

**JUDUL PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
QUIZZIZ DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
EPSERTA DIDIK PADA MATERI MAKANAN HALAL DAN
HARAM DI SMPN 8 SATU ATAP WONOSARI KELAS VIII**

Wita Rosdiani

Smpn 8 satu atap wonosari

Email.witarosdiani06@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi makanan halal dan haram melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII di SMPN 8 Satu Atap Wonosari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep makanan halal dan haram, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus ke siklus.

Kata kunci : kata kunci 1; Media interaktif : 2. Peserta didik ,3. Makanan halal Dan haram

ABSTRACT

This study aims to improve students' understanding of halal and haram food concepts through the implementation of interactive learning media based on Quizizz. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were eighth-grade students at SMPN 8 SatuAtap Wonosari. The findings revealed that the use of Quizizz significantly enhanced students' understanding of halal and haram food concepts, as evidenced by the increase in the class average scores from one cycle to the next.

Keywords: keyword 1; Interactive media: 2. Students, 3. Halal and haram food

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pemahaman peserta didik mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran agama. Salah satu materi yang harus dipahami dengan baik oleh peserta didik adalah tentang makanan halal dan haram, yang memiliki dampak langsung terhadap kehidupan sehari-hari mereka. Namun, dalam prakteknya, pemahaman peserta didik mengenai konsep halal dan haram seringkali belum optimal, terutama ketika materi ini diajarkan menggunakan metode konvensional yang cenderung kurang menarik.

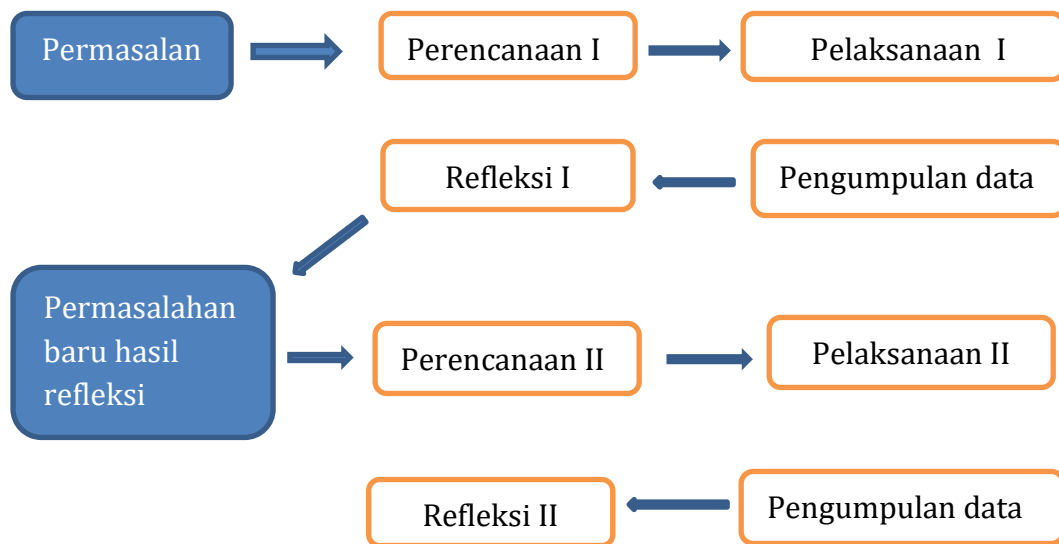
Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran menjadi solusi yang relevan. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz, sebuah aplikasi berbasis kuis yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Melalui Quizizz, materi tentang makanan halal dan haram dapat disajikan dengan cara yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami.

Pemahaman terhadap konsep makanan halal dan haram merupakan bagian penting dalam pendidikan agama Islam yang bertujuan untuk membentuk pola hidup sehat sesuai dengan ajaran Islam. Namun, berdasarkan observasi awal di SMPN 8 Satu Atap Wonosari, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi ini. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa hanya 40% peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan minimal. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media berbasis teknologi seperti Quizizz. Media ini tidak hanya interaktif tetapi juga mampu memberikan umpan balik secara langsung, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi makanan halal dan haram dengan menggunakan pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif, diharapkan dapat memperbaiki pemahaman mereka serta meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik, khususnya dalam materi yang bersifat praktis dan aplikatif seperti makanan halal dan haram.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai makanan halal dan haram dengan menggunakan media interaktif berbasis Quizizz.. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun prosedur penelitian dapat digambarkan sebagai berikut



Subjek penelitian tindakan kelas dilakukan di SMPN 8 Satu Atap Wonosari, sekolah ini beralamat di Jln Trans Bongo Desa Mekarjaya Kecamatan Wonosari Kabupaten Bolaemo Provinsi Gorontalo pada tahun ajaran 2024/2025 semester ganjil oleh peserta didik kelas VIII yang berjumlah 12 peserta didik. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan wawancara. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah tindakan, sedangkan observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi respons peserta didik terhadap pembelajaran berbasis Quizizz. Data diperoleh dari hasil tes formatif pada siklus I dan siklus II setiap peserta didik SMPN 8 satu atap wonosari pada mata PAI dikatakan tuntas belajar apabila peserta didik sudah mencapai nilai KKM yaitu 70 .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VIII SMPN 8 Satu Atap Wonosari pada materi makanan halal dan haram melalui penerapan media interaktif berbasis Quizizz. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 12 peserta didik kelas VIII, yang terdiri atas 4 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan.

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan identifikasi masalah, yaitu rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi makanan halal dan haram dengan menggunakan metode media interaktif berbaisi Quizizz yang dilaksanakan pada tanggal 22-23 Desember 2024.

Adapun hasil tes pemahaman menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa dari 60 pada pra-siklus menjadi 70 pada siklus I. Namun, masih terdapat 40% peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya, seperti memberikan bimbingan tambahan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan.

Pada pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilaksanakan pada tanggal 23 Desember 2024, peneliti menyampaikan materi tentang makanan halal dan haram secara klasikal menggunakan media presentasi.

Tabel hasil penilaian siklus 1

No	Nama peserta didik	Skor
1.	Mohamad fadil potiu	90
2.	Mohamad laena	80
3.	Mohamad alfandri	60
4.	Abdul diaz patilima	65
5.	Delvira putri hadjhu	95
6.	Meysandra dina	90
7.	Nazli dwi pilomali	85
8.	Nurfiska luawo	80
9.	Dwi nuraini malanua	65
10	Ainun zakaria	85
11.	Stifani latena	80
12.	Putri alisya biahimo	90

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan kedua, dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2025, peneliti meriview kembali materi pada pertemuan sebelumnya, tentang makanan halal dan haram secara klasikal menggunakan media presentasi dalam penyelesaian proyek.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, rata-rata nilai hasil evaluasi meningkat menjadi 90.

Sebagian besar peserta didik mampu menjawab soal dengan benar dan menunjukkan peningkatan pemahaman pada pertemuan sebelumnya.

Tabel hasil penilaian siklus II

No	Nama peserta didik	Skor
1.	Mohamad fadil potiu	90
2.	Mohamad laena	80
3.	Mohamad alfandri	75
4.	Abdul diaz patilima	85
5.	Delvira putri hadjhu	95
6.	Meysandra dina	90
7.	Nazli dwi pilomali	85
8.	Nurfiska luawo	80
9.	Dwi nuraini malanua	75
10.	Ainun zakaria	85
11.	Stifani latena	80
12.	Putri alisya biahimo	90

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi makanan halal dan haram. Berikut adalah pembahasan berdasarkan temuan:

1. Peningkatan Pemahaman Materi

Pemanfaatan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai hasil evaluasi dari siklus I (70) ke siklus II (90).

2. Peningkatan Motivasi Belajar

Media interaktif seperti Quizizz memanfaatkan unsur gamifikasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Fitur skor dan kompetisi dalam Quizizz membuat peserta didik lebih antusias dalam menjawab soal.

3. Tantangan dan Solusi

Pada awalnya, beberapa peserta didik mengalami kesulitan teknis dalam penggunaan Quizizz. Namun, melalui bimbingan yang intensif pada siklus II, hambatan ini dapat teratasi. Penyesuaian soal dan strategi pembelajaran juga

membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik .

4. Implikasi terhadap Pembelajaran

Penerapan Quizizz tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih keterampilan peserta didik dalam menggunakan teknologi sebagai alat belajar. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan mengenai penerapan media interaktif berbasis Quizizz dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi makanan halal dan haram di kelas 8 SMPN 8 Satu Atap Wonosari, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan media interaktif berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus yang dilakukan.
2. Media Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan media Quizizz, yang mendukung mereka dalam memahami konsep-konsep mengenai makanan halal dan haram secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, M. (2020). Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 34-45.
- Hidayat, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 18(2), 91-101.
- Kurniawan, Y. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 56-65.
- Rahmawati, D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 75-83.

Sumantri, R., & Saputra, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Makanan Halal dan Haram. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 119-128.

Al-Qardhawi Yusuf, 1993, Halal dan Haram Dalam Islam, terj. Muammal Hamidy, Surabaya: BinaIlmu

Prasetyo, Z., & Yulianti, M. (2020). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Makanan Halal dan Haram. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 21(4), 135-145

Astuti, Jatmi Puji, Efektivitas Strategi true or false dan Card Sort dalam Pembelajaran Fiqh di Kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2008/2009, Semarang: Skripsi IAIN Walisongo Semarang, 2012.

-----, Petunjuk Teknis Pedoman Sistem Produksi Halal, Jakarta: