Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol.13 No. 001 Spesial Issue Desember 2024

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah

Siti Masnu'ah[1], Nagita Histimuna Aisyah[2]
[1,2]UIN Walisongo Semarang, Indonesia

[1]sitimasnuah552@gmail.com

Abstrak

Aplikasi Quizizz menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam membantu guru menciptakan suasana belajar yang interaktif dan meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Secara keseluruhan, penerapan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan hasil positif bagi keaktifan belajar siswa. pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sangat signifikan, terutama dalam konteks pendidikan modern yang semakin bergantung pada teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat aplikasi quizizz dalam keaktifan belajar siswa pada mapel Pendidikan agama Islam di MTs Wahdatuth Thullab Blora, beserta pengunaan dan dampaknya. Peneliti mengunakan metode deskriptif kualitatif, Teknik pengumpulan data observasional dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi quizizz pada mapel Pendidikan Agama Islam sangat cocok digunakan sebagai media pembalajaran, karena adanya aplikasi quizizz ini proses pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, mudah dipahami oleh siswa, dan mempermudah jalannya pembelajaran.
Kata kunci: Manfaat Aplikasi Quizizz, Keaktifan Belajar, Mapel Pendidikan Agama Islam

Pendahuluan

Aplikasi Quizizz adalah platform pendidikan yang menghadirkan pembelajaran interaktif melalui game quiz pintar. Dengan adanya Quizizz, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi para siswa. Aplikasi ini menawarkan berbagai pertanyaan dalam format pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Selain itu, aplikasi ini juga memberikan skor langsung kepada siswa sehingga mereka dapat melihat sejauh mana pemahaman mereka tentang materi tersebut. Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, aplikasi Quizizz menjadi alat yang efektif untuk mendorong kreativitas dan kolaborasi di antara siswa dan guru.(Haddar & Juliano, 2021) Dengan fitur-fitur seperti kemampuan membuat kuis sendiri, menyediakan tautan berbagi kepada teman sekelas, serta mendukung diskusi daring secara real-time, aplikasi ini memperkuat interaksi antara siswa-siswa maupun guru-siswa dalam melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar-mengajar. Namun, dengan hadirnya aplikasi seperti Quizizz, proses belajar dapat direvitalisasi sehingga lebih menarik bagi para siswa meskipun dilakukan secara daring.(Lestari et al., 2022) Dengan akses mudah melalui perangkat seluler atau komputer pribadi, siswa dapat melakukan latihan soal dengan suasana kuis yang menyenangkan dan kompetitif dari mana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan mereka.

Keaktifan belajar melalui Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan fitur-fitur interaktifnya, Quizizz mampu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Selain itu, aplikasi ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi

pembelajaran melalui kuis-kuis yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka. Siswa dapat aktif mengikuti kuis, menjawab pertanyaan, dan melihat hasil skor secara real-time.

Hal ini tidak hanya memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar lebih giat, tetapi juga membangun rasa percaya diri mereka ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Selain itu, Quizizz juga memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan teman sekelasnya melalui fitur diskusi atau bahkan membuat kuis sendiri yang bisa dibagikan kepada teman-temannya. Keaktifan belajar melalui Quizizz menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif di mana siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar-mengajar.(Rikawati & Sitinjak, 2020)

Dalam era digital, penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan semakin penting, terutama dalam memfasilitasi belajar yang aktif dan interaktif. Aplikasi Quizizz menawarkan platform yang memungkinkan guru untuk membuat kuis yang menarik, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Mengidentifikasi pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Dalam era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik adalah menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan moral siswa, namun seringkali metode pengajaran tradisional tidak mampu menarik minat dan perhatian siswa secara maksimal.(Salsabila et al., 2020) Aplikasi Quizizz muncul sebagai solusi inovatif yang dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui perangkat mereka.

Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Melalui kuis yang dirancang khusus, siswa dapat berpartisipasi aktif, menguji pemahaman mereka, dan belajar dari kesalahan dengan cara yang tidak membosankan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan aplikasi Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Wahdatuth Thullab Blora. Dengan memahami penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs Wahdatuth Thullab Blora, dampak dari penggunaan aplikasi quizizz dalam keaktifan belajar mapel Pendidikan Agama Islam di MTs Wahdatuth Thullab Blora.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi dan memahami pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Wahdatuth Thullab Blora. Pendekatan ini dipilih karena dapat memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan sikap siswa serta guru dalam menggunakan aplikasi. Penelitian ini akan fokus pada beberapa kelas di mana aplikasi Quizizz diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat mengumpulkan data yang lebih spesifik dan kontekstual. Subjek penelitian terdiri dari: Siswa; Kelas yang menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru: Pengajar Pendidikan Agama Islam yang mengimplementasikan aplikasi tersebut dalam proses belajar mengajar. Data akan dikumpulkan melalui beberapa metode: (Wawancara Mendalam) Wawancara semi-terstruktur dengan siswa

Copyright © 2024 The Author(s)

dan guru untuk mendapatkan pandangan mereka tentang penggunaan Quizizz dan dampaknya terhadap keaktifan belajar. (Observasi) Observasi langsung kegiatan belajar mengajar di kelas selama penggunaan aplikasi Quizizz untuk mencatat interaksi dan partisipasi siswa.

Hasil

Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs Wahdatuth Thullab Blora

MTs Wahdatuth Thullab Blora mengunakan media pembelajaran interaktif salah satunya aplikasi quizizz dengan bebagai ftur baru. Sesuai dengan peniliti tanyakan kepada guru Pendidikan Agama Islam bapak Kusni, SPd.I mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengunakan media aplikasi Quizizz, beliau menjawab: "kalau saya, mengunakan media pembelajaran melalui aplikasi quizizz yak arena sekarang kn modelnya zaman digital, jadi saya pribadi lebih mengutamakan pemakaian media pembelajaran secara digital". (wawancara pada selasa 11 juni 2024)

Pernyataan tentang pemakaian aplikasi quizizz dalam pembelajaran juga dikuatkan juga oleh peserta didik yakni safa, alfin, rino, sela, dan novi. Ketika peneliti bertanya mengenai hal tersebut mereka menjawab: "biasanya pelajaran yang mengunakan Aplikasi quizizz memakai proyektor dan kertas, tetapi kita juga mengunakan LKS dan buku paket". (wawancara pada selasa, 11 juni 2024)

Adapun pernyataan lainya yang dilontarkan oleh bapak Kusni SPd.I mengenai apa alasan bapak mengunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam? Beliau menjawab: "ya alasanya itu agar bisa mengetahui apa saja materi yang belum dikuasai oleh siswa, serta dapat mengukur kemampuan siswa. Selain itu, ya agar siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung dan agar siswa dapat atau mudah menginggat materi yang sudah disampaikan oleh saya. Siswa juga sangat bersemangat dan lebih aktif saat mengunakan aplikasi quizizz ini lebih banyak bertanya dan berpendapat". (wawancara pada selasa, 11 juni 2024)

Sebelum melaksanakan pembelajaran sangat penting mempersiapkan soal kuis dengan matang. Ini sesuai dengan yang peneliti tanyakan kepada bapak Kusni, SPd.I mengenai persiapan untuk mengunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Aagama Islam, belau menjawab: "pada saat mengunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran pentingnya melakukan persiapan pembuatan akun quizizz dan *log in* sebagai *teacher* lalu membuat soal-soal yang akan dijadikan tes, menguji coba terlebih dahulu sebelum digunakan, setelah semua itu baru bisa diteskan kepada siswa-siswa untuk dijadikan bahan evaluasi dan penguatan materi setelah pembelajaran selesai". (wawancara pada hari selasa, 11 juni 2024)

Dalam penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi pembelajaran yang cocok untuk diterapkan. Hal ini sesuai dengan peneliti tanyakan kepada bapak Kusni, S.Pd.I. mengenai materi apa yang cocok dalam menggunakan aplikasi Quizizz, beliau menjawab: "Semua materi cocok, karena aplikasi Quizizz digunakan untuk bahan evaluasi tiap materi yang sudah diajarkan. Penggunaan aplikasi Quizizz ini bisa meminimalisir penggunaan handphone buat anak walaupun perkembangan kita sudah di era digital. Tapi kalau kita terus-terusan bergantung pada handphone mungkin agak kurang baik untuk anak-anak". (Wawancara pada hari Selasa, 11 juni 2024)

Penggunaan media pembelajaran juga harus disusun dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dibuat oleh guru agar pembelajaran terlaksana dengan baik. Sesuai dengan wawancara peneliti di mana peneliti bertanya kepada bapak Kusni, S.Pd.I mengenai apakah guru menerapkan semua perencanaan sesuai RPP yang dibuat, beliau menjawab: "Iya, itu wajib sih sebenarnya, karena RPP itu kan administrasi pembelajaran jadi semua guru pastinya membuat

RPP. Tapi terkadang lebih disesuaikan lagi dilihat lagi kondisinya seperti apa. Hal kecilnya dari segi metode pembelajaran terkadang suka diubah karena disesuaikan." (Wawancara pada hari Selasa,11 juni 2024)

Dalam pelaksanaan penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, guru menjelaskan pokok-pokok materi atau menayangkan video pembelajaran dan memberikan contoh yang dapat ditiru di kehidupan sehari-hari, kemudian memberikan kepada peserta didik untuk mengasah daya pikiran melalui tanya jawab terkait materi yang telah dibahas. Setelah guru melakukan refleksi terhadap materi pelajaran yang dibahas maka guru mengevaluasi dengan memberikan timbal balik berupa pertanyaan kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh guru Pendidikan Agama Islam yang peneliti tanyakan kepada bapak Kusni, S.Pd.I terkait bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII, beliau menjelaskan: "Yang pertama pastinya memberikan asesmen diagnostik dulu, merangsang anak-anak dalam memberikan pertanyaan-pertanyaan. Setelah itu, saya menjelaskan dan memberi penguatan sedikit terhadap materi pembelajaran, lalu saya menyiapkan barcode sesuai dengan jumlah peserta didik, membagikannya, lalu menyiapkan proyektor agar anak bisa membaca soal. Setelah itu, ditampilkan dan anak menjawab menggunakan barcode yang sudah disiapkan, pertanyaannya sesuai dengan materk yang sudah dijelaskan." (Wawancara pada hari Selasa,11 juni 2024)

Ini diperkuat juga dengan wawancara peserta didik yakni Safa mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, Safa menuturkan: "Guru masuk kelas memberikan pelajaran Quizizz pake mode kertas. Kita diminta untuk menutup buku. Pak Kusni memberikan soal Quizizz dan kita menjawab soalnya pake kertas barcode yang sudah dikasih". (Wawancara pada hari selasa, 11 juni 2024)

Penggunaan media pembelajaran interaktif di dalam kelas Pendidikan Agama Islam, seperti Quizizz, tentu akan meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pemaparan bapak Kusni, S.Pd.I mengenai apakah dengan menggunakan aplikasi Quizizz peserta didik lebih paham dan termotivasi dalam belajarnya, beliau menjawab: "Iya, karena berbeda dengan sebelumnya pada saat tidak menggunakan quizizz keaktifan belajar peserta didik kurang, bisa terlihat dari nilai yang kurang baik. Dan sekarang setelah menggunakan aplikasi Quizizz peserta didik lebih aktif untuk belajar, lebih fokus memperhatikan materi yang diajarkan, ini pun terlihat dari nilai mereka yang jauh lebih baik dibanding sebelumnya". (Wawancara pada hari Selasa, 11 juni 2024)

Hal ini pun sejalan dengan apa yang disampaikan peserta didik yakni Safa, novi, dan teman-teman mengenai apakah belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi Quizizz membantu mengingat materi yang disampaikan, mereka menjawab: "Iya karena diakhir pembelajaran materinya diulas kembali." (Wawancara pada hari Selasa,11 juni 2024)

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pelaksanaan Pendidikan Agama Islam mendapatkan respon yang baik dari guru maupun para peserta didik. Adapun keuntungan yang dimiliki aplikasi Quizizz, tentu tetap memiliki hal-hal yang harus dievaluasi baik dari aplikasinya maupun guru Pendidikan Agama Islam, hal ini sejalan dengan pernyataan oleh guru Pendidikan Agama Islam di mana peneliti bertanya kepadabapak Kusni, S.Pd.I mengenai hal apa yang harus dievaluasi pada saat menggunakan aplikasi Quizizzz, beliau memaparkan: "Yang harus dievaluasi mungkin karena masih kurang stabil. Jadi jaringan juga suka keluar, aplikasi Quizizz juga suka keluar sendiri, dan juga pada saat soal yang sulit diberikan itu tidak bisa dilewat, bisa gak bisa harus dijawab. Bisa juga yang dievaluasi dari jawaban anak-anak yang salah menjawab soal kuis, mungkin itu yang harus dievaluasi juga dari metode pembelajaran kita". (Wawancara pada hari Selasa,11 juni 2024)

Copyright © 2024 The Author(s)

Dampak dari Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Mapel Pendidikan Agama Islam di MTs Wahdatuth Thullab Blora

Peneliti mewawancarai guru Pendidikan Agama Islam yakni bapak Kusni, S.Pd.I mengenai apakah penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar bagi peserta didik, beliau menjawab: "Dapat. Bisa dijadikan keaktifan belajar karena yang pertama, Quizizz itu dapat mencairkan suasana. Kalau bisa dibandingkan dengan gform kita tidak bisa melihat animasi atau apapun, tidak ada musik, boring, dan cuman ada tulisan doang. Tetapi kalau di Quizizz itu ada suara, bisa upload gambar, bisa rekam audio, bisa mengirim gambar, dan fitur terbarunya bias membantu keaktifan belajar anak anak. Ketika pakai Quizizz jawabannya juga langsung ada di layar. Mereka bisa tahu mana jawaban yang salah dan jawaban yang benar, siswa bisa melihat poin poinnya itu bisa membuat motivasi anak anak dan mereka tambah semangat lagi". (Wawancara pada hari Selasa,11 juni 2024)

Peneliti juga bertanya kepada bapak Kusni, S.Pd.I mengenai apakah aplikasi Quizizz memiliki dampak terhadap keaktifan belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, beliau menjawab: "Ada dampaknya". (Wawancara pada hari Selasa, 11 juni 2024)

Sejalan dengan pertanyaan di atas bahwa aplikasi Quizizz memiliki dampak terhadap keaktifan belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, peneliti melontarkan pertanyaan lain kepada bapak Kusni, S.Pd.I mengenai apa saja dampak positif dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam peningkatan motivasi belajar, beliau menjawab: "Ada dampak positifinya kalau bisa dilihat udah digital, yang kedua sangat sangat membantu pekerjaan guru mulai dari menata, menganalisis soal, merekap jawaban anak anak, merekap nilai anak anak, yang ketiga itu membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran". (Wawancara pada hari Selasa, 11 juni 2024)

Hal ini senada dengan respon peserta didik yakni Safa, Alfin, Novi, dan teman-teman mengenai apakah menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode membuat semakin bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, mereka menjawab: "Iya, karena belajar pake Quizizz kita lebuh focus merhatiin guru pada saat menjelaskan materi agar materinya mudah dipahami dan diingat". (Wawancara pada hari Selasa, 11 juni 2024)

Selain dampak positif, penggunaan aplikasi Quizizz pastinya juga memiliki dampak negatif, hal ini peneliti tanyakan kepada Kusni, S.Pd.I adakah dampak negatif dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam peningkatan keaktifan belajar Pendikdikan Agama Islam, beliau menjawab: "Tidak ada, saya belum menemukan karena emang bener pake Quizizz itu memudahkan pekerjaan guru". (Wawancara pada hari Selasa, 11 juni 2024)

Untuk menujukkan keberhasilan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memang dapat meningkatkan keaktifan belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam guru perlu menyiapkan instrumen penilaian apa yang harus disiapkan untuk mengukur kemampuanya, hal ini sesuai dengan peneliti tanyakan kepada bapak Kusni, S.Pd.I mengenai bagaimana instrumen penilaian untuk menujukkan keberhasilan menggunakan aplikasi Quizizz, beliau memaparkan: "Instrumen penilaian pada peserta didik menggunakan tes yaitu dengan teknik penilaian dengan butir butir pertanyaan pilihan ganda yang dikerjakan oleh perserta didk untuk mengetahui kemampuannya". (Wawancara pada hari Selasa, 11 juni 2024))

Hal lain yang ditanyakan juga kepada bapak Kusni, S.Pd.I mengenai adakah pengaruh aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI, beliu menjawab: "Ada pengaruhnya yaitu nilai lebih bagus dari sebelumnya, semangat belajar meningkat, lebih focus memperhatikan materi yang dipaparkan guru karena di setiap akhir materi selalu diakhiri dengan tes". (Wawancara pada hari Selasa, 11 juni 2024))

Berdasarkan pertanyaan wawancara di atas penelitian dapat menyimpukan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam peningkatan keaktifan belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki dampak yang baik bagi guru dan memiliki pengaruh bagi

peserta didik yaitu dapat memudahkan pekerjaan guru dan dapat meningkatkan keaktifan belajar perseta didik. Serta belum ditemukannya dampak negatif dari penggunaan aplikasi Quizizz ini.

Pembahasan

Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting dalam belajar. Salah satu factor keberhasilan dalam pembelajaran berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi ke penerimanya. Hal ini tidak akan lepas dari dengan peran pendidik. Kompetensi Pendidikan dalam membelajarkan peserta didik menjadi salah satu kondisi yang dituntut karena dipertimbangkan untuk terus dikembangkan kedepannya dengan model dan media yang efektif dan efesien. Kompetensi Pendidikan dalam hal pengusaha TIK untuk menghasilkan media pembelajaran yang dirasakan masih kurang, selalu perlu ditingkatkan agar menjadi kompetensi bagi peserta didik dengan salah satunya diakomodir oleh penambahan wawasan dan ketrampilan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didiknya, yang dapat dijangkau dengan implementasi tugas dan fungsi tenaga fungsional pengembangan teknologi pembelajaran dalam fasilitas peningkatan kompetensi PTK dalam menerapkan pembelajaran TIK.

Siswa dapat mengakses kuis melalui perangkat mereka sendiri, baik itu komputer, laptop, atau smartphone. Media memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar dengan ritme mereka sendiri dan di mana saja, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Quizizz juga menyediakan fitur-fitur seperti leaderboard yang memotivasi siswa untuk bersaing secara sehat dalam mencapai skor tertinggi. Melalui fitur ini, siswa akan semakin termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Quizizz juga memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa dan mendapatkan feedback langsung mengenai pemahaman mereka melalui laporan hasil kuis yang disediakan oleh aplikasi ini. Dengan demikian, Quizizz menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam membantu guru menciptakan suasana belajar yang interaktif dan meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Pengembangan dari media pembelajaran Quizizz, perlu dilakukan secara berkesinambungan, agar Quizizz bisa menjadi satu aplikasi kompetitif sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sendiri, tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan pola-pola pembelajaran. Pola–pola pembelajaran yang diorganisasikan, kemudian di terapkan berdasarkan batasan teknologi pendidikan. Pada dasarnya, terdapat 4 pola pembelajaran yang diterapkan di Indonesia. (Rahmawati et al., 2022) 1) Pola Tradisional, yakni hubungan Guru kepada siswa secara langsung, 2) Pola Guru dengan media, 3) Pola pembelajaran bermedia, 4) Pola pembelajaran dengan mediasaja.Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajaran nomor 3, dimana menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi Quizizz adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan -kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi Quizizz, yang bisa

Copyright © 2024 The Author(s)

dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Di samping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkancita-cita dan tujuan Pendidikan secara konkret dan rata. Penggunaan Quizizz sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. (Aplikasi et al., 2021)

Cara yang diperlukan untuk membuat dan memanfaatkan media Quizizz ini adalah dengan mulai membuka web-nya yaitu yang ada di alamat tersebut sebelumnya. Bagi pendatang baru atau yang belum punya akun untuk dapat membuat akun Quizizz ini dengan mendaftarkan diri dengan men-sign up pada web-nya, lalu lengkapi pendaftaran Jika sudah terdaftar maka kita bisa menggunakan akun tersebut untuk masuk ke Quizizz dilanjutkan kita log in ke web dengan mengisikan email dan password kita. Kalau sudah masuk dalam web tersebut, maka kita akan dihadapkan pada library dengan koleksi media kuis yang sudah dibuat oleh pembuat kuis sebelum-sebelumnya. Kita dapat memilih kuis-kuis tersedia untuk bisa digunakan peserta didik belajar, menjadikannya PR, atau berlatih mandiri dengan cara menyeleksi sesuai kebutuhan kita. Selain kuis-kuis yang tersedia maka adalah lebih baik jika konten-konten yang dikuiskan kita kreasikan sendiri dengan membuat kuis bahan-bahan kita sendiri dengan cara memilih membuat kuisku atau create my quiz. (Aini, 2019) Lagkah-langkahnya dengan pertama-tama kita siapkan set pertanyaan untuk konten kuis kreasi kita. Lalu kita buka aplikasi dan lakukan input pertanyaan-pertanyaan yang sudah kita siapkan. Setelah selesai silahkan dipublikasikan karya kita untuk bisa dimanfaatkan tidak hanya oleh kita tetapi oleh yang lain juga. Dengan demikian variasi media yang dihasilkan dari dapat lebih luas jangkauan sebarannya dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran.

Hasil yang Dicapai dalam Keaktifan Belajar Pembelajaran PAI

Penerapan metode pembelajaran yang aktif dan interaktif dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan aplikasi Quizziz telah membawa berbagai hasil positif dalam keaktifan belajar siswa. Pertama, tingkat partisipasi siswa meningkat secara signifikan. Dengan adanya kuis interaktif yang menarik, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran PAI. (Anatut & Cebolek, 2023) Mereka tidak hanya duduk pasif mendengarkan penjelasan guru, tetapi aktif menjawab pertanyaan dan berinteraksi dengan materi pelajaran. Selain itu, penggunaan Quizziz dalam pembelajaran PAI juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama Islam. Melalui kuis-kuis yang disediakan oleh aplikasi ini, siswa dapat menguji sejauh mana pemahaman mereka tentang konsep-konsep agama Islam. (Saputra et al., 2021)

Umpan balik instan yang diberikan setelah menyelesaikan kuis juga memungkinkan siswa untuk melihat kelemahan atau kesalahan mereka serta memperbaiki pemahaman mereka dengan cepat. Hasil lainnya dari keaktifan belajar PAI dengan menggunakan Quizziz adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Saat berkompetisi dalam kuis-kuis interaktif ini, siswa merasa didorong untuk mencoba lebih keras dan mencapai skor yang lebih baik dari teman-temannya. Prestasi akademik yang baik akan memberikan rasa kepuasan dan bangga pada diri sendiri sehingga semakin meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar dan

mengembangkan pemahaman tentang ajaran agama Islam. Secara keseluruhan, penerapan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran PAI memberikan hasil positif bagi keaktifan belajar siswa. Partisipasi aktif, peningkatan pemahaman tentang ajaran agama Islam, serta motivasi belajar yang tinggi adalah beberapa hasil yang dicapai melalui penggunaan aplikasi ini. (Dahlan & Rahayu, 2021)

Pemanfaatan Aplikasi Quizziz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar

Aplikasi ini menyediakan platform interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kuis yang menarik dan kompetitif. Dengan fitur-fitur seperti real-time feedback dan leaderboard Selain itu, Quizizz memungkinkan guru untuk mengatur kuis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga dapat menyesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Melalui pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dinamis, serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap pemahaman dan retensi materi yang diajarkan. Quizizz menawarkan keunggulan dalam hal fleksibilitas, di mana guru dapat dengan mudah menyesuaikan kuis sesuai dengan materi yang diajarkan dan memberikan umpan balik secara real-time. Sementara itu, Quizizz lebih terfokus pada permainan langsung tanpa adanya fitur review mendalam setelah kuis. Dengan demikian, meskipun kedua aplikasi memiliki tujuan yang sama dalam meningkatkan keaktifan belajar, Quizizz dapat memberikan kelebihan dalam personalisasi dan pemahaman mendalam terhadap materi yang diajarkan.

Implikasi dari pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sangat signifikan, terutama dalam konteks pendidikan modern yang semakin bergantung pada teknologi. Penggunaan Quizizz tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan self-assessment melalui umpan balik instan yang diberikan. Dengan demikian, implementasi Quizizz dalam kelas tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan responsif, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.(Anggraini, 2020)

Aplikasi Quizizz memiliki berbagai manfaat dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, di antaranya:

1. Meningkatkan partisipasi aktif
   Quizizz membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena pendekatannya yang interaktif dan menyenangkan, keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran, di mana siswa tidak hanya mendengarkan atau menerima informasi secara pasif tetapi juga berkontribusi secara aktif melalui berbagai aktivitas.(Humairoh, 2023)
2. Mengukur peningkatan kompentensi
   Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi dengan cara yang menarik, sehingga membantu dalam pengukuran hasil belajar siswa secara real-time.
3. Meningkatkan motivasi belajar
   Fitur seperti gamifikasi (peringkat, poin, dan penghargaan) memberikan pengalaman belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan, mendorong siswa untuk belajar lebih giat.
4. Mempermudah menyampaikan materi
   uru dapat merancang soal dengan mudah melalui Quizizz, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan terstruktur.
5. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
   Dengan tampilan visual yang menarik, siswa merasa lebih santai dan antusias dalam belajar.

Copyright © 2024 The Author(s)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan pengetahuan terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar mapel Pendidikan Agama Islam. Khususnya yang berminat untuk mengetahui lebih lanjut tentang aplikasi Quizizz, maka perlu modifikasi Variabel atau menambahkan *time series* datanya. Sehingga akan lebih objektif dan bervariasi dalam melakukan penelitian.

Kesimpulan

Quizizz menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam membantu guru menciptakan suasana belajar yang interaktif dan meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Secara keseluruhan, penerapan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan hasil positif bagi keaktifan belajar siswa. Partisipasi aktif, peningkatan pemahaman tentang ajaran agama Islam. Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sangat signifikan, terutama dalam konteks pendidikan modern yang semakin bergantung pada teknologi. Penggunaan Quizizz tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan self-assessment melalui umpan balik instan yang diberikan. Hal ini berpotensi meningkatkan keaktifan dan rasa percaya diri siswa, karena mereka dapat melihat perkembangan pemahaman mereka secara langsung. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan guru untuk mengidentifikasi area yang membutuhkan perhatian lebih, sehingga pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, pemmanfaatan aplikasi Quizizz dalam kelas tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan responsif,

Mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa mencakup beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini mungkin terbatas pada lingkungan sekolah tertentu, sehingga hasil yang diperoleh tidak dapat digeneralisasi untuk semua konteks pendidikan. Selain itu, faktor-faktor eksternal seperti tingkat aksesibilitas teknologi, latar belakang sosial ekonomi siswa, dan kesiapan guru dalam menggunakan aplikasi ini dapat mempengaruhi efektivitas pemanfaatannya. Selanjutnya, penelitian ini juga mungkin tidak mempertimbangkan variasi dalam gaya belajar siswa, yang dapat memengaruhi tingkat keaktifan mereka dalam menggunakan Quizizz. Terakhir, durasi dan frekuensi penggunaan aplikasi dalam kurun waktu penelitian mungkin tidak cukup untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang dampaknya. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam untuk mengeksplorasi berbagai faktor yang dapat memengaruhi keaktifan belajar melalui penggunaan Quizizz.

Ucapan terima kasih

Terima kasih untuk kedua orang tua yang selalu mendoakan, dan terima kasih juga kepada Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah menfasilitasi dan mendorong siswanya untuk terus mengeluarkan karya-karya.

References

Ahmad Tanzeh, Metode Penelitian Praktis, (Jakarta: PT Bina Ilmu, 2004.

Billy Adam Kusuma Adi Saputra, Akil, and Taufik Bintang Kejora, 'Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Pendidikan Islam', Jurnal Pendidikan Tambusai, 5.3 (2021.

Dhian Nuri Rahmawati, Ana Fitrotun Nisa, and Dwi Astuti, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam', 2.1 (2022.

Dkk Anggraini, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Tematik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi', Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 2020, 2–10 https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8839.

Eka Febriyanti* and Mayarni Mayarni, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10.4 (2022). https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26281.

Feni Farida Payon, Dyka Andrian, and Sasi Mardikarini, 'Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD', *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2.02 (2021). https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397.

Gamar Al Haddar and Maulana Adam Juliano, 'Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar', Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3.6 (2021), 4794–4801 https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512.

Humairoh, 'Pengunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa', Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam, 1 (2023), 1–12 https://doi.org/10.30596/jippi.v1i1.1.

Julius H. Lolombulan, Statistik Bagi Penelitian Pendidikan, Yogyakarta: CV ANDI OFFSET,2017.

Kata Kunci and Media Game, 'Video, Buku Paket, Dan Perpustakaan. Hal Ini Terkesan Pembelajaran Hanya Berpusat Pada Guru (', 5.3 2023.

Kezia Rikawati and Debora Sitinjak, 'Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif', Journal of Educational Chemistry (JEC), 2.2 (2020), 40 https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059.

Linda Apriyanti, Surdi Supriyadi, and Yus Jayusman, 'E-Learning Sebagai Media Pembelajaran', *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10.1 (2021). https://doi.org/10.58761/jurtikstmikbandung.v10i1.137.

M R Dahlan and Rizcka Fatya Rahayu, 'Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembalajaran Jarak Jauh', 6.1 (2021) https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6648

M A I Anatut and Thalibin Cebolek, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Interaktif Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mapel Al-Qur'an Hadist Kelas x Di Ma i'anatut Thalibin Cebolek Kidul', 2023.

Majid Abdul*, Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2016).

Penggunaan Aplikasi, Muhammad Sattar, and Fatimah Hidayahni Amin, '©JP-3 Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Penggunaan Aplikasi', 3.3 2021.

putri ria Febriyani, 'Strategi Guru Pai Dalam Meningkatkan Religius Peserta Didik', 2021.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta,2006).

Unik Hanifah Salsabila and others, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA', Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, 4.2 (2020), 163–72 https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605.

Witri Lestari and others, 'Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran', Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3.3 2022. https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7863.