

PENGOPTIMALAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI MELALUI QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI MAN 1 KOTA PROBOLINGGO

Irma Agustiana

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang, Indonesia
Irma210116@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of technology must of course be followed by proper utilization. However, the optimization of technology in learning is not implemented and is actually used for things that are less useful. This actually causes technology to be considered a bad influence on learning. One of the efforts to optimize technology and improve student learning outcomes is to use learning technology. Quizizz is an effort that can be used to improve learning outcomes, especially in the subject of Islamic Cultural History (SKI). This research uses Classroom Action Research (CAR). This research was conducted at MAN 1 Probolinggo City with the research subject being class X-A, totaling 20 students. The results of this study indicate that quizizz can improve student learning outcomes. The first cycle of the study showed an average of 83.4 learning outcomes and increased to 93.8 in the second cycle. So it can be said that quizizz is one of the efforts that can be used to improve student learning outcomes.

Keywords: learning outcomes, technology, quizizz, students.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat tentunya harus diikuti dengan pemanfaatan yang tepat. Meskipun demikian, optimalisasi teknologi dalam pembelajaran kurang dilaksanakan dan justru digunakan untuk hal-hal yang kurang bermanfaat. Hal itu justru menyebabkan teknologi justru dianggap berpengaruh buruk bagi pembelajaran. Salah satu upaya untuk dapat mengoptimalkan teknologi dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan teknologi pembelajaran yang menarik. Quizizz merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Kota Probolinggo dengan subjek penelitian adalah kelas X-A yang berjumlah 20 peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Siklus pertama penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar 83,4 dan meningkat menjadi 93,8 pada siklus kedua. Sehingga dapat dikatakan bahwa quizizz merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata-Kata Kunci: Hasil belajar, teknologi, quizizz, peserta didik.

PENDAHULUAN

Peserta didik sebagai generasi pengguna aktif teknologi banyak memanfaatkan waktunya untuk memainkan teknologi seperti gawai. Tak jarang dalam kegiatan pembelajaran pun peserta didik menggunakan gawai sekedar keperluan bermain media sosial maupun bermain game. Teknologi tidak digunakan secara optimal dalam kegiatan

pembelajaran sehingga sebagai pengguna aktif teknologi tetap menggunakan gawai dalam pembelajaran karena teknologi telah menjadi eranya. Kurangnya dukungan dari guru dalam penggunaan teknologi seperti menghadirkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dengan peran aktif pengguna teknologi peserta didik menjadikan peserta didik tetap menggunakan gawai dalam kegiatan pembelajaran.

Perubahan dalam pola pembelajaran dibutuhkan untuk melakukan pembaharuan dalam sebuah sistem pembelajaran konvensional yang dinilai sudah usang dan tidak relevan dengan dinamika perkembangan zaman yang berkembang. Perkembangan zaman yang dipicu oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan dalam proses pembelajaran untuk memperoleh ilmu pengetahuan perlu memanfaatkan teknologi yang telah berkembang. Teknologi dalam pembelajaran berperan sebagai penghubung dalam pelaksanaan transfer ilmu pengetahuan tanpa menghilangkan model pembelajaran yang berlangsung. Pengoptimalan penggunaan teknologi yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.¹

Berdasarkan fenomena diperlukan suatu alternatif untuk membawa perubahan agar teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal terlebih dalam kegiatan pembelajaran. Diperlukan pembelajaran yang menghadirkan teknologi dengan peran aktif peserta didik di dalamnya agar peserta didik dapat menggunakan teknologi sebagai pendukung pembelajaran. Adanya quizizz dapat menjadi salah satu alternatif agar peserta didik tetap mengikuti perkembangan teknologi dengan memanfaatkan teknologi ke dalam hal-hal yang positif sehingga tidak membawa dampak buruk. Selain itu, quizizz juga menjadi salah satu alternatif untuk peserta didik agar lebih semangat menjawab soal yang diberikan guru karena kemudahannya dengan bantuan teknologi dan tampilan yang menarik.

KAJIAN LITERATUR

Teknologi

Istilah teknologi dalam bahasa Indonesia diambil dari bahasa Inggris *technology* dan berasal dari bahasa Yunani *techne* yang berarti seni, kerajinan, atau keterampilan dan *logia* yang berarti kata, studi, atau tubuh ilmu pengetahuan.² Sementara itu, secara etimologi, teknologi merupakan pengetahuan tentang membuat sesuatu. Sehingga teknologi merupakan pengetahuan tentang membuat sesuatu yang bertujuan untuk membantu memudahkan berbagai urusan dalam kehidupan manusia. Teknologi pada saat ini telah digunakan dalam berbagai aspek kehidupan seperti; sosial, ekonomi, pendidikan dan lainnya. Salah satu yang sangat digencarkan adalah penggunaan teknologi dalam pendidikan. Hal itu menjadi sangat vital terlebih setelah terjadinya pandemi Covid-19 sebelumnya yang mendorong adopsi teknologi dalam pendidikan menjadi urusan yang sangat penting.

Keberadaan teknologi dalam dunia pendidikan harus dimaknai sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi lahir dan dikembangkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh manusia. Berkaitan dengan

¹ Martinus Tekege, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire," *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa* 2, no. 1 (2017): 40–52, hlm. 44.

² Muhammad Yaumi, "Terminologi Teknologi Pembelajaran," *Terminologi Teknologi Pembelajaran* 5, no. 1 (2016): hlm. 192.

hal itu, maka teknologi pendidikan juga dipandang sebagai suatu produk dan proses yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran.³ Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharuskan membawa dampak positif khususnya dalam pencapaian hasil belajar yang memuaskan. Untuk dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan, penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus mampu menciptakan media, bahan ajar maupun evaluasi pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Quizizz

Quizizz merupakan sebuah webtool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat diakses secara luas oleh peserta didik tanpa harus bertatap muka langsung. Quizizz di dirikan oleh Ankit dan Deepak pada tahun 2015 di Bangalore, India saat mengajar matematika di sebuah sekolah.⁴ Quizizz dilengkapi dengan karakter tema, avatar dan musik yang bisa dijadikan sebagai hiburan peserta didik saat kegiatan pembelajaran dan mengerjakan soal latihan. Quizizz juga dapat memicu persaingan antar peserta didik karena aplikasi quizizz memberi peringkat secara otomatis saat peserta didik menyelesaikan kuis dan soal latihan. Hal tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan fokus peserta didik dalam mengerjakan kuis dan soal latihan.⁵ Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran dengan mengoptimalkan perkembangan teknologi. Aplikasi quizizz membutuhkan internet agar dapat terhubung. Soal pada quizizz dibuat oleh guru dengan berbagai bentuk seperti multiple choice, reorder, match, fill in the blank. Pilihan jenis soal dapat disesuaikan dengan soal yang hendak diberikan kepada peserta didik.

Quizizz merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam evaluasi pembelajaran yang bersifat daring atau online. Dimana dapat diakses melalui jaringan internet yang memadai. Quizizz dapat digunakan untuk jenjang SD hingga Perguruan Tinggi yang menarik bagi peserta didik.⁶ Quizizz tergolong ke dalam pola pembelajaran menggunakan media. Media sebagai komponen sistem pembelajaran setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran ini diberdayakan menggunakan quizizz sebagai multimedia interaktif. Selain itu, quizizz juga dapat menjadi media evaluasi pembelajaran yang memberi data dan statistik hasil belajar peserta didik. Data ini dapat di download dalam bentuk spreadsheet excel. Guru dapat melacak jawaban siswa benar maupun salah. Pemanfaatan quizizz membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran tanpa dibatasi tempat, waktu yang efisien dan tampilan yang menarik.⁷

Quizizz memiliki beberapa kelebihan yang bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya: sebagai media pembelajaran, sebagai evaluasi pembelajaran, tampilan menarik

³ Niar Agustian and Unik Hanifah Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *Islamika* 3, no. 1 (2021): hlm. 130.

⁴ <https://quizizz.com/>

⁵ Vera Nur Aini, "Pengaruh Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Kelas VIII Di MTsN 1 Kota Surabaya," *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 1, no. 3 (2021): hlm. 13.

⁶ Kunti Dian Ayu Afiani and Meirza Nanda Faradita, "Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid-19," *Proceeding*, 2020, hlm. 211.

⁷ Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019): hlm. 30.

dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, sebagai media dan evaluasi berbasis game atau permainan melibatkan partisipasi aktif peserta didik sehingga dapat menumbuhkan semangat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik serta dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi saat kegiatan pembelajaran. Di samping memiliki berbagai kelebihan, penggunaan quizizz ini juga menimbulkan beberapa kekurangan, diantaranya: memerlukan jaringan internet, terdapat beberapa fitur yang berbayar, ketika mengerjakan soal peserta didik dapat membuka tab baru yang berarti peserta didik dapat masuk pada tab lain untuk mencari jawaban, dan sebagainya.⁸ Meskipun demikian adanya beberapa kekurangan yang ditimbulkan akibat penggunaan quizizz dapat diatasi dengan pengadaan wifi di sekolah, menggunakan fitur yang gratis yang tidak kala menarik, dan guru tetap mengontrol peserta didik saat mengerjakan soal. Selain itu juga tertutupi oleh kelebihan-kelebihannya dan mampu mengatasi masalah dalam pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka – angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang telah didapatkan oleh peserta didik dapat menjadi acuan untuk melihat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Sedangkan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik.⁹ Sehingga peserta didik akan memperoleh pengalaman dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai bekal di masa yang akan datang. Hasil belajar akan menunjukkan perubahan pada peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar ini akan melekat pada peserta didik dalam kehidupan jangka panjangnya.¹⁰ Hasil belajar juga menjadi acuan untuk melihat keberhasilan guru dalam kegiatan pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal proses pembelajaran juga harus dilakukan secara maksimal karena hasil belajar berbanding lurus dengan proses belajar yang dilakukan. Semakin besar nilai yang didapat oleh peserta didik menunjukkan guru semakin berhasil dalam mengajar. Selain itu, juga menjadi bentuk evaluasi untuk menentukan langkah peserta didik lebih lanjut untuk dilakukan pengayaan maupun remedi. Hal ini dijabarkan ke dalam beberapa faktor berikut yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dalam pencapaian hasil belajar, diantaranya:

- a. Metode mengajar dan media pembelajaran, sebagai suatu cara atau jalan untuk mengajar harus menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa dan didukung dengan alat penyampaian materi pelajaran yang sesuai agar penyampaian materi pelajaran mudah diterima oleh siswa.
- b. Kurikulum, sebagai sejumlah rancangan atau rencana kegiatan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa sehingga pembelajaran dan materi-materi di dalamnya lebih terarah.

⁸ Sugian Noor, “Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin,” *Jurnal Pendidikan Hayati* 6, no. 1 (2020): hlm. 4.

⁹ Unik Hanifah Salsabila et al., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ* 4, no. 2 (2020): hlm. 171.

¹⁰ Sulastri, Imran, and Arif Firmansyah, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di,” *Jurnal Kreatif Online* 3, no. 1 (2014): hlm. 92.

- c. Relasi guru dengan siswa, hubungan keakraban dan pengenalan kepada siswa menjadi poin penting dalam melakukan interaksi. Semakin baik hubungan guru dengan siswa maka interaksi akan berjalan semakin lancar dan siswa akan lebih terbuka terkait permasalahan-permasalahannya sehingga guru akan dapat membantu mencari jalan keluarnya.
- d. Relasi siswa dengan siswa, berada di lingkungan yang dengan siswa lain maka jika hubungan tersebut buruk maka akan dapat menjadikan lingkungan kelas kurang kondusif. Sehingga relasi antar siswa harus benar-benar terjaga agar siswa nyaman berada di dalam kelas.
- e. Disiplin sekolah, siswa yang terbiasa disiplin akan terbiasa menjalankan kewajiban dan haknya secara seimbang. Ia akan merasa memikul tanggung jawab sebagai siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

METODE

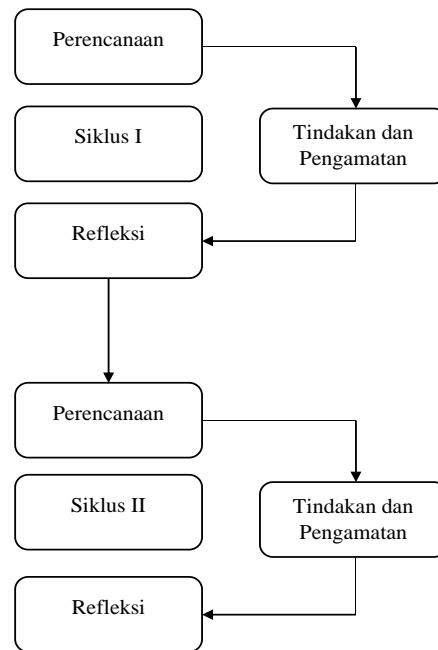
Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wijaya, penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika proses pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.¹¹ Sementara itu, menurut Taniredja, penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengangkat masalah aktual yang dihadapi oleh guru melalui pengamatan kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas.¹² Sehingga penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran secara berkesinambungan dengan memperbaiki kondisi nyata dalam pembelajaran. Digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menafsirkan dan menyimpulkan data sehingga diperoleh gambaran yang sistematis dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan tahapan perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observing) dan refleksi (reflection). Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Kota Probolinggo pada 28 September 2022. Subjek penelitian adalah kelas X-A yang berjumlah 20 peserta didik. Prosedur penelitian ini menggunakan alur model Kemmis dan McTaggart, yaitu:¹³

¹¹ Candra Wijaya and Syahrum, *Penelitian Tindakan Kelas Melejitkan Kemampuan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru* (Medan: Citapustaka Media Perintis, 2013), hlm. 36.

¹² Tukiran Taniredja, Irma Pujiati, and Nyata, *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis, Dan Mudah* (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 16.

¹³ Taniredja, Pujiati, and Nyata, hlm. 24.

Gambar 1. Bagan siklus penelitian



Siklus I

Tahap perencanaan (planning), peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari alur tujuan pembelajaran, modul ajar, LKPD, dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Tahap pelaksanaan tindakan (action) dan pengamatan (observing), pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siklus I dilaksanakan pada 21 September 2022 di kelas X-A. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru mata pelajaran. Proses pembelajaran mengacu pada perangkat pembelajaran yang telah dipersiapkan. Inti pembelajaran dilakukan dengan memperlihatkan video pembelajaran dan guru menjelaskan materi pelajaran. Kemudian peserta didik mengerjakan soal untuk melihat hasil belajarnya. Tahap pengamatan (observing), dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar.

Tahap refleksi (reflection), dalam kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan yaitu:

1. Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
2. Peserta didik menggunakan gawai untuk bermain game pada saat kegiatan belajar mengajar.
3. Suasana pembelajaran membosankan karena tidak menghadirkan teknologi yang melibatkan peserta didik secara langsung.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya perbaikan untuk dilakukan pada siklus berikutnya:

1. Guru perlu memotivasi peserta didik agar antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
2. Guru perlu menghadirkan pembelajaran dengan media yang berhubungan dengan game atau permainan.
3. Guru perlu menghadirkan teknologi yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

Siklus II

Tahap perencanaan (planning), peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari alur tujuan pembelajaran, modul ajar, LKPD, dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Tahap pelaksanaan tindakan (action) dan pengamatan (observing), pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siklus II dilaksanakan pada 28 September 2022 di kelas X-A dengan jumlah peserta didik 20 peserta didik. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru mata pelajaran. Proses pembelajaran mengacu pada perangkat pembelajaran yang telah dipersiapkan dengan memperhatikan revisi dari siklus I sehingga kekurangan dan kesalahan pada semester I tidak terulang lagi dan dapat diatasi. Inti pembelajaran dilakukan dengan memperlihatkan video pembelajaran dan guru menjelaskan materi pelajaran. Kemudian peserta didik mengerjakan soal pada quizzizz untuk melihat hasil belajarnya. Tahap pengamatan (observing), dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar.

Tahap refleksi (reflection), dalam kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan yaitu:

1. Peserta didik antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
2. Peserta didik menggunakan gawai untuk mengerjakan soal berbasis game atau permainan sehingga penggunaan teknologi pada kegiatan belajar mengajar berjalan optimal.
3. Suasana pembelajaran menyenangkan karena guru menghadirkan teknologi yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

HASIL

Dalam kegiatan ini peneliti menganalisis tahapan-tahapan berupa siklus pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini, pembelajaran dilakukan dalam dua siklus, yaitu:

Siklus I

Pada siklus I, terdiri dari empat tahapan, diantaranya:

1. Perencanaan

Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari alur tujuan pembelajaran, modul ajar, LKPD, dan alat-alat pengajaran yang mendukung yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Pelaksanaan tindakan

Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah disusun disertai dengan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan pemberian soal dan dikerjakan dalam buku tugas masing-masing peserta didik.

3. Pengamatan

Peneliti menganalisis data I dari hasil evaluasi pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X-A di MAN 1 Kota Probolinggo

No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai
1	Abduh Lukman Nulhakim	82	11	Fathir Satrio Pratama	80
2	Ahmad Choirul Wakil	80	12	Mahrus Ali	83

3	Badrud Taman	86	13	Mawadatul Warohma	88
4	Deni Saputra	86	14	Muhammad Adi Sofyan	84
5	Felizia Zulfa Agustin	88	15	Muhammad Ilham Wahyudi	83
6	Kesyia Ayu Zubaida	80	16	Silfia Dwi Putri Agustina	88
7	Lukman Hakim	82	17	Arbi Maulana Ishak	88
8	M. Firdaus	80	18	Arrohma	83
9	M. Syahrullah	83	19	Lailatul Nur Komaria	82
10	Muhammad Farel Dhanuarta	82	20	Ubaidillah	80
Jumlah = 1668					
Rata-Rata = 83,4					

Dari tabel data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah penerapan evaluasi pembelajaran dengan pemberian soal dan dikerjakan dalam buku tugas masing-masing peserta didik mencapai rata-rata 83,4 yang berarti mendapat nilai "B". Sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dari 20 peserta didik semuanya tuntas sehingga diperoleh persentase 100% dengan rata-rata hasil belajar 83,4. Sehingga langkah yang diambil adalah meningkatkan hasil belajar siswa untuk mendapatkan rata-rata nilai "A".

Siklus II

1. Perencanaan

Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari alur tujuan pembelajaran, modul ajar, LKPD, dan alat-alat pengajaran yang mendukung yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan pembelajaran berbasis digital.

2. Pelaksanaan tindakan

Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah disusun disertai dengan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan pemberian soal atau quiz menggunakan quizizz dengan tampilan yang menarik dan diiringi suara musik-musik agar peserta didik tidak bosan mengikuti kegiatan belajar mengajar.

3. Pengamatan

Peneliti menganalisis data I dari hasil evaluasi pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Tabel 2. Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X-A di MAN 1 Kota Probolinggo Dengan Penggunaan Quizizz

o.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai
1	Abduh Lukman Nulhakim	92	11	Fathir Satrio Pratama	90

2	Ahmad Choirul Wakil	90	12	Mahrus Ali	96
3	Badrud Taman	92	13	Mawadatul Warohma	96
4	Deni Saputra	94	14	Muhammad Adi Sofyan	96
5	Felizia Zulfa Agustin	98	15	Muhammad Ilham Wahyudi	96
6	Kesya Ayu Zubaida	94	16	Silfia Dwi Putri Agustina	94
7	Lukman Hakim	92	17	Arbi Maulana Ishak	98
8	M. Firdaus	96	18	Arrohma	94
9	M. Syahrullah	90	19	Lailatul Nur Komaria	98
10	Muhammad Farel Dhanuarta	90	20	Ubaidillah	90
Jumlah = 1876					
Rata-Rata = 93,8					

Dari tabel data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz mencapai rata-rata 93,8 yang berarti mendapat nilai "A". Sehingga tidak perlu dilakukan kembali perbaikan pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, penggunaan quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi latar belakang piagam Madinah. Hal ini didasarkan dari 20 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar, didapat rata-rata nilai 93,8 yang berarti mendapatkan nilai "A". Dengan demikian berdasarkan hasil belajar peserta didik pada siklus II, rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran SKI materi piagam Madinah telah mencapai target yang telah ditentukan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pembelajaran dengan menggunakan quizizz di MAN 1 Kota Probolinggo dilakukan pada kelas X-A yang berjumlah 20 orang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Piagam Madinah. Pada siklus II, 20 peserta didik dinyatakan mengalami kenaikan hasil belajar dengan rata-rata 93,8. Hal ini menyatakan bahwa penggunaan quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadi langkah pengoptimalan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran untuk menghindarkan peserta didik bermain gawai yang tidak digunakan untuk kepentingan kegiatan pembelajaran. Hal itu karena quizizz dinilai menarik sehingga dapat diterima oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari tampilan dan suara yang ditimbulkan. Pembelajaran dengan menggunakan quizizz sebagai bentuk pengoptimalan penggunaan teknologi dilakukan dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

1. Membuka pelajaran
2. Berdoa bersama

3. Memberi motivasi dan mengecek kehadiran peserta didik
4. Apersepsi
5. Kegiatan inti pembelajaran, penyampaian materi pelajaran
6. Peserta didik memahami video pembelajaran mengenai Piagam Madinah
7. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru secara singkat
8. Mengerjakan soal di quizizz untuk melihat hasil belajar peserta didik
9. Penarikan kesimpulan oleh peserta didik dan guru
10. Berdoa bersama
11. Menutup pelajaran

Pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diperlukan penggunaan media dan evaluasi pembelajaran yang menarik untuk menjadikan sejarah lebih menarik di mata peserta didik. Sebagai bentuk gambaran hal yang pernah terjadi dapat dikemas menarik seiring berkembangnya teknologi. Sehingga pembelajaran dilakukan dengan kehadiran video pembelajaran yang berisi latar belakang terjadinya Piagam Madinah. Quizizz menjadi cara untuk melihat evaluasi belajar peserta didik dengan menghadirkan teknologi berupa gawai berbasis game atau permainan. Penggunaan media quizizz yang berbasis game atau permainan mengoptimalkan penggunaan teknologi bagi peserta didik sehingga peserta didik tidak menggunakan gawainya saat kegiatan belajar mengajar untuk melakukan aktivitas lain di dalam gawainya. Penggunaan quizizz membangkitkan motivasi belajar peserta didik ketika mulai merasa bosan sehingga tetap dapat mengoperasikan gawai dengan belajar. Hal ini dikarenakan platform yang berbasis permainan dapat menarik perhatian bagi peserta didik, terlebih mereka dapat berkompetisi dengan teman sekelas mereka. Mereka akan berlomba-lomba mengerjakan soal atau quiz dengan benar dan waktu yang singkat untuk bersaing dengan peserta didik lain. Berarti mereka akan berlomba-lomba mengumpulkan poin atau hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian penggunaan teknologi dapat berjalan optimal dan tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Optimalisasi teknologi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi piagam Madinah. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada kelas X-A di MAN 1 Kota Probolinggo menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal itu dibuktikan dengan adanya kenaikan rata-rata hasil belajar peserta didik, dimana pada siklus pertama rata-rata hasil belajar 83,4 meningkat menjadi 93,8 pada siklus kedua. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan quizizz dalam pembelajaran mampu mengoptimalkan teknologi pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Peserta didik menjadi dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mampu memahami proses pembelajaran dengan baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa quizizz cocok untuk digunakan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Meskipun demikian, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas quizizz pada materi pembelajaran lainnya.

REFERENSI

- Afiani, Kunti Dian Ayu, and Meirza Nanda Faradita. "Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid-19." *Proceeding*, 2020, 209–18.
- Agustian, Niar, and Unik Hanifah Salsabila. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam

- Pembelajaran." *Islamika* 3, no. 1 (2021): 123–33. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.
- Aini, Vera Nur. "Pengaruh Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Kelas VIII Di MTsN 1 Kota Surabaya." *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 1, no. 3 (2021): 1–8.
- Noor, Sugian. "Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin." *Jurnal Pendidikan Hayati* 6, no. 1 (2020): 1–7.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019): 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi |JIITUJ|* 4, no. 2 (2020): 163–73.
- Sulastri, Imran, and Arif Firmansyah. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di." *Jurnal Kreatif Online* 3, no. 1 (2014): 90–103. <https://media.neliti.com/media/publications/113571-ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-melalui.pdf>.
- Taniredja, Tukiran, Irma Pujiati, and Nyata. *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis, Dan Mudah*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Tekege, Martinus. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire." *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa* 2, no. 1 (2017): 40–52. <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>.
- Wijaya, Candra, and Syahrums. *Penelitian Tindakan Kelas Melejitkan Kemampuan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru*. Medan: Citapustaka Media Perintis, 2013.
- Yaumi, Muhammad. "Terminologi Teknologi Pembelajaran." *Terminologi Teknologi Pembelajaran* 5, no. 1 (2016): 191–208. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/download/3471/3259>.