

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGENAL NAMA-NAMA ALLAH SWT MELALUI MEDIA QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN DARING

Ring Hildah

SD Negeri Sanggrahan, Indonesia

iinghilda.uad@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi mengenal nama-nama Allah pada masa pandemi. Materi berfokus pada 4 Asmaul Husna yaitu Al-Mumit (Allah Yang Maha Mematikan), Al-Hayyu (Allah Yang Maha Hidup), Al Qayyum (Allah Maha Berdiri Sendiri), dan Al-Ahad (Allah Yang Maha Esa). Subyek penelitian yaitu siswa kelas 5. Data dalam penelitian diperoleh dari observasi, dokumentasi dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis dengan deskriptif. Hasil penelitian diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 pada materi tersebut setelah adanya tindakan melalui pemanfaatan media Quizizz. Pada siklus I diketahui ada 50% siswa yang hasilnya berkriteria kurang. Selanjutnya pada siklus II setelah adanya tindakan diperoleh hasil 100% siswa tidak ada yang di bawah KKM, dengan rincian 2 peserta didik (17%) kriteria cukup, 6 siswa baik (50%) dan kriteria sangat baik sebanyak 4 peserta didik atau 33%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Nama-Nama Allah, Quizizz

Abstract

The purpose of this class action research is to find out the extent of the influence of the use of Quizizz on student learning outcomes on the material of knowing the names of God during a pandemic. The material focuses on 4 Asmaul Husna namely Al-Mumit (Allah Almighty), Al-Hayyu (Allah Almighty), Al Qayyum (Allah Almighty), and Al-Ahad (Allah Almighty). The subjects of the study were grade 5 students. Data in the study were obtained from observation, documentation and interviews. The data obtained are analyzed by descriptive analysis. The results of the study found that there was an increase in the learning outcomes of grade 5 students on the material after action through the use of Quizizz media. In the first cycle, it is known that there are 50% of students whose results are lacking. Furthermore, in cycle II after the action, the results of 100% of students were not under KKM, with details of 2 students (17%) sufficient criteria, 6 good students (50%) and excellent criteria of 4 students or 33%.

Keywords: Learning Outcomes, Names of God, Quizizz

PENDAHULUAN

Begitu banyak peserta didik mengalami kesulitan belajar atau kurang motivasi dalam belajar. Hal tersebut mempengaruhi tentang perolehan hasil belajar yang tidak maksimal. Banyak peserta didik ada kecenderungan merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar selama ini. Kegiatan pembelajaran yang dirasakan hanya berpusat kepada guru dan hal ini telah berlangsung dalam waktu yang lama.

Problematika pembelajaran itu tidak hanya dialami dalam pembelajaran mata pelajaran umum tetapi juga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendidikan Agama Islam merupakan pembelajaran yang penting untuk membentuk dan menumbuhkan perilaku keagamaan dan karakter peserta didik. Dalam PAI berisi beragam dimenensi tak terkecuali tentang penguatan moral, karakter atau sikap terpuji. Maka moralitas itu bagian pembahasan penting di dalamnya.

Pada sekolah umum pendidikan agama Islam berfungsi untuk pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah serta akhlak mulia, penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat, penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui pendidikan Islam.¹

Permasalahan dalam pembelajaran semakin bertambah ketika adanya pandemi Corona Virus Disease-19 (Covid-19) yang mengakibatkan adanya pembelajaran jarak jauh. Terjadinya pandemic memaksa semua pihak baik guru, sekolah, peserta didik, orang tua dan pengambil kebijakan harus berpikir keras dengan merubah mindset serta melakukan penyesuaian diri dengan pola pembelajaran yang berbasis IT. Pembelajaran menjadi semakin monoton tatkala pembelajaran hanya sekedar menggunakan media Whatshap atau dengan pola yang sama setiap harinya.

Secara lebih khusus permasalahan yang demikian ditemukan peneliti di SD Negeri Sanggrahan, Kelurahan Bendungan Kapanewon Wates, Kulon Progo. Dalam observasi awal diketahui proses pembelajaran PAI di kelas V dilakukan secara daring. Siswa terkesan kurang antusias, pasif dalam pembelajaran maupun mengumpulkan tugas. Pembelajaran yang

¹ Elly Manizar, "Optimalisasi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no.

2 (February 15, 2018): 251, <https://doi.org/10.19109/Tadrib.v3i2.1796>.Hlm. 255

dilaksanakan oleh guru hanya menampilkan pengetahuan ataupun informasi dari buku bahan ajar dan menghafalkan dari satu materi ke materi yang lain.

Dalam pembelajaran yang seperti di atas banyak peserta didik yang terkesan bermalas-malasan mengikuti pembelajaran dan dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru melalui WhatsApp. Menurut hasil pengamatan penulis dari 12 peserta didik pada saat pembelajaran daring pelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang memberikan perhatian, kurang tertarik, kurang menunjukkan kegembiraan dan kurang memberikan respon positif terhadap tugas yang diberikan guru melalui WhatsApp grup.

Sebagai bentuk upaya merespon permasalahan tersebut, dalam hal ini peneliti melakukan inovasi pembelajaran terkhusus penggunaan media belajarnya. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan game quizizz. Peneliti menggunakan media tersebut untuk mengetahui seberapa jauh pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar pada materi mengenal nama-nama Allah di siswa kelas V di SD Negeri Sanggrahan, Wates, Kulon Progo.

Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Dalam satu siklus ada tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi hingga refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi.² Metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dan dokumentasi. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pada penelitian ini dengan 2 siklus, yang diawali dengan prasiklus. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SD Negeri Sanggrahan, Wates, Kulon Progo.

Instrumen pengumpulan data adalah lembar observasi, sedangkan teknis analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan kriteria pencapaian. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru kelas V di SD Negeri Sanggrahan Wates Kulon Progo dalam pengambilan datanya. Melalui pemanfaatan Quizizz diharapkan dapat meningkatkan semangat maupun hasil belajar siswa dalam materi mengenal nama-nama Allah SWT.

² Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bumi Aksara, 2008.).Hlm.20

TINJAUAN PUSTAKA

1. Materi PAI

Dalam penelitian ini materi PAI yang diteliti dispesifikan pada materi pokok Mengenal Nama Allah SWT melalui Al-Asmaul Husna. Materi Ini bagian dari penguatan aqidah. Asmaul Husna berjumlah 99, untuk materi Al-Asmaul Husna di kelas 5 berfokus pada 4 Asmaul Husna. Keempat Asmaul Husna tersebut yaitu Al-Mumit (Allah Yang Maha Mematikan), Al-Hayyu (Allah Yang Maha Hidup), Al Qayyum (Allah Maha Berdiri Sendiri), dan Al-Ahad (Allah Yang Maha Esa).

Dalam kaitanya materi Asmaul Husna di atas setidaknya memiliki tujuan dalam pembentukan sikap untuk mawas diri, hati-hati dalam berkata maupun bertindak, melatih diri untuk bersikap mandiri dan sikap terpuji lainnya. Dalam penyampainnya tentu perlu adanya beberapa contoh yang dikontekstualisasikan dengan kehidupan sekelilingnya.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar di sekolah yang bersifat kognitif dan biasanya penilaian melalui pengukuran dan nilai.³ Dalam pendapat lain dijelaskan bahwa setiap kegiatan belajar yang menghasilkan perubahan yang khas disebut hasil belajar.⁴ Selanjutnya terdapat pendapat yang menyatakan bahwa seseorang telah dikatakan berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan perubahan yang ada dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi cara berfikir, keterampilan dan sikapnya.⁵

Belajar pada hakekatnya adalah pembentukan asosiasi atau kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulan dan respon.⁶ Jadi dalam proses belajar tentu adanya stimulus sehingga dapat memunculkan tindakan sebagai wujud responnya.

Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif. Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.⁷ Tujuan hasil belajar

³ KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2008.

⁴ Winkel WS, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: Grasindo, 2007).Hlm. 120

⁵ Wahidmurni, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Grasindo, 2010).Hlm. 18

⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan* (Jakarta Timur: Kencana Renada Media Group., 2009).Hlm. 114

⁷ Sudjana, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Depok: Grafindo Persada, 2010).Hlm. 22

setidaknya terbagi dalam dua konsep dasar yaitu; a) Membantu peserta didik mengukur tingkat keberhasilan atau ketidakberhasilan dalam usaha belajarnya b) Sebagai tolok ukur bagi pendidik untuk menilai tingkat keberhasilan program pengajaran yang telah dipilihnya. Tolok ukur untuk menentukan kenaikan atau kelanjutan dan perbaikan pelajaran.⁸

Berdasarkan beberapa pendapat tentang hasil belajar di atas maka dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai peserta didik dalam kegiatan belajar atau tingkat kemampuan peserta didik dalam menerima, menolak dan menilai informasi yang diperoleh dalam pembelajaran. Hasil belajar diukur dengan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau kalimat. Pada umumnya terdapat Kriteria Ketuntasan Minimal yang hendak dicapai pada setiap pelajaran.

3. Media Quizizz

Media dalam pembelajaran diidentikan sebagai alat atau perantara yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Quizizz merupakan sebuah aplikasi platform yang berbasis *web tool*. Quizizz dimanfaatkan untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan Quizizz ini sangat mudah dan interaktif.

Quizizz digunakan dalam pembelajaran di kelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran), bersifat online dan *fun* (menyenangkan), realtime bisa kita dapatkan hasilnya serta bisa sebagai alternatif pembelajaran ataupun PR (Pekerjaan Rumah) untuk peserta didik dan dapat kita pantau analisis perbutir soalnya. Quizizz adalah platform digital untuk latihan maupun ujian soal yang dapat digunakan oleh guru kepada peserta didik mereka.

Penggunaan Quizizz diharapkan dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan tes penilaian. Aplikasi Quizizz mampu memicu persaingan antarpeserta didik, karena aplikasi ini mampu memberi peringkat secara otomatis, sehingga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif.⁹

Quizizz menggunakan sistem *gamification* peserta didik merasakan seperti bermain game. Dikatakan *gamification* karena “masuk” kedalam dunia peserta didik, memperkuat *rotememorization*. Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang mendorong siswa untuk bersaing satu sama lain untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Platform ini

⁸ Sugihartono, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: UNY PRESS, 2007).Hlm. 76

⁹ Yesi Maylani Kartiwi and Yeni Rostikawati, “PEMANFAATAN MEDIA CANVA DAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN TEKS FABEL PESERTA DIDIK SMP,” *Semantik* 11, no. 1 (2022).Hlm.63

memotivasi siswa untuk belajar dengan memberi mereka detail yang jelas dan konten yang kaya.¹⁰

Aplikasi Quizizz dengan smartphone adalah aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran di kelas. Pembelajaran ini sangat disarankan karena proses yang digunakan adalah menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan smartphone.¹¹ Quizizz memiliki keunggulan seperti dapat diakses dengan mudah, gratis, interaktif, terdapat fitur review hingga rekap hasilnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis and Teggart. Penelitian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi mengenal nama-nama Allah pada masa pandemi. Materi berfokus pada 4 Asmaul Husna yaitu Al-Mumit (Allah Yang Maha Mematikan), Al-Hayyu (Allah Yang Maha Hidup), Al Qayyum (Allah Maha Berdiri Sendiri), dan Al-Ahad (Allah Yang Maha Esa). Subyek penelitian yaitu siswa kelas 5. Data dalam penelitian diperoleh dari observasi, dokumentasi dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hal ini akan disajikan uraian hasil penelitian atas jawaban dari rumusan masalah. Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan tahapan pra siklus, siklus I dan siklus II.

Kondisi awal sebelum adanya perlakuan tindakan, diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri Sanggrahan adalah 75. Berdasarkan permasalahan diatas dan data yang diperoleh pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SD Negeri Sanggrahan didapatkan data bahwa dari 12 peserta didik terdapat 10 peserta didik (83%) mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Negeri Sanggrahan yaitu 75 dan hanya 2 peserta didik (17%) yang mendapat nilai mencapai

¹⁰ Witri Lestari et al., "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran," *Community Development Journal* 3, no. 3 (2022).Hlm. 463

¹¹ Wihartanti et al., "Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran* (Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2019).Hlm. 364

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data di atas adalah data hasil belajar pada materi Asmaul Husna. Setelah mengetahui kondisi awal hasil belajar para siswa, maka selanjutnya diperlakukan adanya siklus I dan II.

a. Siklus I

1) Rencana Tindakan

Pada siklus I, perencanaan dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menekankan pada materi nama-nama Allah melalui asmaul Husna Al-Mumit, Al-Hayyu, Al-Qayyum, dan Al-Ahad dengan urutan kegiatan yang berisikan pembukaan dengan mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdoa sebelum memulai pembelajaran, mempersiapkan kesiapan peserta didik dengan mengirim emoticon yang menggambarkan suasana hati peserta didik, mengadakan apersepsi dan motivasi peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini serta cakupan materi yang akan di sampaikan hari ini, semua dilakukan melalui WattsApp Group (WAG).

Kegiatan inti guru mengirim modul agar dibaca oleh peserta didik tentang nama-nama Allah SWT melalui Asmaul Husna Al-Mumit, Al-Hayyu Al-Qayyum dan al-Ahad, setelah peserta didik membaca bacaan yang dikirim oleh guru melalui WAG, guru memberikan penjelasan tentang materi sebagai penguatan. Peserta didik menyimak penjelasan lalu diskusi dan tanya jawab. Kemudian guru memberikan permainan game Quizizz berupa soal kepada peserta didik dalam waktu yang telah ditentukan, setelah peserta didik selesai mengerjakan game quizizz kemudian di *screenshot* sebagai bukti bahwa peserta didik telah mengerjakan game Quizizz kemudian *screenshot* itu dikirim ke WAG.

Pada kegiatan penutup guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru memberikan umpan balik dan menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada tanggal 9 September 2021, dimulai jam 07.30. Pembelajaran di mulai dengan kegiatan pendahuluan yaitu mengucapkan salam dan berdoa. Guru meminta orangtua peserta didik untuk mendampingi peserta didik dalam pembelajaran daring. Guru mengecek kesiapan belaajr dan memberi motivasi siswa.

Guru memberikan apersepsi materi yang akan dipelajari yaitu tentang Nama Allah SWT. Guru mengirim modul yang berisi materi pelajaran dan meminta peserta didik untuk membaca dan memahami bacaan yang ada di modul. Guru memberikan penjelasan tentang materi dan terjadi interkasi tanya jawab melalui WA dan Voice note

Pembelajaran ditutup pada pukul 09.30. dengan menyimpulkan pembelajaran hari ini, dan menutup dengan berdoa.

3) Observasi

Pelaksanaan observasi menggunakan lembar observasi peserta didik belajar. Dalam hal ini diperoleh hasil sebagaimana berikut ini:

Tabel I
Rekap Hasil Pencapaian Peserta Didik Siklus I

| No | Interval Kriteria | Kriteria | Jumlah | Persentase |
|----|-------------------|-------------|--------|------------|
| 1 | <50 | Kurang | 6 | 50% |
| 2 | 51-66 | Cukup | 4 | 33% |
| 3 | 67-83 | Baik | 2 | 17% |
| 4 | 84-100 | Sangat baik | 0 | 0% |

Nilai hasil pencapaian peserta didik dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa yang mendapat kriteria kurang sebanyak 50%, sedangkan kriteria cukup sebanyak 33%, dan kriteria baik 17% dan yang mendapat kriteria sangat baik hanya 0%.

4) Refleksi dan Analitis

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan observasi peserta didik hasil masukan dari kolaborator dari siklus I, maka masih perlu adanya peningkatan hasil belajar lebih optimal. Sehingga peserta didik dapat mencapai indikator-indikator terkait memahami materi, menyimpulkan materi mengenal nama-nama Allah SWT hingga mampu menghafal materi mengenal nama-nama Allah SWT.

b. Siklus II

1) Rencana Tindakan

Pada siklus II pertemuan ke-2, perencanaan dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menekankan pada materi yang menekankan pada materi

Nama-nama Allah SWT, yaitu melanjutkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, nama-nama Allah SWT melalui asma'ul Husna Al-Mumit, Al-Hayyu, Al-Qayyum, dan Al-Ahad dengan urutan kegiatan yang berisikan pembukaan dengan mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdoa sebelum memulai pembelajaran, mempersiapkan kesiapan peserta didik dengan mengirim emoticon yang menggambarkan suasana hati peserta didik, mengadakan apersepsi dan motivasi peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini serta cakupan materi yang akan di sampaikan hari ini, semua dilakukan melalui WattsApp Group (WAG).

Kegiatan inti guru mengirim modul agar dibaca oleh peserta didik tentang nama-nama Allah SWT melalui Asma'ul Husna Al-Mumit, Al-Hayyu Al-Qayyum dan al-Ahad, setelah peserta didik membaca bacaan yang dikirim oleh guru melalui WAG, guru memberikan penjelasan tentang materi sebagai penguatan. Selanjutnya sesi tanya jawab dan diskusi. Kemudian guru memberikan permainan game Quizizz berupa soal kepada peserta didik dalam waktu yang telah di tentukan, setelah peserta didik selesai mengerjakan game quizizz kemudian di *screenshot* sebagai bukti bahwa peserta didik telah mengerjakan game Quizizz kemudian *screenshot* itu dikirim ke WAG.

Pada kegiatan penutup guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru memberikan umpan balik dengan memberikan penilaian tugas yang telah diberikan dan diselesaikan oleh peserta didik. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan masukan dan tambahan pemahaman pada peserta didik yang belum tuntas dan belum memenuhi KKM. Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang, dan berdoa untuk menutup pelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada tanggal 30 September 2021, dimulai jam 07.30. Pembelajaran di mulai dengan kegiatan pendahuluan yaitu mengucapkan salam dan berdoa. Guru meminta orangtua peserta didik untuk mendampingi peserta didik dalam pembelajaran daring. Guru menanyakan keadaan peserta didik serta menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran daring dengan mengirim emoticon yang menggambarkan suasana hati peserta didik pada hari ini, dan ini sekaligus sebagai daftar hadir peserta didik. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan mengingatkan agar selalu tetap mematuhi protokol kesehatan.

Guru memberikan apersepsi materi yang akan dipelajari yaitu tentang nama-nama Allah SWT. Guru mengirim modul yang berisi materi pelajaran dan meminta peserta didik untuk membaca dan memahami bacaan yang ada di modul. Guru memberikan penjelasan tentang materi melalui WA dan Voice note. Guru memberi kesempatan peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum di pahami melalui WAG. Sebagian Peserta didik mulai menanyakan tentang hal-hal yang belum dipahami, dan ada juga yang hanya menyimak. Setelah itu kemudian guru memberikan tugas mengerjakan Lembar kerja yang ada di modul yang telah dikirim oleh guru. Guru tetap memantau dan menanyakan kepada peserta didik apakah ada kesulitan dalam mengerjakan Lembar Kerja tersebut.

Pembelajaran ditutup pada pukul 09.30 guru menyimpulkan pembelajaran hari ini, dan menutup dengan berdoa. Meskipun pembelajaran sudah ditutup, akan tetapi pengiriman tugas permainan game Quizizz tetap berlanjut karena permainan game Quizizz ini adalah sebagai tugas di rumah untuk mengisi waktu pada peserta didik.

3) Observasi

Hasil nilai rata rata untuk observasi peserta didik melakukan kegiatan belajar diperoleh nilai rata rata 80, dengan predikat baik, berarti lebih besar dibandingkan dengan kriteria indikator keberhasilan 75.

Tabel. II

Rekap Hasil Observasi Pencapaian Peserta didik Siklus II

| No | Interval Kriteria | Kriteria | Jumlah | Persentase |
|----|-------------------|-------------|--------|------------|
| 1 | <50 | Kurang | 0 | 0% |
| 2 | 51-66 | Cukup | 2 | 17% |
| 3 | 67-83 | Baik | 6 | 50% |
| 4 | 84-100 | Sangat baik | 4 | 33% |

Nilai hasil pencapaian peserta didik dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa yg mendapat kriteria kurang sebanyak 0 atau 0%, yang mendapat kriteria cukup sebanyak 2 peserta didik atau 17%, yang mendapat kriteria baik sebanyak 6 atau 50% dan yang mendapat kriteria sangat baik sebanyak 4 peserta didik atau 33%.

4) Refleksi dan Analitis

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan observasi peserta didik hasil masukan dari kolaborator, dalam siklus II diperoleh data untuk observasi guru mengajar telah mencapai kriteria yang telah ditentukan. Selain itu terdapat adanya peningkatan dari siklus sebelumnya.

Secara lebih lanjut dapat pula diketahui adanya perubahan skor dari siklus I ke siklus II, sebagaimana data yang diperoleh di bawah ini:

Tabel III
Lembar Observasi Peserta didik Belajar Siklus I dan II

| No | Pernyataan/ Indikator | Skor Rerata Siklus I dan II | |
|-----|---|-----------------------------|-----------|
| | | Siklus I | Siklus II |
| 1. | Peserta didik aktif melaksanakan presensi online | 100 | 100 |
| 2. | Peserta didik memberikan tanggapan terhadap pernyataan yang diajukan guru | 70 | 79 |
| 3. | Peserta didik memberikan tanggapan terhadap perintah guru terkait tugas belajar | 46 | 67 |
| 4. | Peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan guru | 34 | 63 |
| 5. | Peserta didik mampu mengerjakan soal quizizz yang dibuat guru | 74 | 75 |
| 6. | Peserta didik mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru | 29 | 50 |
| 7. | Peserta didik mampu menyimpulkan materi mengenal nama Allah SWT yang diberikan guru | 21 | 63 |
| 8. | Peserta didik mampu menghafalkan materi mengenal nama Allah SWT yang diberikan guru | 25 | 63 |
| 9. | Peserta didik antusias dengan permainan game quizizz yang dibuat guru | 92 | 87 |
| 10. | Peserta didik merasa senang dengan permainan game quizizz yang diberikan guru | 83 | 87 |
| | Skor | 57,3 | 73,4 |

Berdasarkan tabel hasil observasi peserta didik belajar pada siklus I ke siklus II diperoleh informasi adanya peningkatan rerata hasil dari indikator yang diteliti. Adanya peningkatan skor sampai 16,1%, di mana skor pada siklus I diperoleh hasil rerata skor 57,3% kemudian di siklus II 73,4%.

Di sisi lain dari hasil belajar diperoleh informasi hasil bahwa terdapat peningkatan, awalnya di siklus I, terdapat siswa yang hasil belajarnya mencapai kriteria kurang sebanyak 50%, kriteria cukup sebanyak 33%, kriteria baik 17% dan sangat baik hanya 0%. Selanjutnya pada siklus II tidak ada siswa dengan hasil kriteria kurang sejumlah 0%, yang mendapat kriteria

cukup sebanyak 2 peserta didik atau 17%, kriteria baik sebanyak 6 atau 50% dan yang mendapat kriteria sangat baik sebanyak 4 peserta didik atau 33%.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media game quizizz yang dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II telah menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi mengenal nama-nama Allah dengan media Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik kelas V SD Negeri Sanggrahan. Hal ini bisa dilihat dengan respon peserta didik yang antusias, semangat dalam mengikuti pembelajaran daring ditunjukkan juga dengan terjadinya kenaikan hasil belajar peserta didik dengan kategori baik sekali.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara, 2008.
- Kartiwi, Yesi Maylani, and Yeni Rostikawati. "Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp." *Semantik* 11, no. 1 (2022).
- KBBI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2008.
- Lestari, Witri, Agus Supandi, Hawa Liberna, Rita Ningsih, and Lin Mas Eva. "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran." *Community Development Journal* 3, no. 3 (2022).
- Manizar, Elly. "Optimalisasi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah." *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (February 15, 2018): 251. <https://doi.org/10.19109/Tadrib.v3i2.1796>.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta Timur: Kencana Renada Media Group., 2009.
- Sudjana. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Depok: Grafindo Persada, 2010. Sugihartono. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY PRESS, 2007. Wahidmurni. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo, 2010.
- Wihartanti, Liana Vivin, Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, and Bayu Aji Pangestu. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*

Nashr al-Islam: Jurnal Kajian Literatur Islam

<https://journalpedia.com/1/index.php/jkli>

Vol. 06, No. 2 Mei 2024

Dan Pembelajaran. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2019.
WS, Winkel. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo, 2007.