

PEMANFAATAN MEDIA *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI QS AL- MA'UN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

ST.Rabiah

SDN 13 Kabila

Email: st344@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemanfaatan media *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi QS al-ma'un di kelas 5 SDN 13 Kabila. Penelitian termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Subjek dari penelitian ini adalah fase C SDN 13 Kabila Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan siklus yang meliputi pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar secara signifikan. Pada tahap pra siklus, tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 30%, di mana 3 peserta didik berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 60% dengan 6 peserta didik mencapai KKM. Peningkatan maksimal terjadi pada siklus II, dengan tingkat ketuntasan mencapai 90%, di mana 9 peserta didik mencapai KKM. Berdasarkan temuan ini, pemanfaatan media *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi QS al-ma'un, khususnya pada materi QS al-Ma'un. Penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis masalah di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi Quizizz, PAI dan Budi Pekerti

ABSTRACT

This study aims to determine whether the use of Quizizz media can improve student learning outcomes on the material of QS al-Ma'un in the 5th grade of SDN 13 Kabila. The research is a type of Classroom Action Research. The subjects of this study are the 5th-grade students of SDN 13 Kabila in the 2024/2025 academic year. The research was conducted through a cycle approach, which included pre-cycle, cycle I, and cycle II. The results of the study show a significant improvement in learning motivation. In the pre-cycle stage, the level of learning completeness was only 30%, with 3 students achieving the Minimum Mastery Criteria (KKM). In cycle I, the completeness rate increased to 60%, with 6 students achieving the KKM. The maximum improvement occurred in cycle II, with the completeness rate reaching 90%, and 9 students achieving the KKM. Based on these findings, the use of Quizizz media has proven to be effective in improving student learning outcomes, specifically on the material of QS al-Ma'un. This study contributes positively to the development of problem-based learning strategies at the elementary school level.

Keywords: learning media, Quizizz application, Islamic Religious Education (PAI), and Character Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kualitas generasi penerus bangsa. Salah satu aspek yang tak kalah penting dalam pendidikan adalah pembelajaran nilai-nilai moral dan agama, yang diwujudkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.¹ Pada fase C (kelas 5 SD), tujuan pembelajaran tidak hanya untuk mengajarkan pengetahuan tentang agama, tetapi juga untuk membentuk dasar-dasar akhlak yang baik, seperti jujur, bertanggung jawab, dan saling menghormati. Pada usia ini, karakter peserta didik sangat mudah dibentuk dan dapat mempengaruhi sikap dan perilaku mereka di masa yang akan datang.²

Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran mata pelajaran ini di kelas 5 SD masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diajarkan sering kali bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik usia dini, yang cenderung lebih menyukai pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Di sisi lain, metode pengajaran yang digunakan di kelas sering kali bersifat konvensional dan kurang bervariasi, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik untuk mempelajari materi tersebut.

Akibatnya, hasil belajar peserta didik dalam materi QS al-Ma'un, sering kali tidak memuaskan. Peserta didik cenderung kesulitan untuk mengingat dan memahami nilai-nilai moral yang diajarkan, sehingga pengaruhnya terhadap sikap dan perilaku mereka menjadi kurang optimal. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mencari metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu media yang berpotensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah *quizizz*, sebuah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan melalui kuis dan permainan.³ Media ini dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Dengan menggunakan *quizizz*, peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, memperoleh umpan balik secara langsung, dan meningkatkan motivasi serta minat belajar mereka.

Permasalahan yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran khususnya di SD itu sendiri adalah mengenai pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dimana PAI menjadi materi yang kurang menarik di antara pelajaran yang lainnya bahkan peserta didik dan guru pun mengetahuinya. Dari tingkat keefektifan, efisiensi, dan semangat belajar, terlihat indikator keberhasilan pendidikan Islam. Bahwa hasil belajar PAI menegaskan secara konsisten menempati urutan terendah di antara mata pelajaran

lainnya. Berdasarkan pengamatan, penulis melihat beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kelas pada proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Bahwasannya pada proses berlangsungnya KBM peneliti melihat peserta didik kurang aktif, kurang minat mengikuti pembelajaran, kurangnya sikap tanggung jawab, hasil belajar yang rendah, dalam setiap pemberian tugas hanya beberapa yang mengumpulkan pekerjaannya. Beberapa permasalahan yang diperoleh peneliti itu semua disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal maupun faktor eksternal yang dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar peserta didik dalam proses kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan di kelas 5 SDN 13 Kabila.

Faktor-faktor yang menjadi penyebab utama terjadinya masalah dalam KBM adalah : kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam mengontrol pembelajaran. Hal ini peneliti temukan dalam pengamatan awal dalam pemberian tugas mandiri oleh guru, ditemui hanya beberapa peserta didik yang mengirimkan jawaban mereka pada guru, selebihnya mereka tidak mengumpulkan.

Kurangnya pemahaman peserta didik ini dibuktikan dengan beberapa peserta didik kelas 5 yang masih memperoleh hasil di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan melihat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses KBM tersebut apabila terus dibiarkan seperti itu maka tidak akan mengalami perubahan dan peningkatan pemahaman peserta didik sehingga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena pembelajaran yang berlangsung pasif membuat peneliti mengubah cara atau metode pembelajaran yang baru agar suasana kelas yang pasif menjadi aktif kembali, peneliti memilih menggunakan aplikasi pembelajaran *quizizz* sebagai media pembelajaran untuk mengatasi suasana kelas yang pasif, demi meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peneliti memilih menggunakan aplikasi *quizizz* dikarenakan *quizizz* merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi kuis multiplayer. *Quizizz* dapat diakses melalui website dan bisa di download melalui play store serta digunakan oleh peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama di kelas, ataupun digunakan untuk penugasan di rumah. Hasil dari penugasan ini dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Dalam aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. *quizizz* sangat cocok untuk membangun pembelajaran interaktif, karena peserta didik dapat mengerjakan kuis bersamatemam pada waktu bersamaan, sehingga dapat melihat rangking yang diperoleh dalam menjawab kuis. Melalui aplikasi *quizizz* yang menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan penerapan sistem “belajar sambil bermain”, diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam bermain juga terjadi proses belajar. Persamaannya adalah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan yang dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalamannya. Hubungan antara keduanya sangat erat.

Dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru hal ini tentunya harus dievaluasi oleh Guru. Karena kurangnya kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran sehingga menurunkan motivasi peserta didik tersebut dan inilah mengapa media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh pendidik demi menciptakan proses belajar yang segar dan menyenangkan apalagi dalam kondisi zaman sekarang yang mana teknologi sangat dibutuhkan demi memudahkan dalam segala proses.

Dengan menganalisis beberapa penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diketahui bahwa hasil penelitiannya dalam kategori tinggi dan sangat efektif untuk diterapkan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, tentang peningkatan hasil belajar peserta didik melalui sebuah aplikasi pembelajaran dengan demikian peneliti ingin mengambil judul "Pemanfaatan Media *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase C Kelas 5 SDN 13 Kabila Tahun Pelajaran 2024/2025".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai3i berikut merencanakan tindakan, melaksanakan Tindakan Observasi, dan Refleksi. Adapun prosedur penelitian tindakan kelas secara detail sebagai berikut

SIKLUS 1

- 1) Perencanaan. Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), embuat lembar pengamatan (observasi), membuat lembar evaluasi, membuat media pembelajaran
- 2) Pelaksanaan tindakan. . Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP I secara actual.mengamati kegiatan peserta didik selama pembelajaran dan melakukan penilaian.
- 3) Observasi. Pelaksanaan pembelajaran diobservasi dengan menggunakan lembar pengamatan, kemudian hasilnya diinterpretasikan, melaporkan aktivitas murid, melaporkan hasil penilaian.
- 4) Refleksi. Hasil observasi yang telah diinterpretasikan, dianalisis dan direfleksi untuk menentukan langkah dan tindakan pada siklus II.

SIKLUS II

- 1).Perencanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan RPP dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus I, membuat lembar pengamatan, membuat lembar evaluasi, menyediakan media pembelajaran.
- 2).Pelaksanaan Tindakan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan tidakan perbaikan sesuai dengan RPP yang telah disempurnakan hasil refleksi pada siklus I .

- 3). Observasi. Pelaksanaan pembelajaran diobservasi menggunakan lembar pengamatan kemudian hasilnya diinterpretasikan
- 4). Refleksi. Hasil analisis dan refleksi data-data siklus-siklus ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan tingkat ketercapaian tujuan.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SDN 13 Kabila sekolah ini beralamat Jln Prof.DR.Ing.BJ. Habibie Desa Toto Selatan Kec. Kabila Kab. Bone Bolango Prov.Gorontalo pada Tahun Ajaran 2024/2025 semester ganjil. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang menyajikan data penelitian melalui tabel dan grafik untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa. Data diperoleh dari hasil tes formatif pada siklus I dan II. Setiap peserta didik SDN 13 Kabila pada mata pelajaran PAI materi QS al-Ma'un dikatakan tuntas belajar jika peserta didik sudah mencapai nilai KKM PAI yaitu 75. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar bila memiliki daya serap paling sedikit 75 %. Sedangkan tuntas secara klasikal tercapai apa bila di kelas tersebut terdapat $\geq 75\%$ peserta didik yang telah tuntas belajar

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pra siklus merupakan tahap pembelajaran sebelum diterapkannya metode Problem Based Learning pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi zikir dan doa setelah salat pada peserta didik kelas 2 SDN 2 Kabila Bone. Hasil nilai uji pada pra siklus, peneliti dapatkan dalam pembelajaran sebelum dilaksanakan tahapan siklus-siklus yang telah direncanakan. Nilai tersebut digunakan sebagai nilai awal untuk membandingkan dan sekaligus memperbaiki hasil pada tahap berikutnya, yang mana peneliti akan melakukan tindakan perbaikan pada siklus 1. Berikut adalah keadaan hasil belajar peserta didik pada materi QS al-Ma'mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diperoleh dari uji pengetahuan sebagai berikut:

Tabel 3

Hasil Belajar Peserta Didik

No	Tanggal	Nama Peserta didik	Nilai	Keterangan
1	24-12-2024	Abdulrahman Abudi	60	Tidak tuntas
2	24-12-2024	Dzaky Sholeh Abdullah	85	Tuntas
3	24-12-2024	Aisyah Ramadani Inisa	70	Tidak tuntas
4	24-12-2024	Fatma Mohamad	80	Tuntas
5	24-12-2024	Nur Fadila Djafar	85	Tuntas
6	24-12-2024	Siti Khumairah Tuna	60	Tidak tuntas
7	24-12-2024	Pita Mutalib Ayub	70	Tidak Tuntas
8	24-12-2024	Qania Aubrelita A.P Rahman	70	Tidak Tuntas
9	24-12-2024	Khumaira Putri Erpianto	65	Tidak Tuntas
10	24-12-2024	Muzdhalifah Dehi	70	Tidak Tuntas
		JUMLAH	715	
		NILAI RATA-RATA	71,5	
		TUNTAS		3
		TIDAK TUNTAS		7

Tabel 4

Persentase Ketuntasan Peserta Didik Pra Siklus

Nilai	Frekuensi	Persentase	Ket
70-100	3	30 %	Tuntas
00-69	7	70 %	Tidak Tuntas
Jumlah	10	100%	

Dari tabel di atas dapat kita lihat peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM 75 sebanyak 3 peserta didik (30 %), sedangkan nilai kurang dari KKM 75 sebanyak 7

peserta didik (70 %). Hasil evaluasi Pra Siklus materi QS al-Ma'un mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas 5 semester I di SDN 13 Kabila Kecamatan

Kabila Kabupaten Bone Bolango tahun pelajaran 2024/2025 masih sangat rendah dan ketuntasan hasil belajar peserta didik belum tercapai. Hasil demikian, dapat dijadikan pertimbangan dalam perencanaan siklus I.

Tindakan Siklus 1

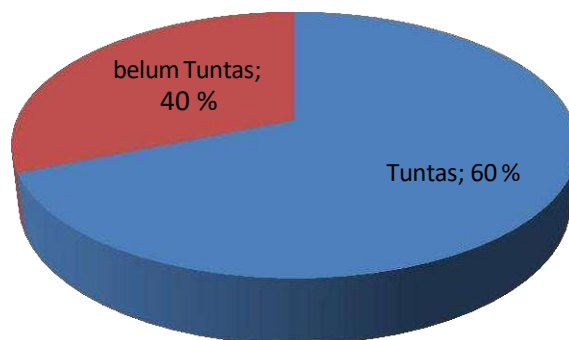
Tahap Perencanaan pada tahap ini peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyusun alat evaluasi, menyusun alat observasi. Tahap Pelaksanaan pada tahap ini peneliti (bertindak sebagai guru) melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang ada pada modul pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, dideskripsikan sebagai berikut: a) kegiatan awal; Guru membuka pelajaran dan mengondisikan peserta didik, kemudian mengucapkan salam dan secara bersama-sama berdoa. Setelah menanyakan kabar peserta didik, guru mengaitkan materi yang akan dipelajari, menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, Pada kegiatan ini, Peserta didik mengamati video yang di tayangkan link, Peserta didik bersama guru saling bertanya jawab tentang materi yang ditampilkan, Peserta didik diberi pertanyaan-pertanyaan terkait permasalahan yang nantinya akan dipecahkan oleh peserta didik, Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok. Guru membagikan link *quizizz*. Peserta didik dibimbing guru memahami petunjuk mengerjakan tugas pada aplikasi *quizizz*. Peserta didik bersama guru membuat kesepakatan bahwa diskusi harus selesai dalam waktu yang ditentukan. Peserta didik membaca sekaligus mendiskusikan permasalahan yang disajikan dalam soal dalam aplikasi *quizizz*. Peserta didik dibimbing oleh guru dalam kegiatan penyelidikan Peserta didik dengan kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Bagi kelompok yang tidak maju, memperhatikan kelompok yang maju. Peserta didik diberikan reward berupa tepuk bagi yang selesai presentasi di depan kelas. Peserta didik dan guru menyimpulkan pemecahan masalah yang telah dilakukan. Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa yang menjadi fokus pengamatan peneliti dan observer (Guru mitra) yaitu aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observer mengamati jalannya pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik. Evaluasi hasil belajar peserta didik dilaksanakan pada hari senin 24 Desember 2024, Evaluasi hasil belajar pada tindakan siklus I dilaksanakan setelah menyelesaikan pertemuan pertama. Tes siklus dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan metode Problem Based Learning Hasil tes siklus I yang dilakukan menunjukkan bahwa 40% atau sebanyak 4 peserta didik yang mencapai nilai KKM

≥ 75 dengan nilai rata-rata 78 . Dan 60 % atau sebanyak 6 peserta didik yang belum mencapai nilai KKM ≥ 75 . Meskipun prosentase ketuntasan pada siklus 1 ini terjadi peningkatan nilai yang diperoleh setiap peserta didik, namun belum mencapai kriteria minimal ketuntasan pembelajaran yaitu 75 % . Berikut ini data hasil belajar peserta didik pada siklus I :

Dari tabel di atas dapat kita lihat peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM 75 sebanyak 6 peserta didik (60 %), sedangkan nilai kurang dari KKM 75 sebanyak 4 peserta didik (40 %). Hasil evaluasi perbaikan pembelajaran siklus I materi QS al-Ma'un mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas 5 semester I di SDN 13 Kabila Kecamatan kabila,

Kabupaten Bone Bolango tahun pelajaran 2024/2025. Jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada grafik 2.

Grafik 2
Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1



Pada grafik di atas peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 6 peserta didik (60 %). Dan 4 peserta didik lainnya (40 %) kurang dari nilai KKM. Oleh karena itu, penulis melanjutkan perbaikan pembelajaran ini pada siklus II. Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dan kolaborator menghasilkan beberapa tindakan dalam proses pembelajaran yang masih perlu diperbaiki atau ditingkatkan pada siklus berikutnya, yaitu : guru melakukan pengkondisian kelas terlebih dahulu sebelum menjelaskan media *quizizz* yang digunakan dalam pembelajaran, guru menjelaskan aturan permainan dalam media *quizizz* secara lebih mendalam agar peserta didik dapat mengikuti jalannya pembelajaran dengan baik, guru mengarahkan peserta didik agar lebih memperhatikan materi yang dijelaskan dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk bertanya, untuk meningkatkan hasil tes formatif, guru melakukan pengulangan-pengulangan materi yang disampaikan serta memberi pertanyaan tambahan kepada peserta didik.

Tindakan Siklus II

Perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 06 Januari 2024 dengan objek peserta didik kelas 5 semester I SDN 13 Kabila Kecamatan kabila Kabupaten Bone Bolango. Adapun Skenario pembelajaran berlangsung dengan baik dan lancar, Guru melaksanakan sesuai rencana, pada akhir pembelajaran. Guru mengadakan evaluasi hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan. Adapun langkah-langkah siklus II adalah sebagai berikut:

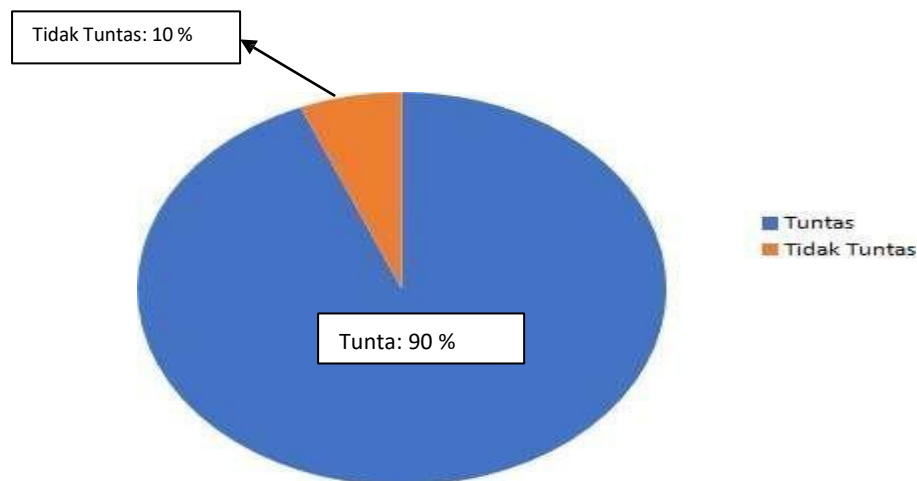
1. Perencanaan. Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyusun alat evaluasi, menyusun alat observasi.
2. Pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan penelitian tindakan yaitu sesuai dengan yang ada pada modul pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas

sebagai berikut: Pada tahap ini, peneliti (bertindak sebagai guru) melaksanakan pembelajaran dengan media *quizizz* pada materi QS al-Ma'un. Keterlaksanaan proses pembelajaran dengan mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan, dideskripsikan sebagai berikut: a) kegiatan awal; Guru membuka pelajaran dan mengondisikan peserta didik, kemudian mengucapkan salam dan secara bersama-sama berdo'a. Setelah menanyakan kabar peserta didik, guru mengaitkan materi yang akan dipelajari, menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, Pada kegiatan ini, Peserta didik mengamati video yang di tayangkan link, peserta didik bersama guru saling bertanya jawab tentang materi yang ditampilkan, peserta didik diberi pertanyaan-pertanyaan terkait permasalahan yang nantinya akan dipecahkan oleh peserta didik, Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok, Peserta didik menerima LKPD dalam bentuk link aplikasi *quizizz* yang dibagikan guru. Peserta didik dibimbing guru memahami petunjuk mengerjakan tugas (LKPD). Peserta didik bersama guru membuat kesepakatan bahwa diskusi harus selesai dalam waktu yang ditentukan. Peserta didik membaca sekaligus mendiskusikan permasalahan yang disajikan dalam LKPD. Peserta didik dibimbing oleh guru dalam kegiatan penyelidikan peserta didik dengan kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Bagi kelompok yang tidak maju, memperhatikan kelompok yang maju. Peserta didik diberikan reward berupa tepukan bagi yang selesai presentasi di depan kelas. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dan memberikan pendapat terkait pemecahan masalah yang mereka diskusikan. Peserta didik dan guru menyimpulkan pemecahan masalah yang telah dilakukan

3. Tahap Pengamatan Observasi. Hasil observasi menunjukkan adanya faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan media *quizizz* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Tahap ini dilakukan pada proses pembelajaran atau pada tahap tindakan.

Dari tabel di atas dapat kita lihat peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM 75 sebanyak 9 peserta didik (90 %), sedangkan nilai kurang dari KKM 75 sebanyak 1 peserta didik (10%). Hasil evaluasi perbaikan pembelajaran siklus II muatan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan materi QS al-Ma'un kelas I semester I di SDN 13 Kabila Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango tahun pelajaran 2023/2024. Jika disajikan dalam bentuk Grafik dapat dilihat pada grafik tabel 13

Tabel Grafik 3
Hasil Belajar peserta didik siklusII



Pada grafik diatas peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 9 peserta didik (90 %). Dan 1 peserta didik (10 %) kurang dari nilai KKM. Siklus II sudah dikatakan tuntas, karena tingkat ketuntasan mencapai 90 % dalam KKM kelas.

Analisis dan refleksi perolehan peserta didik dalam pembelajaran pada siklus II sudah mencapai tingkat indikator yang diinginkan karena peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran sudah 9 peserta didik (90 %) berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan 2 siklus dan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa mengalami peningkatan hasil belajar dan pencapaian KKM kelas : Pada siklus pra siklus dengan nilai rata-rata 71,5 dan pada siklus I dengan nilai rata-rata 76 sehingga dengan hasil penelitian tersebut hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 4,5. Pada siklus I dengan nilai rata-rata 76 dan pada siklus II dengan nilai rata-rata 89 sehingga dengan hasil penelitian tersebut hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 13. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media *quizizz* dapat dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mencapai target KKM kelas pada materi QS al-Ma'un di SD Negeri 13 Kabila Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari, Pendidikan Agama Islam dan Pembentukan Karakter (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Arikunto, S. Dasar-dasar evaluasi pendidikan. jakarta: bumi aksara. 2008
- Jihad & Haris, Evaluasi Pembelajaran, (Yogyakarta : Multi Pressindo, 2012).
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Standar Nasional Pendidikan (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Munadi Yudhi, Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru, (Jakarta: Gaung Persada Press,2008), Cet. I.
- Purba, L.S.Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui . Jurnal Dinamika Pendidikan. Tahun 2019.
- Nasution, Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: Bumi Aksara,1995) Sudarwati, Neni, Mengoptimalkan Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Yogyakarta: Andi, 2019).
- Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif, (Bandung: Alfabeta, 2013)