adalah peserta didik kelas 12 IPS yang berjumlah 22 orang dengan jumlah peserta 6 orang dan 16 peserta didik di SMA Muhammadiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: dokumentasi, observasi, dan tes hasil belajar. Triangulasi sumber data dan metode adalah validitas data yang digunakan, sedangkan untuk analisis datanya memakai analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media ICT berbasis aplikasi quizizz pada kegiatan asesmen dapat meningkatkan hasil belajar berdasarkan dua siklus I dan II, yang dibuktikan sebelum pemanfaatan media ICT berbasis aplikasi quizizz, nilai rata-rata hasil belajar yakni 65,09 meningkat menjadi 72,81. Sementara, yang terjadi pada siklus II, kenaikan rata-rata nilai hasil belajar dari 72,81 menjadi 85,72.

ABSTRACT

Quizizz application-based ICT media is one of the results of innovation in learning media that can be used in learning assessment activities. The purpose of this research focuses on efforts to increase the value of student learning outcomes in PAI & BP subjects through the use of ICT media based on the quizizz application in assessment activities in class XII Social Studies at SMA Muhammadiyah Sungguminasa. Classroom Action Research uses a quantitative and qualitative approach, which consists of two cycles with four stages including the planning stage, the action implementation stage, the observation and evaluation stage, and the reflection stage. The target of the research was 22 social studies class 12 students with 6 participants and 16 students at SMA Muhammadiyah

Keywords:
*ICT Media, Quizizz
Application,
Assessment, Learning
Outcomes.*

Sungguminasa, Gowa Regency. The data collection procedures used in this study were: documentation, observation, and learning outcomes tests. Triangulation of data sources and methods is the validity of the data used, while for data analysis using quantitative and qualitative analysis. The results showed that the use of ICT media based on the quiziz application in assessment activities could improve learning outcomes based on two cycles I and II, as evidenced before the use of ICT media based on the quizziz application, the average value of learning outcomes, which was 65.09, increased to 72.81. Meanwhile, what happened in the second cycle, the average increase in the value of learning outcomes from 72.81 to 85.72. while for data analysis using quantitative and qualitative analysis. The results showed that the use of ICT media based on the quiziz application in assessment activities could improve learning outcomes based on two cycles I and II, as evidenced before the use of ICT media based on the quizziz application, the average value of learning outcomes, which was 65.09, increased to 72.81. Meanwhile, what happened in the second cycle, the average increase in the value of learning outcomes from 72.81 to 85.72. while for data analysis using quantitative and qualitative analysis. The results showed that the use of ICT media based on the quiziz application in assessment activities could improve learning outcomes based on two cycles I and II, as evidenced before the use of ICT media based on the quizziz application, the average value of learning outcomes, which was 65.09, increased to 72.81. Meanwhile, what happened in the second cycle, the average increase in the value of learning outcomes from 72.81 to 85.72.

PENDAHULUAN

Belajar dengan sistem daring/online menjadi model pembelajaran yang baru semasa Covid -19, setelah sebelumnya menggunakan sistem konvensional (tatap muka antara guru dengan peserta didik). Perubahan sistem ini harus diakui tidak memberi hasil maksimal disebabkan berbagai kendala diantaranya kesiapan sarana dan keterbatasan jaringan yang menyebabkan peserta didik sulit mengakses informasi, namun seiring perjalanan waktu para peserta didik mulai terbiasa dengan sistem tersebut, sehingga terasa bahwa dunia pendidikan sangat dekat dengan informasi teknologi. Hal ini ternyata menjadi kendala pada sistem belajar secara konvensional/luring akibat penggunaan IT di masa pandemi, menyusul meredanya kasus covid 19.

Kondisi pembelajaran luring pasca pandemi covid -19 tampak kurang terespon oleh peserta didik saat proses pelaksanaan pembelajaran PAI dan BP terlaksana di kelas XII IPS SMA

Muhammadiyah Sungguminasa semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Dampaknya hasil belajar dari kelas tersebut rendah. Hasil evaluasi awal (penilaian harian) menunjukkan dari 22 peserta didik di kelas XII IPS, hanya 11 orang (50%) yang mencapai nilai ketuntasan belajar minimum (KBM) diperoleh nilai rata-rata hasil belajar yang dicapai adalah 65. Hasil ini masih kurang dari standar ketuntasan belajar minimal (KBM) mata pelajaran PAI dan BP kelas XII IPS. Adapun nilai standar yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu nilai 75 dan ketuntasan klasikal minimal 85%.

Rendahnya capaian KBM dengan sistem luring ini berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran di SMA Muhammadiyah Sungguminasa ditemukan fakta bahwa rendahnya nilai perolehan hasil belajar peserta didik kelas XII IPS, pada pelajaran PAI dan BP akibat kurangnya minat belajar peserta didik sebagai dampak dari kebiasaan penggunaan

IT selama pandemi yang berlangsung secara santai. Belajar secara tatap muka kembali pasca berakhirnya masa pandemic covid-19 terasa memaksa peserta didik melakukan penyesuaian diri untuk lebih disiplin dan fokus pada pemaparan guru di depan kelas.

Menyiasati kondisi tersebut, penulis melaksanakan pembelajaran dan assesmen dengan memanfaatkan media ICT berupa aplikasi quizizz dengan harapan bahwa peserta didik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajarnya sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

Media ICT berbasis aplikasi quizizz adalah salah satu hasil inovasi dalam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan asesmen pembelajaran, fitur-fitur yang dapat digunakan dalam aplikasi quizizz diantaranya dapat memilih berbagai jenis soal, baik pilihan ganda, isian maupun uraian. Media ICT berbasis aplikasi quizizz pemanfaatannya lebih simple, karena dapat diaplikasikan oleh peserta didik di manapun ia berada. Citra dan Rosy (2020) menjelaskan bahwa quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Aplikasi quizizz dalam dunia pendidikan juga dapat membuat peserta didik lebih bersemangat karena berbasis game atau permainan sehingga membawa aktivitas dan melibatkan banyak peserta di dalam ruang kelas serta menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih antusias dalam belajar. Media ICT berbasis aplikasi quizizz memiliki pilihan-pilihan yang dapat menghubungkan interaksi guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran dan assesmen. Asturi dan Pangstu (2019 : 250) menyebutkan bahwa aplikasi quizizz mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa Media ICT berbasis aplikasi quizizz bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran dan assesmen.

Temuan penelitian sebelumnya tentang penggunaan quizizz dalam asesmen pembelajaran diantaranya “Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 20%, Peningkatan tersebut terjadi karena quizizz menjadikan penilaian menarik (Sugian Noor 2020). Selanjutnya bahwa “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media quizizz sebagai aplikasi kegiatan evaluasi pembelajaran dari 37,5 % meningkat menjadi 62,5% pada siklus pertama. Kemudian, terjadi peningkatan pada siklus kedua sebesar 87,5% pada pertemuan pertama dan 100% pada pertemuan kedua (Herlina Pusparani 2020). Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian ini, namun penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media ICT aplikasi quizizz dalam assesmen formatif .

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pemanfaatan media ICT aplikasi quizizz dalam kegiatan pembelajaran dan assesmen untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XII IPS SMA Muhammadiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa”.

Tujuan penelitian ini berfokus pada peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan BP di kelas XII IPS SMA Muhammadiyah Sungguminasa melalui penggunaan media ICT berbasis aplikasi quizizz dalam assesmen.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran ICT: aplikasi quizizz

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat membantu seorang guru atau hal yang dapat digunakan sebagai alat penyaluran materi pelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran lebih powerful

dimana kontak komunikasi antara individu yang didukung oleh teknologi dapat memberikan nilai tambah dalam kemampuan komunikasi tertentu. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan (Danim (2011)). Seseorang dapat memperoleh pengalaman belajar untuk meningkatkan kompetensinya bukan hanya bersumber dari guru, tetapi dapat bersumber dari buku teks serta lingkungan sekitar peserta didik yang semuanya dapat dikategorikan sebagai bagian dari media pembelajaran. Media pembelajaran ICT berbasis aplikasi quiziz dalam dunia pendidikan dapat meningkatkan efektifitas dan kualitas pendidikan (Muhtadi, 2015). Media Pembelajaran adalah segala hal yang dapat digunakan untuk mentransfer dan menyalurkan informasi pendidikan atau materi pelajaran dari narasumber secara tertata sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan serta yang menerima informasi dapat melakukan kegiatan belajar dengan mandiri, efektif dan efisien .

Media pembelajaran yang banyak diminati saat ini adalah media yang berdasarkan teknologi yng biasa dikenal dengan nama ICT (Information and Communication Technology). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang paling tepat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era teknologi yang semakin maju saat ini adalah pemanfaatan ICT. Dalam pembelajaran berbasis ICT, banyak teknologi yang dibutuhkan diantaranya: perangkat lunak dan perangkat keras serta dukungan jaringan internet, sehingga ada variasi kegiatan pembelajaran di mana guru dan peserta didik tidak selamanya harus bertatap muka secara langsung tetapi dapat melakukan pembelajaran melalui internet secara online.

Diantara fungsi media pembelajaran adalah dapat mempermudah penyampaian

informasi yang salah satunya adalah media pembelajaran ICT berbasis aplikasi quiziz. Menggunakan aplikasi quiziz dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan asesmen dapat meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik. Quiziz adalah aplikasi web untuk membuat game atau kuis interaktif dalam pembelajaran dan asesmen, simple penerapannya, aplikasi ini memiliki beberapa pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar, dan tampilannya dapat di modifikasi sesuai keinginan. Ketika tes sudah siap, maka dapat dibagikan kepada peserta dengan menggunakan kode 6 digit. Aplikasi quiziz juga memberi peluang kepada peserta didik untuk saling berkompetisi dan meningkatkan motivasi mereka untuk lebih giat belajar sehingga hasil belajarnya meningkat. Peserta didik mengerjakan tes secara bersamaan dan dapat melihat langsung hasilnya, bahkan dapat melihat pada papan peringkat, bahwa mereka berada pada peringkat ke berapa. Guru dapat memonitor proses pelaksanaan asesmen dan hasil kerja peserta didik terpantau sehingga guru dapat langsung memberikan nilai ketika tes selesai untuk penilaian hasil belajar peserta didik. Permainan quiziz tersebut dapat membantu dan memotivasi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya dibandingkan menggunakan tes berbasis kertas selama ini.

Media pembelajaran ICT berbasis aplikasi quiziz merupakan variasi baru pembelajaran di kelas yang menekankan pentingnya penguasaan IT. Kemampuan para guru berinovasi di dalamnya menjadi salah satu kebutuhan utama, tujuannya agar peserta didik tidak bosan dengan hanya satu model pembelajaran. Sebaliknya peserta didik perlu meningkatkan kemampuan belajarnya dengan memanfaatkan IT. Dengan demikian aplikasi Quizizz akan memberikan banyak warna pada proses belajar mengajar untuk menghindari adanya kejenuhan peserta didik mengikuti pembelajaran.

Asesmen

Asesmen merupakan kegiatan yang menjadi bagian integral dari kegiatan belajar mengajar. Asesmen dilaksanakan untuk memperoleh hasil sebagai dasar untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa tujuan asesmen formatif diantaranya untuk memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik dalam memperoleh informasi dan sebagai tolak ukur dalam penilaian kemampuan belajar peserta didik sehingga dapat memperbaiki proses pembelajarannya. Asesmen ini merupakan solusi untuk mengidentifikasi peserta didik sesuai dengan kebutuhan belajarnya, dan mengidentifikasi hambatan atau kesulitan yang dihadapi, serta untuk memperoleh informasi tentang perkembangan peserta didik. Informasi ini menjadi catatan perbaikan untuk pendidik dan peserta didik. (Kemendikbudristek: 2022)

Bagi peserta didik, asesmen formatif berguna untuk merefleksi, dengan memonitor kemajuan belajarnya, tantangan yang dialaminya, serta cara yang dapat ia lakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai target yang telah ditetapkan. Asesmen formatif bagi seorang guru, bermanfaat untuk menggambarkan kembali strategi pembelajaran yang digunakannya, dan memungkinkan efisiensi dan efektivitasnya dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Asesmen ini juga memberikan pemahaman tentang karakteristik atau gaya belajar individu peserta didik yang mereka ajar. (Kemendikbudristek : 2022).

Asesmen sumatif, yaitu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui secara pasti tentang kemampuan peserta didik, apakah tujuan pembelajaran tercapai secara menyeluruh. Asesmen ini dilaksanakan setiap akhir proses pembelajaran dan dapat pula dilaksanakan bersamaan untuk beberapa tujuan pembelajaran, tergantung pertimbangan guru dan kebijakan satuan pendidikan. Asesmen sumatif berbeda dengan asesmen formatif, sebab asesmen sumatif dilaksanakan sebagai bagian dari perhitungan penilaian pada penilaian akhir

semester (PAS), penilaian akhir tahun (PAT) dan penilaian akhir jenjang (US). Fungsi asesmen sumatif antara lain: standar untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mencapai hasil belajar dari beberapa tujuan pembelajaran dalam periode tertentu; memperoleh nilai ketercapaian hasil belajar untuk dijadikan perbandingan dengan standar pencapaian yang telah ditetapkan, dan menentukan standar proses belajar peserta didik pada semester atau jenjang berikutnya.

Asesmen merupakan sistem penilaian yang saling mengikat antara pendidik dengan peserta didik sehingga seorang guru diharapkan mampu memaparkan hasil evaluasinya secara mudah kepada peserta didik dan peserta didik dapat mengaplikasikannya pada proses belajar mereka sesuai arahan guru.

Aplikasi asesmen ini jika diterapkan secara baik akan melahirkan proses belajar yang mengharuskan guru dan peserta didik aktif di dalamnya. Dengan aktifnya peserta didik seorang guru secara tidak langsung dapat mengetahui sampai sejauh mana kemampuan peserta didik mampu memahami materi yang disajikan oleh guru. Begitu juga sebaliknya peserta didik dapat menggali secara dalam materi yang disajikan seorang guru.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses penilaian terhadap kemampuan belajar peserta didik sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, hal ini memberikan petunjuk bahwa objek yang menjadi sasaran adalah hasil belajar peserta didik. (Sudjana 2009).

Hasil belajar adalah pemahaman, sikap, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah menerima terapi yang diberikan guru sehingga mereka dapat membangun pengetahuan itu ke dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini guru berhak dan berkewajiban untuk memberikan penilaian terhadap hasil belajar, dan peserta didik berhak mengetahui hasil belajarnya untuk setiap bidang studi atau seluruh nilai rata-rata pada raportnya.

Asesmen melalui aplikasi quizizz memungkinkan peserta didik langsung memperoleh hasil belajar yang telah diraihinya, bahkan dapat membandingkan dengan hasil capaian peserta didik lainnya, aplikasi quizizz memberi ruang bagi peerta didik untuk berkompetisi secara sehat, sehingga peserta didik termotivasi belajar untuk mencapai hasil yang terbaik. Oleh karena itu guru sudah seyogyanya untuk melakukan inovasi yang dapat memotivasi peserta didik untuk mencapai prestasi atau hasil belajara yang lebih tinggi, diantaranya dengan menggunakan alat peraga yang kreatif dan inovatif.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom procedure research). Menurut Kemmis dan M. C. Taggert dalam Muslich (2009:8), penelitian tindakan kelas (PTK) adalah studi tentang peningkatan diri, pengalaman kerja sendiri, dilakukan secara sistematis, terencana dan dalam arah introspeksi. Pelaksanaannya dibagi menjadi dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat fase. Tahapan dalam setiap siklus meliputi: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan evaluasi, dan tahap refleksi

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah pessenger didik kelas XII IPS, yang jumlahnya 22 orang, yang terdiri dari perempuan sebanyak 6 orang dan laki-laki sebanyak 16 orang, di SMA Muhammadiyah Sungguminasa kabupaten Gowa.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian menurut Arikunto (2003) diartikan sebagai fasilitas atau alat yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan data, agar supaya hasil penelitian dapat diperoleh secara gampang dengan hasil yang lebih maksimal, hal ini dimaknai agar peneliti terlaksana secara cepat, lengkap dan sistematis. Penelitian ini menggunakan in strumen tes yang berbentuk multiple choice yang disajikan dalam bentuk aplikasi quizizz.

4. Teknik Analisis Data

Tekhnik analisis data yang dipergunakan berupa analisis data yang bersifat diskritif kualitatif yaitu suatu metode yang menjelaskan perolehan suatu data, berupa insrtumen penelitian serta melakukan klasifikasi data yang telah dikumpulkan menjadi data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang dianalisa dilakukan dengan berkesinambungan dengan data pada saat proses pengambilan data. Sedangkan untuk menganalisa data kuantitatif dapat diketahui data hasil ketuntasan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan cara menghitung mean atau nilai rata-rata dari data hasil yang di peroleh peserta didik dan menganalisis tingkat penyerapan (daya serap) peserta didik yang perolehannya mengacu pada tabel pencapaian hasil ketuntasan hasil belajar peserta didik.

a) Cara menghitung nilai mean peserta didik (Mundir, 2012).

Penjelasan:

x : nilai mean

Σx_i : nilai keseluruhan objek

N : Jumlah keseluruhan objek

b) Menentukan daya serap (Hasan, 2002).

Penjelasan:

DS : tingkat daya serapan peserta didik

NE : nilai batas kelas atas

S : banyaknya peserta didik.

c) Daya Serap Peserta Didik

Tabel 1. Standar Ketuntasan Hasil Belajar (Arikunto, 2012)

Kategori Pencapaian Peserta Didik	Nilai Pencapaian Peserta Didik
Baik Sekali	81-100 %
Baik	61-80 %
Kurang	41-60 %
Kurang Sekali	21-40 %

5. Ketuntasan Nilai Peserta Didik

Ketuntasan belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa ditentukan oleh Nilai KKM sekolah yaitu 75 yang diperoleh dari perhitungan 3 komponen dasar yaitu kemampuan peserta didik (intake), tingkat kesulitan dan keluasan materi pelajaran,

serta daya dukung yang di tinjau dari segi sarana dan prasarana dan jumlah guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kuis quizizz di SMA Muhammadiyah Sungguminasa, dilakukan dengan 2 siklus. Dengan objek penelitian peserta didik berjumlah 22 orang yang terdiri dari 16 laki-laki dan 6 perempuan.

SIKLUS I

Siklus 1 dilaksanakan dengan menggunakan kuis pada aplikasi quizizz pada tahap pertama dengan rincian kegiatan:

1) Perencanaan

Pada siklus ini dilakukan proses pembuatan RPP sesuai dengan kompetensi dasar/inti yang akan diajarkan, serta menyediakan medium berupa quizizz sebagai bahan assesmen

peserta didik dengan dalam format pilihan ganda (multiple choice).

2) Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada tahap ini mengikuti alur yang telah dibuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), untuk proses pelaksanaannya, terdapat 3 tahap kegiatan umum yang selalu digunakan guru dalam pembelajaran, yakni; kegiatan Pendahuluan yang meliputi penyampaian tujuan pembelajaran yang dijadikan standar untuk dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran. Kegiatan utama yang meliputi kegiatan pembelajaran yang dilanjutkan tes siklus I dengan menggunakan aplikasi quizizz, dan kegiatan penutup meliputi kegiatan menyimpulkan materi dan melakukan refleksi serta meminta peserta didik mempersiapkan diri untuk pembahasan materi berikutnya.

Tabel 2. Hasil Tes Pra Siklus dan siklus I dengan nilai KBM : 75

No.	NAMA	NILAI		Ketuntasan	
		Perolehan Pra siklus	Perolehan siklus I	Ya	Tidak
1	Abd. Rahman	60	75		√
2	Dennis.A	78	80	√	
3	Muh. Rafiq	79	81	√	
4	Muh. Sabir Tasaufig	75	78	√	
5	Muh. Tohir Harnoi	75	80	√	
6	Muh. Yusuf Ardiansyah	78	82	√	
7	Syansul bahri Siddiq	55	78		√
8	Zelmi Ramadhani	51	55		√
9	Agussalim	55	75		√
10	Hamzah	45	54	v	
11	Hasnandar.S	43	56		√
12	Restu Alam Maulana	52	67		√
13	Rezky Aulia Septiani	75	78	√	
14	Suhartini	75	79	√	
15	Muh. Rafly Saputra	76	84	√	
16	Zahra Restu Nur Annisa	54	60		√
17	Zaldi wahyudi Arham	55	65		√
18	Alfrida Sitaresmi	77	80	√	
19	Siti Annisa	75	78	√	
20	Muh. Khaidir Aswar	75	78	√	
21	Muh. Asri Azis	70	75		√
22	Syahir Al Arkam	54	64		√
	Nilai Rata-Rata	65,09	72,81		

Berdasarkan tabel 2 dari hasil tes sebelum menggunakan aplikasi quizizz terdapat 15 orang yang telah memperoleh nilai ketuntasan dan terdapat 7 orang peserta didik mendapatkan nilai yang kurang dari KBM dan setelah menggunakan aplikasi quizizz terdapat 15 orang yang telah mendapatkan nilai ketuntasan KBM dan 7 orang yang belum mencapai nilai ketuntasan KBM. Hasil belajar pra siklus memperoleh nilai rata-rata sebesar 65,09 dengan tingkat penyerapan peserta didik dari pra siklus adalah 50%. Pada tes akhir (post-test), nilai rata-ratanya adalah 72,81, dan tingkat daya serap peserta didik dari tes akhir (post-test) adalah 68,18%. Hal ini menunjukkan bahwa pra siklus nilai ketuntasan peserta didik masih kategori kurang, sedangkan pada tes akhir (siklus I) nilai ketuntasan belajar bagi peserta didik berada pada tingkat kategori baik, tetapi belum mencapai nilai standar ketuntasan minimal secara kalsikal yaitu 85%.

3). Observasi

Observasi dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, dapat diperoleh hasil pengamatan yaitu: Masi adanya peserta didik yang belum siap dengan permainan game Quizizz (tidak memiliki kuota internet), sehingga berpotensi tercipta kegaduhan karena mengganggu peserta didik lain yang serius mengerjakan soal melalui aplikasi quizizz, jam pelajaran terbatas (kurang) untuk digunakan dalam pelaksanaan quiz. Jika dilaksanakan pada jam pelajaran terakhir, peserta didik cenderung mengantuk serta ogahogahan mengikuti proses belajar. Observasi yang dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran quizizz yaitu : kurangnya pemahaman mengenai quiz menggunakan aplikasi quizizz, membutuhkan durasi lama dari persiapan

hingga selesai, tidak sedikit peserta didik berbuat gaduh dengan mengganngu teman yang lain, keterbatasan penggunaan kuota data internet.

4). Refleksi

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengamatan terhadap kegiatan peserta didik dalam proses belajar, penggunaan aplikasi Quizizz bisa diterima dengan baik oleh peserta didik, tetapi karena masih adanya peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan, maka tindakan siklus I ini dilanjutkan ke siklus II.

SIKLUS II

1. Perencanaan

Ditahap ini, dilakukan proses penyusunan RPP sesuai dengan kompetensi dasar/inti yang akan diajarkan, serta menyediakan media berupa aplikasi quizizz dalam format pilihan ganda (multiple choise).

2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelakasnaan Pembelajaran yang telah disusun sebelumnya pada tahap perencanaan, untuk proses pelaksanaannya, terdapat 3 tahap kegiatan umum yang selalu digunakan guru dalam mengajar, yakni; kegiatan pendahuluan meliputi penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kegiatan utama meliputi kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan tes siklus II dengan menggunakan aplikasi quizizz, dan kegiatan penutup meliputi kegiatan menyimpulkan materi dan melakukan refleksi serta meminta peserta didik mempersiapkan diri untuk pembahasan materi berikutnya.

Tabel 3. Hasil Tes siklus II

NO	NAMA	Nilai		Ketuntasan	
		Perolehan	KBM	Ya	Tidak
1	Abd. Rahman	80	75	√	
2	Dennis.A	89	75	√	
3	Muh. Rafiq	93	75	√	
4	Muh. Sabir Tasaufiq	87	75	√	
5	Muh. Tohir Harnoi	88	75	√	
6	Muh. Yusuf Ardiansyah	86	75	√	
7	Syansul bahri Siddiq	87	75	√	
8	Zelmi Ramadhani	70	75		√
9	Agussalim	80	75	√	
10	Hamzah	75	75	√	
11	Hasnandar.S	83	75	√	
12	Restu Alam Maulana	84	75	√	
13	Rezky Aulia Septiani	85	75	√	
14	Suhartini	87	75	√	
15	Muh. Rafly Saputra	93	75	√	
16	Zahra Restu Nur Annisa	83	75	√	
17	Zaldi wahyudi Arham	85	75	√	
18	Alfrida Sitaresmi	95	75	√	
19	Siti Annisa	95	75	√	
20	Muh. Khaidir Aswar	89	75	√	
21	Muh. Asri Azis	87	75	√	
22	Syahir Al Arkam	85	75	√	
	Rata-Rata	85,72			

Berdasarkan tabel 3 dari hasil tes dengan menggunakan aplikasi quizizz Pada siklus II terdapat 21 orang yang mencapai nilai ketuntasan dan 1 orang masih mendapatkan nilai yang kurang dari KBM dengan nilai rata-ratanya adalah 85,72 dan tingkat daya serap peserta didik dari tes akhir (post-test) adalah 95,45%. Hal ini menunjukkan pada siklus I hasil belajar peserta didik masih berada pada kategori baik, sedangkan tes akhir siklus II nilai ketuntasan belajar peserta didik berada pada tingkat kategori sangat baik dan sudah melampaui standar ketuntasan minimal secara klasikal yaitu 85%.

3). Observasi

Observasi dilaksanakan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung diperoleh hasil pengamatan yaitu sejumlah peserta didik sudah menunjukkan keaktifan dalam mencari sumber belajar dan umpan balik dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat

dibandingkan pada siklus sebelumnya dan peserta didik antusias dalam menggunakan media pembelajaran Quizizz.

4). Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses dan hasil belajar peserta didik, ketuntasan belajar secara klasikal telah mencapai 95, 45% artinya sudah melampaui standar KBM secara klasikal yang telah ditetapkan, Hal ini memberikan indikasi bahwa penelitian ini tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian yang dilaksanakan selama dua siklus dengan dua tahap kegiatan terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi diperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan hasil belajar

peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi berfikir kritis dengan pemanfaatan media ICT berupa aplikasi quizizz, dari pra siklus ke siklus I ke Siklus II yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Perbandingan hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I dan siklus II

NO	Kegiatan	Nilai Rata-Rata	Nilai Capaian Daya Serap	Ket
1	Pra Siklus	65,09	50 %	
2	Siklus I	72,81	68,18%	
3	Siklus II	85,72	95,45%	

Berdasarkan Tabel 4 di atas, diperoleh hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar peserta didik melalui pemanfaatan media ICT dengan aplikasi quizizz dari pra siklus, siklus I dan siklus II . Hasil belajar pra siklus sebagai dasar untuk melaksanakan penelitian ini, karena nilai rata-rata hasil belajar peserta didik hanya 65,09 dan nilai capaian daya serap hanya 50 %, artinya masih ada 50 % peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan hasil belajar.

Hasil penelitian pada siklus I melalui pemanfaatan media ICT dengan aplikasi quizizz diperoleh hasil belajar peserta didik sebesar 72,81% nilai rata-rata dengan nilai capaian daya serap sebesar 68,18 % artinya terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum menggunakan aplikasi quizizz ke penggunaan aplikasi quizizz, namun peningkatannya belum signifikan karena masih ada 31,82% peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal, hal ini disebabkan karena penggunaan aplikasi quizizz masih tergolong hal baru bagi peserta didik sehingga masih banyak peserta didik yang masih ragu-ragu bahkan masih ada yang belum paham cara mengaplikasikannya sementara waktu yang tersedia di aplikasi terus berjalan, namun dengan bimbingan guru dan latihan yang berulang-ulang sehingga di siklus II terjadi

peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan yaitu nilai rata-rata mencapai 85,72 dengan nilai capaian daya serap sebesar 95,45 % .

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diperoleh temuan bahwa pemanfaatan media ICT berupa aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi berpikir kritis, selain itu pemanfaatan media ICT berupa aplikasi quizizz juga memperbaiki proses pembelajaran karena peserta didik terlihat antusias menjalankan aplikasi tersebut, peserta didik berlomba-lomba menyelesaikan soal-soal yang ada pada aplikasi karena penilaian dalam aplikasi quizizz selain jawaban benar juga kecepatan menyelesaikan soal tersebut sehingga peserta didik merasa termotivasi untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Noor (2020) bahwa quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkatnya langsung di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi peserta langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Selanjutnya (Herlina Pusparani 2020) menemukan bahwa “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media quizizz sebagai aplikasi kegiatan evaluasi pembelajaran dari 37,5 % meningkat menjadi 62,5% pada siklus pertama. Kemudian, terjadi peningkatan pada siklus kedua sebesar 87,5% pada pertemuan pertama dan 100% pada pertemuan kedua. Demikian juga Sarah wulan sari (2022) menemukan bahwa pemanfaatan media kuis berbasis

information and communication technologie (ICT) dalam meningkatkan hasil belajar di smk kartika xx-1 Makassar sangat efektif.

Game Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian pakai kertas, karenanya guru hendaknya memanfaatkan media ICT berupa aplikasi quizizz dalam kegiatan asesmen formatif dan sumatif.

Selain kelebihan tersebut, penelitian dengan aplikasi quizizz ini memiliki keterbatasan diantaranya: penggunaan aplikasi quizizz membutuhkan kuota internet sehingga ada peserta didik yang terhambat karena tidak memiliki kuota internet, membutuhkan waktu yang lama untuk bisa login secara keseluruhan peserta didik sebelum game quizizz dijalankan.

KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ICT berbasis aplikasi quizizz di SMA Muhammadiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa. Ketuntasan nilai peserta didik dipengaruhi oleh media pembelajaran yang diterapkan dapat dicapai dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas atau classroom action research dengan menggunakan metode analisa kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan dua siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan post test dengan menggunakan media ICT berbasis aplikasi quizizz. Dari hasil kegiatan siklus yang dilakukan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu nilai rata-rata dari 65,09 dengan ketuntas 50 % sebelum penggunaan aplikasi quizizz menjadi 72,81 dengan nilai ketuntasan 68,18% pada siklus I, sedangkan pada siklus II ketuntasan pembelajaran peserta didik menjadi 95,45% dan nilai rata-rata hasil belajar, menjadi 85,72. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media ICT berbasis aplikasi quizizz dalam meningkatkan hasil belajar di SMA

Muhammadiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa sangat efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menghanturkan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang memberikan sumbangsih dan kontribusi selama penelitian hingga tulisan ini dibuat. Terima kasih atas dukungan dan penerimaan selama proses penelitian yang berlangsung di SMA Muhammadiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa, juga kepada ketua DPW AGPAII Sulsel Bapak Muhammad Ikhsan, S.Pd.I, yang telah memfasilitasi kami dengan balai litbang keagamaan provinsi sulsel dan pimpinan redaksi jurnal Educandum serta membimbing kami sampai tulisan ini tuntas. Ucapan terima kasih kepada pimpinan Balitbang dan pimpinan redaksi jurnal Educandum beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan, akses pengetahuan sehingga penulis dapat menerbitkan tulisan ini melalui proses yang tidak singkat, olehnya itu penulis justru menemukan khazanah pengetahuan yang baru dan syarat pengalaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2003). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi kedua. Jakarta: Bumi Aksara.
- Citra, C.A. dan Rosy, B. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(2): 261-272.
- Danim, S. (2011). *Pengembangan Profesi Guru dari Pra-jabatan, Induksi, ke Professional Madani*. Jakarta: Prenada Media.
- Djamarah, S. B. 2006, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Herlina Pusparani : Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon
- Hasan.M.I. (2002). Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya
- Kemendikbudristek, (2022), Panduan Pembelajaran dan Assesmen Pendidikan anak usia Dini, pendidikan dasar dan Menengah.
- Muslich Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mundir, (2012). Statistik Pendidikan. Jember : STAIN Jember Press
- Nana Sujana, (2019) Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya).
- Noor, S. 2020. Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*. 6(1): 1-7.
- Priatna, T. (2017). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Jakarta: CV. Insan Mandiri.
- Wibawa, R.P., Astuti, R.I., dan Pangestu, B.A. 2019. Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 14(2): 244-253.
- Wulan Sari, Sarah, 2022, Efektifitas Pemanfaatan Media Kuis Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SMK Kartka XX-1 Makassar. *Jurnal Educandum Volume 8 Nomor.1 hal. 38*
- Yudhi Munadi, (2012), *Media Pembelajaran*, (Jakarta:GP Press)