

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ DALAM MENGAJARKAN TANDA-TANDA KEBESARAN ALLAH SWT PADA Q.S. ALI IMRAN/3: 190-191 DI SISWA KELAS XII MULTIMEDIA SMKN 1 BOLAANG

Abdul Shadiq Djano

SMK Negeri Bolaang

Email: abdulsadikdjano@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media interaktif Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang tanda-tanda kebesaran Allah SWT berdasarkan Q.S. Ali Imran/3: 190-191 pada siswa kelas XII Multimedia di SMKN 1 Bolaang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Pada siklus pertama, persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah 34,21%, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 100%. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media ini sangat positif, dengan peningkatan motivasi belajar dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media interaktif Quizizz efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam, khususnya terkait keimanan kepada Allah SWT. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam dunia pendidikan.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, Quizizz, Tanda-tanda Kebesaran Allah SWT, Q.S. Ali Imran/3: 190-191, Media Interaktif.

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to analyze the effectiveness of using the interactive media Quizizz in enhancing students' understanding of the signs of Allah's greatness based on Q.S. Ali Imran/3: 190-191 among 12th-grade Multimedia students at SMKN 1 Bolaang. The study was conducted over two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection phases. The results indicate that the use of Quizizz significantly improved students' comprehension. In the first cycle, the percentage of students achieving mastery was 34.21%,

which increased to 100% in the second cycle. Furthermore, students responded positively to this media, showing increased learning motivation and active participation in the learning process. This study concludes that the interactive media Quizizz is effective in enhancing students' understanding and interest in Islamic Religious Education, particularly regarding faith in Allah SWT. The findings are expected to serve as a reference for technological innovation in education.

Keywords: *Islamic Religious Education, Quizizz, Signs of Allah's Greatness, Q.S. Ali Imran/3: 190-191, Interactive Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan keimanan siswa. Salah satu aspek esensial yang diajarkan dalam PAI adalah memahami keimanan kepada Allah SWT melalui tadabbur terhadap tanda-tanda kebesaran-Nya sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an. Dalam Q.S. Ali Imran/3: 190-191, Allah SWT memerintahkan manusia untuk merenungkan ciptaan-Nya, seperti pergantian siang dan malam, sebagai bukti kekuasaan-Nya. Pemahaman ini menjadi dasar dalam membangun keyakinan yang kokoh kepada Allah SWT.

Namun, pembelajaran PAI sering menghadapi berbagai kendala. Metode pengajaran konvensional yang kurang menarik dan minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi tantangan tersendiri. Berdasarkan observasi, siswa di SMKN 1 Bolaang menunjukkan pemahaman yang rendah terhadap ayat-ayat Al-Qur'an yang membahas tanda-tanda kebesaran Allah SWT. Hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa dalam mendalami materi menjadi berkurang.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran interaktif seperti Quizizz menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang memungkinkan siswa belajar secara aktif, menarik, dan interaktif. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media interaktif Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang tanda-tanda kebesaran Allah SWT sebagaimana tercantum dalam Q.S. Ali Imran/3: 190-191. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran PAI, khususnya dalam memperkuat keimanan kepada Allah SWT, serta

menjadi inspirasi bagi guru untuk terus berinovasi dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tanda-tanda kebesaran Allah SWT dalam Q.S. Ali Imran/3: 190-191 melalui penggunaan media interaktif Quizizz. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas XII Multimedia di SMKN 1 Bolaang. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan kebutuhan pembelajaran di kelas tersebut dan potensi penerapan media Quizizz. Variabel independen: Penggunaan media interaktif Quizizz sebagai metode pembelajaran. Variabel dependen: Pemahaman siswa terhadap tanda-tanda kebesaran Allah SWT dalam Q.S. Ali Imran/3: 190-191. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut: Tes: Dilakukan pre-test sebelum tindakan dan post-test setelah tindakan pada setiap siklus untuk mengukur pemahaman siswa. Observasi: Dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan media Quizizz. Angket: Digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon siswa terhadap penggunaan media interaktif. Dokumentasi: Meliputi foto, rekaman proses pembelajaran, serta hasil belajar siswa untuk mendukung validitas data. Perencanaan: Menyusun rencana pembelajaran, membuat media Quizizz, menyiapkan instrumen evaluasi, dan menentukan indikator keberhasilan. Pelaksanaan: Menerapkan pembelajaran menggunakan Quizizz sesuai rencana pada setiap siklus. Observasi: Mengamati keterlibatan siswa, kendala yang dihadapi, serta efektivitas penggunaan Quizizz selama pembelajaran. Refleksi: Menganalisis hasil observasi dan tes untuk menentukan perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya. Penelitian ini menggunakan 2 tehnik analisi data, yaitu: Analisis Kuantitatif: Data hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan rata-rata nilai dan N-Gain untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa dan Analisis Kualitatif: Data dari observasi dan angket dianalisis secara deskriptif untuk memahami respon siswa terhadap penggunaan media Quizizz. Penelitian dianggap berhasil apabila tingkat ketuntasan klasikal siswa mencapai $\geq 85\%$, dan siswa menunjukkan peningkatan motivasi serta partisipasi aktif selama pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau (Classroom Action Research). Penelitian Tindakan Kelas merupakan jembatan untuk mengatasi berbagai masalah kekurangan penelitian di bidang pendidikan pada umumnya. Penelitian Tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah jenis penelitian yang dikembangkan untuk mengatasi masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar di kelas. Prosedur penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip dasar penelitian tindakan yang umum diterapkan. Penelitian tindakan kelas ini melibatkan empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang; dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu: Perencanaan (planning), Tindakan (acting), Pengamatan (observing), Refleksi (reflection).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tanda-tanda kebesaran Allah SWT dalam Q.S. Ali Imran/3: 190-191 melalui penggunaan media interaktif Quizizz. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas XII Multimedia SMKN 1 Bolaang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil Siklus I

Pada siklus pertama, pembelajaran dengan media Quizizz menunjukkan hasil yang belum optimal. Hanya 34,21% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 65,79% siswa masih belum tuntas. Observasi menunjukkan bahwa meskipun siswa mulai terlibat dalam proses pembelajaran, masih ada kendala seperti kurangnya pemahaman terhadap materi dan adaptasi dengan media baru.

Tabel 4.3. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Selama Mengikuti Pembelajaran Siklus I.

No.	Komponen yang Diamati	Pertemuan		Persentasai Rata-rata
		I	II	
1.	Peserta didik mendengarkan	10	T E S S I K L U S I	39,45
2.	Peserta didik mengajukan	15		26,31
3.	Peserta didik mampu	7		26,31
4.	Peserta didik mampu berdiskusi	7		23,68
5.	Peserta didik memahami materi.	12		42,10 %
6.	Peserta didik mengikuti kegiatan	12		39,47
7.	Peserta didik saling	15		44,73
8.	Peserta didik memberikan	14		42,10
9.	Peserta didik mampu mengaitkan karya sastra dengan kenyataan	8		26,31 %
10.	Peserta didik mampu menyimpulkan	7		23,68 %

Hasil Siklus II

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Semua siswa (100%) mencapai ketuntasan belajar. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga meningkat, terlihat dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan memberikan pendapat selama proses pembelajaran

Tabel 4.6
Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Selama
Mengikuti Pembelajaran

No.	Komponen yang Diamati	Pertemuan		Persentasai Rata-rata
		I	II	
1.	Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru/peserta didik	15		52,63%
2.	Peserta didik mengajukan pertanyaan pada guru/peserta didik.	17		78,94%
3.	Peserta didik mampu menghargai pendapat orang lain.	16		65,78%
4.	Peserta didik mampu berdiskusi dengan tertib.	11		39,47%
5.	Peserta didik memahami karya	17		78,94
6.	Peserta didik mengikuti	22		92,10
7.	Peserta didik saling mengungkapkan pendapat	20		84,42 %
8.	Peserta didik	23		94,73
9.	Peserta didik mampu mengaitkan karya sastra	17		78,94 %
10.	Peserta didik mampu menyimpulkan pembelajaran	14		47,36 %

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran PAI materi tentang Qs. Ali Imran:190-191 dengan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XII Multimedia SMKN 1 Bolaang maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Aktivitas siswa dengan menggunakan menggunakan media audio visual dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan.

Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan. Selain itu kemampun siswa secara klasikal dari siklus satu dan siklus dua dikatakan meningkat, yaitu pada siklus I 34,210% yang mengalami ketuntasan dan 65,789% dinyatakan tidak tuntas sedangkan pada siklus dua meningkat menjadi 100% mengalami ketuntasan, dan sudah mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasikal yaitu $\geq 85\%$, sehingga penelitian dihentikan pada siklus dua. Berdasarkan uraian simpulan diatas, maka hipotesis tindakan terbukti bahwa menggunakan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Pendidikan Agama Islam materi tentang Qs. Ali Imran:190-191 di kelas XII Multimedia SMKN 1 Bolaang.

Penggunaan media interaktif Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap tanda-tanda kebesaran Allah SWT. Selain itu, media ini juga berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan hasil ini, Quizizz dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif untuk Pendidikan Agama Islam

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Muhammad. (2020). Pengaruh Tadabbur Al-Qur'an terhadap Peningkatan Keimanan Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan. Jurnal Pendidikan Islam, 18(1), 45-58.
- Al-Ghazali. (2001). Ihya Ulumuddin. Beirut: Darul Fikr.
- Al-Maraghi, Ahmad Mustafa. (2006). Tafsir Al-Maraghi. Jakarta: Pustaka Amani.
- Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. New York: Longmans, Green & Co.
- Drs. Priyono dan Titik Sayekti, M.Pd, "Ilmu Pengetahuan Alam" untuk SD dan MI Kelas III. Surakarta : Januari 2007 CV. Grahadi.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1996). Instructional Media and Technologies for Learning. New

York: Macmillan.

Hamilik, Oemar. 2001. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
Djamara, Syaiful Bahri. 2002. Strategi

Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta _____. 2008. Psikologi
Belajar. Jakarta: Rineka Cipta

Mangkuatmodjo, S. 2001. Statistika Lanjutan. Jakarta: Rineka Cipta.
Purwanto, Ngalim. 2007. Psikologi

Pendidikan. Bandung: Remaja Rosda Karya.

RIPS (Rangkuman Ilmu Pengetahuan Alam) untuk SD, SMP, SMA, DAN
UMUM, Jakarta April 2008 : Pustaka

Harapan Kita.

Rusyan, A. Tabrani. 1989. Pendekatan Dalam Proses Belajar
Mengajar. Bandung: Remaja Karya. Sadirman, A.M. 2004.

Interaksi dan Motivasi. Jakarta: Raja Grafindo.

SanjayaWina. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Profesi
Pendidikan. Jakarta: Predana Media

Group.

_____. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Kencana.

Slameto. 2010. Belajar Dan Faktor -Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta:
Rineka Cipta.

Soemanto, Wasty. 2012. Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimin
Pendidikan). Jakarta: Rineka Cipta. Sudjana, Nana. 2000. Dasar-dasar
Proses Belajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

_____. 2005. Penilaian Hasil Belajar Mengajar. Bandung: Remaja
Rosdakarya.Sanjaya, Wina. (2010).

Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.
Jakarta: Kencana Prenada Media

Group.

Sari, Nurul & Rahman, Fadli. (2021). Efektivitas Media Digital dalam
Mengajarkan Nilai-Nilai Tauhid pada

Siswa SMA. Jurnal Teknologi Pendidikan, 25(3), 123-140.

Zainuddin, Muhammad. (2019). "Pengaruh Media Interaktif terhadap
Pemahaman Siswa dalam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." Jurnal Pendidikan Islam, 14(2),
123-135.