

PENGGUNAAN APLIKASI *TEAM QUIZIZ* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI INDAHNYA SALING MENGHARGAI DALAM KERAGAMAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

Yunita Ahmadi

SDN 15 Pinogaluman

Email: yunitaahmadi262@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi "Indahnya Saling Menghargai dalam keragaman" mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui Aplikasi *TEAM QUIZIZ*. Penelitian ini dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dari penelitian ini adalah fase B kelas IV SDN 15 Pinogaluman Tahun 2022 yang terdiri dari 12 peserta didik. Selanjutnya, teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aplikasi *TEAM QUIZIZ* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi "Indahnya Saling Menghargai dalam keragaman". Hal ini terlihat pada siklus I, hasil belajar belajar peserta didik meningkat 64,29 (sedang) sedangkan siklus II meningkat 72,06 (tinggi). Dengan demikian, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 28,05 dari 48,81 (kondisi awal), dan sebesar 14,96 dari 64,29 (siklus I). Di samping itu, Aplikasi ini juga menambah keaktifan dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penerapan Aplikasi *TEAM QUIZIZ* pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Meningkatkan, *TEAM QUIZIZ*, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes in the material "The Beauty of Mutual Respect in Diversity" in the subjects of Islamic Religious Education and Character through the TEAM QUIZIZ Application. This research was conducted through Classroom Action Research. The subjects of this research were phase B class IV of SDN 15 Pinogaluman 2022, consisting of 12 students. Furthermore, data collection techniques use observation and questionnaires. The research results show that the TEAM QUIZIZ application can improve student learning outcomes on the material "The Beauty of Mutual Respect in Diversity". This can be seen in cycle I, student learning outcomes increased by 64.29 (medium) while cycle II increased by 72.06 (high). Thus, student learning outcomes increased by 28.05 from 48.81 (initial condition), and by 14.96 from 64.29 (cycle I). Apart from that, this application also increases students' activeness and enthusiasm in the learning process in class. Therefore, applying the TEAM QUIZIZ application to learning Islamic religious education and character can improve student learning outcomes.

Keywords: *Improving, TEAM QUIZIZ, Islamic Religious Education*

PENDAHULUAN

Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks terdapat beberapa faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor di antaranya adalah guru. Guru memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam upaya membentuk watak bangsa dan mengembangkan potensi siswa dalam kerangka pembangunan pendidikan di Indonesia.

Kehadiran guru hingga saat ini bahkan sampai akhir zaman nanti tidak akan pernah dapat digantikan oleh teknologi secanggih apapun. Oleh sebab itu, dalam melaksanakan tugas-tugas guru yang cukup kompleks dan unik, diperlukan guru yang memiliki kemampuan yang maksimal untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan diharapkan secara kontinyu guru dapat meningkatkan kompetensinya.

Usman dalam Daryanto (2011:2) menyatakan guru dengan kompetensi tinggi adalah orang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan, sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan yang maksimal¹. Dalam melaksanakan tugas tersebut, guru seyogyanya tidak hanya mampu mengajarkan pengetahuan dan mendidik siswa agar menjadi manusia yang berbudi luhur, tetapi juga guru harus mampu mengajarkan keterampilan hidup dan melatih siswa agar dapat memanfaatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam kehidupannya dimasyarakat.

Dalam proses pembelajaran, ada banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian nilai hasil belajar siswa, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal). Faktor internal terkait dengan disiplin, respon dan motivasi siswa, sementara faktor eksternal adalah lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, kreatifitas pemilihan Aplikasi belajar oleh pendidik serta metode pembelajaran. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi satu sama lain dan merupakan satu kesatuan yang mendasari berhasil tidaknya suatu pendidikan.

Pada prinsipnya, kegiatan pembelajaran adalah suatu proses transformasi ilmu pengetahuan dan merupakan proses komunikasi. Proses transformasi berbagai pengetahuan tersebut harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar informasi atau pesan, baik oleh guru dan peserta didik. Adapun yang dimaksud dengan belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative menetap sebagai hasil dari pengalaman (Thompson dalam Sudjana, 2004)².

Sedangkan Hakim dalam Faturrahman dan Sutikno (2007:6) berpendapat Belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir dan lain-lain kemampuannya.³

¹Rena, Rena. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Team Quiziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Fase A Kelas 1 di UPT SDN Kecil Deakaju." *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam* 5.1 (2022): 59-68.

²Maisaroh, Maisaroh, and Rostrieniingsih Rostrieniingsih. "Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran active learning tipe quiz team pada mata pelajaran keterampilan dasar komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor." *Jurnal ekonomi dan pendidikan* 7.2 (2010): 17197.

³Fajri, Khaerul, and Taufiqurrahman Taufiqurrahman. "Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 2.1 (2017): 1-15.

Dari semua faktor yang ada, metode pembelajaran yang dipilih oleh seseorang pendidik menjadi sumber dan berkaitan dengan faktor yang lain. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membawa suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat mengembangkan kreatifitas serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Hakikatnya dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional.

Setiap proses pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan peserta didik. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar peserta didik yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan peserta didik sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

Sudjana dalam Daryanto (2011:9) mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar⁴. akhirnya mampu bereksistensi, mampu melakukan sesuatu baik untuk dirinya sendiri, lingkungan maupun bangsanya, mampu berpikir, mengembangkan bakat dan minatnya serta mampu hidup bersama orang lain. Para peserta didik SDN 15 Pinogaluman adalah salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. Hasil observasi yang dilakukan selama seminggu bahwa nilai rata-rata siswa kelas IV SDN 15 Pinogaluman pada semester genap hanya mencapai 60 yang mana tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Menurut hasil pengamatan, salah satu hal yang menyebabkan nilai hasil belajar siswa tidak mengalami peningkatan karena keaktifan siswa yang kurang menunjang padahal aktifitas siswa berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh, akan tetapi pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didiknya pasif, guru tidak menitik beratkan pembelajaran pada peserta didik. Sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan bosan mengikuti pelajaran.

Dengan adanya kondisi di lapangan yang terdapat kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas, penulis ingin mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui model pembelajaran Aplikasi *Team Quiz* agar peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi mata pelajaran yang menyenangkan. *Team Quiz* adalah Aplikasi pembelajaran aktif yang dikembangkan menjadi sebuah game berbasis soal yang mengedukasi siswa. *Aplikasi Team Quiz* dimaksudkan agar pembelajaran yang tadinya pasif dapat menjadi aktif, peserta didik dapat fokus dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif.

⁴ATI, WAHYU SETYANING. *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA MANIPULATIF MIKA DAN PAPAN SIPUT PADA MATERI SIMETRI DI KELAS V MI ASSA' ADAH BUNGAH*. Diss. Universitas Muhammadiyah Gresik, 2013.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau di sebut dengan *Classroom Action Research* yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas atau sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran.⁸ Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Adanya tuntutan mutu pendidikan yang berkualitas sangat berimbang kepada tuntutan kinerja guru dalam melakukan tugas pokoknya. Guru dituntut untuk lebih profesional dan harus mampu meningkatkan kemampuan peserta didik secara maksimal. Kondisi inilah yang membutuhkan tindakan kongkrit dari guru yang salah satu wujudnya dengan melakukan PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SDN 15 Pinogaluman pada Fase B kelas IV. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang menyajikan data penelitian melalui tabel dan grafik untuk mendeskripsikan tingkat hasil belajar peserta didik. Data diperoleh dari hasil angket pada siklus I dan II. Hasil belajar setiap peserta didik SDN 15 Pinogaluman pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikatakan tinggi pada rentang skor 67-100, sedang pada rentang skor 56-66, dan rendah pada rentang skor 0-55.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan *Aplikasi Team Quiziz*, peneliti melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran materi Indahya Saling Menghargai Dalam Keragaman fase B kelas IV SDN 15 Pinogaluman. Pembelajaran masih berpusat kepada pendidik, peserta didik cenderung pasif karena lebih banyak mencatat dan mendengarkan apa yang di sampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik belum menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 1, Hasil Prasiklus siswa kelas IV SDN 15 Pinogaluman

Kategori	Prasiklus
Rata-Rata Hasil Belajar	54,67
Jumlah Siswa Tuntas	3
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	9
% Tuntas	27 %
% Tidak Tuntas	73

Tindakan Siklus I

Tahap perencanaan secara kolaborasi dengan guru merencanakan hal-hal apa saja yang dilakukan dalam penelitian. Peneliti bersama guru kelas melakukan diskusi permasalahan yang terjadi kelas IV yakni tentang hasil belajar peserta didik yang masih di bawah ketuntasan minimum yaitu 70. Selain itu yang menjadi ganjalan guru saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung peserta didik kurang memperhatikan materi yang telah diajarkan dan mereka lebih mudah bosan serta mengantuk saat guru hanya berceramah. Sehingga penyampaian materi pembelajaran agama harus bisa dirancang semenarik mungkin agar peserta didik menjadi lebih semangat dan focus dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Permasalahan lain yaitu peserta didik menjadi kurang memperhatikan pelajaran karena sekolah kami berdekatan dengan tiga sekolah lain sehingga suara gaduh sering terdengar ke kelas kami.

Dari sinilah peneliti mencoba menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan *Aplikasi Team Quiziz* Guru kelas menyetujui tawaran dari peneliti karena ingin pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif dan menarik melalui model pembelajaran yang baru akan dilaksanakan melalui siklus ini. Peneliti merancang scenario pembelajaran dengan menggunakan *Aplikasi Team Quiziz* dan membuat lembar observasi. Setelah peneliti mengidentifikasi masalah, maka peneliti menyusun rencana tindakan yang akan digunakan, yaitu berupa penerapan model pembelajaran *Aplikasi Team Quiziz*. Selanjutnya peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang berupa Modul ajar, LKPD dan soal-soal tes aspek kognitif dan psikomotorik padamata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 untuk kelas IV SD Negeri 15 Pinogaluman dilaksanakan langsung oleh peneliti pada tanggal 25 November 2023 dengan alokasi waktu 4 x 35 menit.

Pada pertemuan ini, meliputi tiga tahap, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir berupa refleksi dan evaluasi.

a. Pendahuluan

Proses awal pembelajaran pada pertemuan pertama dimulai dengan guru mengucapkan salam dan dilanjutkan uru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar serta melakukan absensi. Setelah itu guru memeriksa kesiapan belajar peserta didik dengan cara melihat kerapian berpakaian, kebersihan ruangan, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Setelah itu, berdo'a bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik, dilanjutkan dengan mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan. Setelah semua dalam kondisi siap selanjutnya guru memulaimenyampaikan tujuan pembelajaran.

a. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti pembelajaran, guru mulai menjelaskan model pembelajaran *Aplikasi Team Quiziz* kemudian menerapkan model pembelajaran, yaitu dengan membentuk 2 kelompok belajar peserta didik yang terdiri dari 5 anak perkelompok. Setelah terbentuk kelompok, peserta didik diminta mengamati gambar tentang menyambut usia Baligh dengan memberikan tugas pengalaman kepada peserta didik berdasarkan gambar yang diamati, dengan harapan melalui gambar yang telah diberikan, peserta didik memiliki minat penuh dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah menyimak video pembelajaran, mengamati gambar dengan *Aplikasi Team Quiziz* peserta didik mengerjakan tugas kelompok mereka selama 15 menit dan mempresentasikan hasil kelompok yang sudah dibahas dalam kelompok kemudian. Setelah itu guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil kerja kelompok. Setelah mengumpulkan LKPD, peserta didik diminta untuk menceritakan hasil kerja kelompok. Kemudian guru memberikan *ice breaking* sebagai jeda dalam kegiatan pembelajaran.

b. Penutup

Pada kegiatan penutup, dimana guru bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar hari ini, dilanjutkan dengan mengerjakan tes evaluasi pembelajaran. Setelah itu melakukan refleksi dan penyampaian singkat materi yang akan dipelajari minggu depan, kemudian pembelajaran ditutup dengan salam dari guru dan peserta didik dipersilakan untuk pulang.

Observasi dilakukan terhadap aktifitas guru dan aktifitas peserta didik. Pengamatan dilakukan untuk merekam semua kemampuan kognitif tentang materi menyambut usia baligh untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan guru. Aspek-aspek kognitif yang diamati terhadap kegiatan peserta didik adalah:

- a. Peneliti mengamati keaktifan peserta didik dalam mendiskusikan materi dengan teman kelompoknya.
- b. Peneliti mengamati ipeserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- c. Peneliti mengamati keterampilan peserta didik dalam menceritakan Pengalamannya berdasarkan tema tiap kelompok
- d. Peneliti mengamati kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan materi yang dicapai selama pembelajaran

Hasil pengamatan yang didapatkan oleh peneliti terhadap ketrampilan peserta didik pada siklus pertama, adalah sebagai berikut :

1. Penelitian siklus I ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal, 25 November 2022 tetapi Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) seharusnya dibagikan setelah peserta didik maju untuk menempelkan gambar ke papan tulis agar dapat dianalisa kemampuan berpikir peserta didik setelah disajikan materi melalui pengamatan gambar.
2. Peserta didik belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik karena masih ada yang belum memahami konsep atau materi pembelajaran. Sehingga pelaksanaan pembelajaran belum terlaksana dengan baik dan nilai peserta didik banyak yang tidak tuntas.
3. Peserta didik belum bisa memaksimalkan waktu yang diberikan untuk menyelesaikan tugas. Masih ada peserta didik yang mengobrol dengan teman sekelompoknya.

Nilai hasil belajar peserta didik dalam siklus I diambil dari nilai tugas kelompok peserta didik pada akhir siklus.. Nilai akhir siklus I dapat peneliti gambarkan sebagai berikut :

Tabel 4.2 Nilai Tugas Kelompok Pelajaran PAI Siklus I

No	Nama	Nilai
1	Dimas Kantoli	90
2	Saskia Blongkod	40
3	Afriansyah Guhung	90
4	Nazila Salsabila m Husain	80
5	Firly Alamri	80
6	Saskia Siddik	50
7	Marwa Bonde	50
8	Nazila Salsabila M Husain	90
9	Asila Putri Adam	90

10	Ibrahim Umar	80
11	Fahri Moha	50
12	Zia Saskria Blongkod	50

Tabel 2 Analisis Hasil Belajar Siklus I

No	Rentang Nilai	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1.	90 – 100	Sangat Baik	-	-
2.	75 – 89	Baik	5	26
3.	60 – 74	Cukup	2	32
4.	40 – 59	Kurang Baik	3	26
5.	0 – 39	Perlu Bimbingan	2	16
Jumlah		Total	12	100

Berdasarkan data pada tabel 1 dapat diketahui hasil pengamatan kegiatan guru pada siklus I dari penilaian pengamat yang mencakup 14 (empat belas) aspek penilaian, memperoleh nilai rata-rata 70,43 atau berada pada kategori cukup baik. Rincian nilai tersebut dapat dijelaskan terdapat 5 aspek (36%) yang mendapat nilai dengan kategori baik yaitu berada pada rentang nilai 75-80 dalam hal: membuka pertemuan pembelajaran, apersepsi, membuat kesimpulan, mengevaluasi hasil belajar, menutup pembelajaran. Ada 6 aspek (43%) mendapat nilai dengan kriteria cukup baik. Sementara ada 3 aspek (21%) mendapat nilai dengan kriteria kurang baik atau berada pada rentang nilai 40-59 dalam hal: mengelola kelas, menyajikan masalah dan memberi contoh kongkrit, penggunaan waktu. Perolehan keberhasilan kegiatan guru pada kegiatan siklus 1 berdasarkan hasil pengamatan kolaboratif, sebagaimana nampak pada tabel 1 tersebut, dapat dikatakan belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian.

Dari hasil evaluasi kegiatan pembelajaran siklus I, maka dapat ditarik satu kesimpulan kegagalan yang terjadi pada siklus pertama adalah sebagai berikut: 1). Guru belum terbiasa menciptakan suasana pembelajaran yang mengarah kepada model Pembelajaran *Quiziz*. Hal ini di

peroleh dari hasil observasi terhadap aktifitas guru dalam proses belajar sebagian siswa belum terbiasa dengan kondisi belajar dengan penggunaan media berbasis *Quiziz*. Namun mereka merasa senang dan antusias dalam belajar. Hasil evaluasi pada siklus pertama mencapai rata-rata 70,34. 3) Masih ada siswa yang belum bisa menyelesaikan tugas dengan waktu yang telah ditentukan. Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus ke II dapat di buat perencanaan sebagai berikut:

1. Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran;
2. Lebih intensif membimbing siswa yang mengalami kesulitan;
3. Memberi pengakuan atau penghargaan perbaikan yang peneliti lakukan yaitu lebih berusaha untuk lebih membimbing setiap masing-masing siswa untuk saling bekerja sama agar tidak ada lagi yang saling mengandalkan pada siswa yang pintar saja semua setiap siswa harus saling membantu. Siswa masih belum berani untuk bertanya ataupun mengeluarkan pendapatnya, sehingga dalam pertemuan ini siswa masih kurang berfikir kreatif. Daal mhal ini peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar lebih berani untuk bertanya atau mengeluarkan pendapatnya.

Tindakan Siklus II

Pelaksanaan Tindakan Siklus II ini di laksanakan pada hari Senin, tanggal 04 Desember 2023. Pada jam ke 1-2 (2x35 menit untuk 1x pertemuan). Pada siklus II ini hampir sama dengan tahap siklus I, tidak ada perubahan dalam kelompok. Hanya ada perubahan-perubahan tindakan agar hal-hal yang kurang maksimal pada siklus I dapat maksimal pada tindakan siklus II.

Tahapan-tahapan dari pelaksanaan tindakan di paparkan sebagai berikut:

1. Kegiatan awal

Peneliti membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama-sama. Kemudian peneliti mengabsen kehadiran siswa, mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti juga memberikan beberapa pertanyaan untuk mengingat materi yang telah di pelajari pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipeleajari hari ini.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan ini, peneliti mengulang materi yang sudah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya setelah itu peneliti menjelaskan secara detail tentang pengertian aplikasi Quiziz agar peserta didik dapat memahami pengertian yang sudah disampaikan. Serta guru menyampaikan langkah-langkah serta tahapan-tahapan dalam pengerjaan aplikasi quiziz agar siswa tidak merasa kebingungan dalam menjawab pertanyaan yang sudah di berikan dalam bentuk link aplikasi quiziz. Sebelum siswa mengisi atau menjawab pertanyaan yang ada di link tersebut peneliti memastikan perangkat berupa handphone sudah disiapkan oleh peserta didik dan peneliti juga memastikan bahwa link tersebut bisa dibuka dan diakses oleh siswa. Setelah semuanya sudah bisa dipastikan bahwa peserta didik siap untuk menjawab pertanyaan yang ada di link aplikasi quiziz tersebut Peneliti meminta siswa untuk mulai mengerjakan

soal namun sebelum mengerjakan soal peneliti memastikan kepada peserta didik untuk mengisi biodata sebelum memulai menjawab pertanyaan terkait materi pelajaran yaitu indahnya saling menghargai dalam keragaman. Peneliti memberi penjelasan kepada siswa bahwa dalam menjawab pertanyaan tersebut, semua anggota siswa harus benar-benar menjawab dengan tepat dan benar karena setiap jawaban siswa akan dilihat langsung oleh guru pada perangkat yang dimiliki. Untuk mengkondisikan dan membimbing jalannya pengisian jawaban pada aplikasi quiziz peneliti berkeliling mengamati kegiatan dari setiap Siswa. Pada pertemuan ini proses pembelajaran terlihat hidup, karena hampir semua siswa yang aktif dan terlibat dalam kegiatan. Peneliti juga mempersilahkan siswa untuk bertanya jika menemui kesulitan.

Setelah semua Siswa sudah selesai mengerjakan Soal. Peneliti menyampaikan hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik agar peserta didik dapat mengetahui kemampuan dari masing-masing untuk pencapaian pembelajaran di kelas. Setelah selesai kegiatan menjawab pertanyaan dalam bentuk aplikasi quiziz, peneliti menanyakan kepada siswa mengenai kesulitan yang terdapat dalam selama pengisian. Kemudian peneliti memberikan penguatan dan pemahaman kepada siswa.

1. Kegiatan penutup

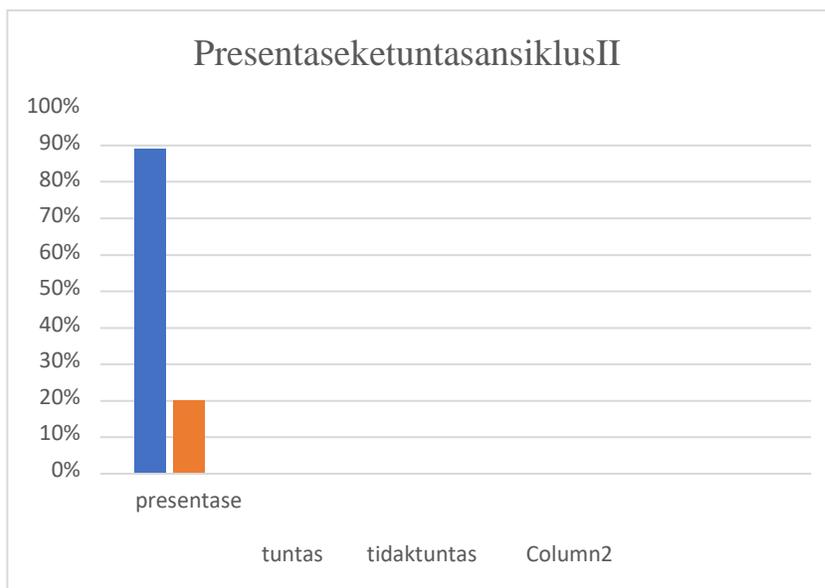
Pada kegiatan ini siswa diminta untuk kembali ke tempat duduknya semula. Kemudian peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Tak lupa peneliti menginformasikan bahwa pertemuan berikutnya akan diadakan post tes dan memberikan motivasi kepada siswa agar belajar dengan sungguh-sungguh. Peneliti mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca hamdalah bersama-sama dan mengucapkan salam.

Tahap observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Observasi dilakukan oleh teman sejawat yaitu Ramna Suleman, S.Pd Terakhir (menjawab pertanyaan) disiklus II initerdiri dari 10 soal Pilihan ganda. Soal ini diberikan dengan tujuan untuk mengukur pemahaman siswa setelah diberi materi sebelumnya. Setelah penerapan model pembelajaran Aplikasi Quiziz. Minat terhadap materi pelajaran lebih meningkat. Hal ini dikarenakan adanya bimbingan langsung yang diberikan peneliti kepada siswa terkait dengan materi. Hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban siswa setelah penerapan model pembelajaran Aplikasi Quiziz dalam kegiatan pembelajaran.

Persentase nilai rata-rata (NR) = $x \times 100\%$

Kriteria taraf keberhasilan tindakan sebagai berikut:

Tabel 3, Ketuntasan Pelajaran PAI Siklus II



Berdasarkan hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari menjawab pertanyaan siklus II lebih baik dari nilai menjawab pertanyaan siklus I. Ketuntasan belajar jugameningkat yaitu 64% dengan nilai rata-rata 72,6 pada post test siklus I menjadi 100% dengan nilairata-rata 100 pada post test siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Aplikasi *Quiziz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Indahnya Saling Menghargai Dalam Keragaman mengalami peningkatan.

Refleksi pada siklus II ini dilaksanakan setelah selesai pembelajaran. Berdasarkan hasil post test,observasi dan catatan lapangan pada siklus II yang di bantu oleh teman sejawat dapat di peroleh beberapa hal sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil tes siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Paad nilai menjawab pertanyaan siklus II lebih baik dari hasil post test siklus I.
- b. Minat belajar siswa juga meningkat, terbukti dari Minat belajar siswa dari 64% dengan nilai rata-rata siswa 72,6 pada post test siklus I menjadi 100 % dengan nilai rata-rat 100 pada jawaban siklusII.
- c. Kegiatan peneliti dan siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan tingkat keberhasilan yang sangat baik .
- d. Suasana kelas sudah bisa terkondisikan denganbaik, karena mereka sudah terbiasa dengan menjawab soal dan siswa yang mempunyai rasa tanggung jawab terhadap tugas individu maupun kelompok.
- e. Kegiatan kelompok sudah terlihat lancar, dan siswa sudah menunjukkan kepercayaan diri untuk menyampaikan pendapat dan bertanya.
- f. Minat belajar siswa pada tes akhir siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang baik dari tes sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan indeks prestasi belajar siswa telah memenuhi IKTP yang telah ditentukan .

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa penerapan Aplikasi *Quiziz* dapat meningkatkan Minat Hasil belajar siswa kelas IV pada ,mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Indahnya Saling Menghargai dalam keragaman. Dari teori dan data yang telah dikemukakan dijelaskan bahwa proses pembelajaran berbasis pengalaman menyediakan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD pada umumnya untuk memahami suatu konsep pelajaran anak-anak harus diajak terlibat langsung dalam proses belajardengan memanfaatkan keadaan dan kondisi baik di dalam maupun diluar kelas untuk menyokong keberlangsungan pembelajaran yang aktif dan lebih nyata bagi siswa sehingga siswa lebih faham atas apa yang sedang di pelajari dan lebih dimengerti dengan demikian bahwa siswa terbantu dalam meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran yang telah diterapkan. Hal ini dapat dikatakan bahwa pada siklus II ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang telah dicapai, dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi dan hasil belajar disebabkan karena proses pembelajaran yang menyenangkan, ini bisa dilihat dari antusias siswa yang muncul ketika pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan siswa bisa belajar saling menghargai dan bertanggung jawab satu sama lain. Dengan demikian siswa mampu berpikir bahwa teman dalam satu kelompok atau pasangannya yang harus saling bekerjasama untuk mendapatkan hasil yang lebih tinggi. Simpulan yang diperoleh dari hasil analisis data siklus I dan siklus II maka diperoleh bahwa dengan menggunakan Aplikasi *Quiziz* pada materi Indahnya Saling menghargai dalam keragaman pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 15 Pinogaluman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan: Penerapan Aplikasi *Quiziz* dengan desain penelitian tindakan kelas mampu meningkatkan minat hasil belajar siswa pada pembelajaran Indahnya Saling Menghargai Dalam Keragaman pada kelas 4 SDN15 Pinogaluman Tahun Ajaran 2023/2024. Terbukti dengan perolehan persentase tingkat aktifitas belajar siswa samapi dengan siklus II yang mengalami peningkatan dan telah mencapai kriteria keberhasilan. Peningkatan keaktifan belajar tersebut berpengaruh pada hasil evaluasi siswa kelas 4 SDN 15 Pinogaluman pada pembelajaran menerapkan prinsip-prinsip kerjasama. Terlihat dari hasil uji menjawab pertanyaan dalam bentuk aplikasi *quiziz* yang menunjukkan terdapat pengaruh positif antara keaktifan belajar siswa dengan hasil evaluasi siswa. Dari hasil evaluasi siswa juga menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal siswa mengalami peningkatan dan telah mencapai harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M., & Lestari, K. D. (2016). Prestasi belajar matematika ditinjau dari kepercayaan diri dan keaktifan siswa di kelas. *Formatif: Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(1).
- ALFATIANA, A. (2022). *PENGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL DALAM MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG SEBAGAI UPAYAMENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI SARIWANGI (Studi Kuasi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas XI IPS SMA NEGERI SARIWANGI Tahun Ajaran 2021/2022)* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Ardila, R. M., Nurhasanah, N., & Salimi, M. (2017, October). Pendidikan Karakter Tanggung Jawab dan Pembelajarannya di Sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- ARIMBAWA, I. B. B. (2017). *HUBUNGAN KONFLIK ANTAR INDIVIDU DENGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN GUGUS-2 KECAMATAN CAKRANEGARA TAHUN 2016/2017* (Doctor dissertation, Universitas Mataram).
- ATI, W. S. (2013). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA MANIPULATIF MIKA DAN PAPAN SIPUT PADA MATERI SIMETRI Di KELAS VMI ASSA'ADAH BUNGAH* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Erpadeli, S., & Fernandes, D. (2019). KORELASI PERSEPSI SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMELIHARAAN MESIN KENDARAAN RINGAN DENGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI TKR DI SMK N 2 SOLOK. *Ranah Penelitian: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Multidisiplin*, 1 (4), 750-757.
- Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1-15.
- Gainau, M. B. (2016). *Pengantar Metode Penelitian*. PT Kanisius.
- Hamruni, H. (2015). Konsep dasar dan implementasi pembelajaran kontekstual. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 12 (2), 177-187.
- Hilgard, ER, & Bower, GH (1966). Teori pembelajaran.
- Idawati, N. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Mata Pelajaran IPS Materi Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat Kelas IV SDN 11 Baamang Tengah Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 1(7), 1313-1332.
- Maisaroh, M., & Rostrieningsih, R. (2010). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran active learning tipe quiz team pada mata pelajaran keterampilan dasar komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor. *Jurnal ekonomi dan pendidikan*, 7(2), 17197.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nursyaidah, N. (2014, July). Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik. In *forum paedagogik*. IAIN Padangsidimpuan.

- Purba, LSL (2019). Peningkatan konsentrasi belajar siswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran kuis pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan* , 12 (1), 29-39.
- Putri, N. E. M. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode Quantum Learning Seni Tari Persembahan Kelas Viii A Smpn 1 Rengat Barat Kecamatan Rengat Barat Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau TA 2017/2018* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Rena, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Team Quiziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Fase A Kelas 1 di UPT SDN Kecil Deakaju. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 59-68.
- Roshita, I. (2014). Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modeling. *Didaktikum*, 15(4).
- Silberman, M. (1996). *Pembelajaran Aktif: 101 Strategi Mengajar Mata Pelajaran Apa Pun* . Prentice-Hall, PO Box 11071, Des Moines, IA 50336-1071.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Somadayo, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Konsep Cerita Pengalaman Yang Mengesankan Siswa Kelas V SD Negeri 27 Kota Ternate. *PEDAGOGIK*, 6(1).
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Informasikan* , 1 (1), 25-32.
- Yani, R. (2022). *ENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MELALUI APLIKASI QUIZIZZ PADA MATERI PUISI SISWA KELAS X SMA NURUL AMALIYAH TANJUNG MORAWA* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara).
- Zaini, H. (2017). Teori Pembelajaran Bahasa Dan Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif. *An Nabighoh*, 19(2), 194-212.