



JURNAL RIYADHAH Vol. 2 No.2. Juli-Desember 2023

RIYADHAH

(Jurnal Pendidikan Islam)

Email: jurnalstaini@gmail.com

<https://www.jurnal.staini.ac.id/index.php/riyadhah>

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa

Saipul Ashari Pane

Yulisay646@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Ketika saya berada di sebuah sekolah yang memiliki Pandangan tentang Kecintaan pada Islam saya melihat suatu hal yang sangat pantas untuk diteliti dan sangat cocok untuk dituliskan menjadi sebuah artikel. Sekolah tersebut memiliki keunggulan di bidang Adab, Akhlak dan Tingkah Laku. Saya selaku peneliti berencana untuk melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media baru yaitu media *quizizz*. Media ini tentu dapat membuat rasa semangat baru terhadap siswa yang disebabkan ada banyak fitur menarik sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dari sebelumnya. Proses pengenalan media ini tidak membutuhkan waktu lama dan tentu dapat digunakan dalam waktu yang sangat lama. Hasil belajar siswa cukup baik jika dilihat dari nilai-nilai yang telah didapatkan oleh siswa.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Media Belajar, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Education is one of the important sectors in development in every country. When I was at a school that had a view of love for Islam, I saw something that really deserved to be researched and very suitable to be written into an article. The school has excellence in the field of Adab, Morals and Behavior. As a researcher, I plan to carry out activities that can increase students' interest in learning by using new media, namely quizizz media. This media can certainly create a new sense of enthusiasm for students because there are many interesting features so that it can make students more active and creative than before. The media recognition process does not take long and can certainly be used for a very long time. Student learning outcomes are quite good when viewed from the values that have been obtained by students.

Keywords: Quizizz Application, Learning Media, Islamic Religious Education

PENDAHULUAN

Untuk meningkatkan Minat belajar siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswaini menginspirasi saya selaku peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Di Smp Istana Hati Binjai”. Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran (Ilham, 2020). Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu, faktor internal dan faktor eksternal.

Factor internal salah satunya adalah minat siswa dalam belajar, jika minat belajar yang dimiliki siswa rendah maka sangat diwajarkan hasil belajar siswa juga ikut rendah dan begitu juga sebaliknya jika minat belajar yang dimiliki siswa tinggi maka sangat diwajarkan pula jika hasil belajar siswa tinggi. Minat merupakan factor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Ada banyak hal yang membuat minat belajar siswa ini muncul, salah satunya ialah penggunaan media yang digunakan oleh pendidik saat sedang melaksanakan proses pembelajaran. Setiap siswa tentunya sangat bosan jika seorang pendidik hanya mampu menggunakan media yang terpaku pada salah satu media saja, bahkan ada pendidik yang masih saja tidak menggunakan media saat melaksanakan proses pembelajaran. Tentunya ini sangat akan membosankan, terlebih lagi saat ini hampir setiap peserta didik sudah memiliki sebuah Handphone dan hal ini merupakan peluang besar agar anak-anak dapat menggunakan handphone sebagai media belajar.

Dengan adanya handphone yang dimiliki siswa, tentu itu harus dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengambil nilai gunanya. Contohnya seperti menggunakan handphone sebagai media pembelajaran, tentu mereka akan tertarik dengan perubahan tersebut. Mereka akan jauh lebih bisa dikuasai sebab handphone yang mereka miliki itu ikut serta dalam proses pembelajaran sebagai media. Pendidik menjadi seseorang yang harus bisa memandu mereka ke arah yang lebih baik.

Di dalam handphone yang dimiliki siswa ada banyak hal yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya ialah menggunakan aplikasi quizizz yang bisa diunduh pada setiap handphone. Dengan adanya aplikasi tersebut yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tentunya ini akan dapat merubah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih mengasyikkan. Sebab mereka bisa berbaur dengan handphone yang mereka memiliki dan disana mereka akan melihat banyak fitur yang sangat menarik untuk diketahui.

Semakin tingginya kecanggihan teknologi tanpa disadari ini merupakan sebuah peluang besar untuk para pendidik dapat berkarya, bahkan ini merupakan sebuah celah untuk bisa menjadi seorang pendidik yang profesional dengan menggunakan berbagai macam media berbasis teknologi. Bukan hanya membangkitkan minat belajar siswa tetapi juga menambah minat pendidik untuk semakin lebih baik dalam menciptakan sebuah proses pembelajaran yang

menarik. Pendidik tentunya dapat berkreasi dengan menggunakan laptop atau computer yang tersedia di sekolah.

Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Aplikasi Quizizz ini masih jarang digunakan dan bahkan belum digunakan oleh sebagian guru di Indonesia. Adanya aplikasi Quizizz ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah semangat siswa dalam menjalani proses pembelajaran.

Dengan memanfaatkan aplikasi quizizz yang ada tentunya ini dapat memanfaatkan nilai guna dari Handphone yang dimiliki siswa agar mereka dapat mengetahui fungsi dari penggunaan Handphone sebagai alat media pembelajaran dan pendidik pun dapat merubah proses pembelajaran dari yang tidak menggunakan media akhirnya merubah menjadi menggunakan media pembelajaran yang dapat menambah minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uraian-uraian diatas, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”.

Penelitian ini difokuskan pada upaya Guru pendidikan agama islam dalam meningkatkan minat belajar siswa yang dimiliki melalui pemanfaatan aplikasi quizizz dengan penggunaan Handphone yang dimiliki siswa dan computer yang tersedia disekolah bagi siswa yang tidak memiliki Handphone. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 Oktober dengan guru mapel Agama Islam yang bernama “Bapak Rivai Ardani SH” yang mengatakan bahwa penggunaan Handphone sebagai sarana pembelajaran tentu mendukung pembelajaran anak-anak agar semakin menarik digunakan, disekolah tersebut juga sering menggunakan beberapa media pembelajaran online yang sering digunakan sebagai akses pembelajaran peserta didik. Anak-anak sangat gemar mempelajari tentang Agama Islam, untuk itu sangat mudah dalam peningkatan minat siswa kali ini dengan menggunakan media Quizizz pada pembelajaran.

Untuk meningkatkan Minat belajar siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa ini menginspirasi saya selaku peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Di Smp Istana Hati Binjai”.

METODE

Ketika saya melakukan *riset* dan pelaksanaan penelitian di SMP Istana Hati yang saya gunakan adalah metode Kualitatif. Dimana sebelum metode ini saya gunakan saya sempat memberikan beberapa wawancara dan kemudian saya membaca beberapa jurnal yang telah diteliti oleh beberapa para ahli terdahulu. Adapun hasil *riset* sebagai berikut :

Tabel 1.1

Rekapitulasi Kumpulan Data Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Agama Islam

Kelas IX SMP ISTANA HATI BINJAI Tahun Ajaran 2023

No	Siswa IX	Nilai	Presentase	Keterangan
1.	19 Orang	≤ 75	70%	Tidak Minat Belajar Agama Islam
2.	14 Orang	≥ 75	30 %	Minat Belajar Agama Islam
Jlh	33 Orang		100%	-

Sumber : guru bidang study

Dari data diatas terlihat ada 70% orang yang memiliki minat belajar tinggi terhadap pelajaran Agama Islam dan 30 % Belum memiliki minat terhadap pelajaran Agama Islam. Oleh sebab itu akan dilakukan beberapa kali pertemuan dengan belajar menggunakan proses pembelajaran berbasis media *Quizizz* yang dilakukan dengan mendapatkan hasil sebagai berikut :

No	Siswa IX	Nilai	Presentase	Keterangan
1.	19 Orang	≤ 75	85%	Tidak Minat belajar AgamaIslam
2.	14 Orang	≥ 75	15%	Minat Belajar Agama Islam
Jlh	33 Orang		100%	-

Menjelaskan penggunaan media *Quizizz* memiliki peningkatan terhadap minat belajar siswa yang mendapatkan pengaruh baik kepada hasil belajar siswa. Penelitian Ini mencoba mencari tahu kendala yang dihadapi para pendidik di sekolah dalam mengimplementasikan mata pelajaran yang sedang berlangsung. Untuk mencari tahu jawaban penelitian tersebut, maka didapatlah teori aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* adalah konsep implementasi yang digunakan sebagai media belajar yang baik untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menuai hasil dari meningkatnya minat belajar siswa, dan bisa memanajemen kelas dengan baik. Aplikasi *Quizizz* sangat membantu pendidik dalam menyampakain materi dan mengurai dampak negative dari bermain social media disebabkan siswa akan focus dengan mata pelajaran yang disampaikan guru melalui Aplikasi *Quizizz* tersebut..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat pada dasarnya merupakan perhatian yang bersifat khusus. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pengertian Minat menurut Slameto (2010 : 180). Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa kaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022). Menurut Crow and Crow bahwa minat berhubungan dengan gaya yang mendorong seseorang yang menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri (Fadillah, 2016). Minat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Berdasarkan pendapat di atas apabila siswa berminat terhadap sesuatu maka siswa tersebut cenderung untuk member perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya dan mengikuti kegiatan yang dilakukan.

Minat belajar merupakan tenaga penggerak yang dipercaya ampuh dalam proses belajar. Oleh sebab itu, sudah semestinya pengajaran memberi peluang yang lebih besar bagi perkembangan minat seorang peserta didik. Minat erat sekali hubungannya dengan perasaan suka dan tidak suka, tertarik atau tidak tertarik. Minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapat ilmu pengetahuan. Dalam kegiatan belajar, siswa di sekolah mempelajari berbagai ilmu pengetahuan dan diusahakan agar semua siswa mendapatkan nilai yang bagus yang tentunya dapat dicapai dengan memiliki minat belajar yang tinggi.

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Sujarweni, 2017). Dari gabungan antara media dengan pembelajaran dapat diartikan bahwasannya media pembelajaran adalah alat penyaluran informasi yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran yang dilakukan siswa sedang berlangsung. Dampak positif media pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa. Tujuannya membantu siswa dapat belajar secara optimal. Dari hasil penelitian ini penulis dapat mengidentifikasi ada 8 (delapan) manfaat media dalam proses- belajar dan mengajar yaitu :

1. Penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan; melalui media, penafsiran yang beragam dapat direduksi dan disampaikan kepada mahasiswa secara seragam. Setiap mahasiswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang terima teman- temannya.
2. Proses Belajar dan mengajar menjadi lebih menarik; penggunaan media dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang mereka untuk berinteraksi yang menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mengkonkretkan sesuatu

yang abstrak. Secara ringkas, media dapat membantu dosen menghidupkan suasana kelas, tidak monoton dan membosankan.

3. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif ; jika dirancang dan dipilih dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan menggunakan media, para guru dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya mereka sendiri yang aktif, tetapi juga siswa.
4. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi ; seringkali terjadi, para guru terpaksa menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan pokok pelajaran. Padahal hal itu tidak perlu terjadi jika guru mau menggunakan media pembelajaran untuk membahas materi pembelajaran.
5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan: penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara mendalam dan utuh.
6. Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja ; Media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja, dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.
7. Sikap positif siswa terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan menggunakan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif; pertama; guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila menggunakan media dalam proses belajar mengajar, kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dan ketiga, peran guru tidak lagi menjadi sekedar “pengajar”, tetapi juga sebagai konsultan, penasihat, atau manajer dalam proses belajar-mengajar.

Pendapat diatas didukung oleh Kemp & Dayton (dalam Muhson, 2010:4) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (rate of learning),
2. Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual,
3. Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah.
4. Pengajaran dapat dilakukan secara mantap.
5. Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (immediacy learning).
6. Memberikan Penyajian pendidikan lebih luas (Ely dalam Mahnun, 2012: 27),(Abdul Istiqlal, 2018)

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan lain-lain menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memikat mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan data yang dikumpulkan dari hasil penelitian yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Hasil penelitian yang digunakan berasal dari penelitian di berbagai jenjang pendidikan dengan menggunakan satu penggunaan media pembelajaran yang sama yaitu penggunaan media pembelajaran quizizz. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah ditelaah, didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut: Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan oleh setiap kalangan pelajar maupun guru, Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang memiliki nilai guna tinggi sehingga dapat menumbuhkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya, Dengan adanya quizizz guru bisa menciptakan suasana belajar yang baru, Guru tidak sulit lagi mencari solusi dalam memecahkan masalah perihal siswa yang kurang peduli terhadap pembelajaran yang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ilham, D. (2020). Persoalan-Persoalan Pendidikan dalam Kajian Filsafat Pendidikan Islam. *Jurnal Didaktika*. Vol. 9 No. 2.
- Hasan, Muhammad dan Milawati, Milawati dan Darodjat, Darodjat dan Harahap, Tuti Khairani dan Tahrim, Tasdin dan Anwari, Ahmad Mufit dan Rahmat, Azwar dan Masdiana, Masdiana dan Indra. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2 No. 2, 133–139.
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *M A T H L I N E : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Vol. 1 No. 2, 113–122.
- Sujarweni, W. (2017). Bab II kajian teori. *BAB 2 Kajian Teori*, 1, 16–72.
- Abdul Istiqlal. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Putra Astawa. (2019). *Membuat Kuis Online Dengan Quizizz.com*. Diakses dari <https://www.gatraguru.net/2019/02/tutorial-lengkap-quizizz.html?fbclid=IwAR2c8MKfA6nmpgzmtxVZtdwRq5PqODdIJ1ogSkBPqkMJ7C8qr-yLTxxlz4I> pada tanggal 02 Februari 2019 pukul 20:19 WIB