

Implementasi Edu-Quizzer dalam meningkatkan antusiasme belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X

Ni'matul Mahmudah

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

e-mail: 210101110059@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Edu-Quizzer; antusiasme; Al-Qur'an Hadits

Keywords:

Edu-Quizzer; enthusiasm; Al-Qur'an Hadits

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari bagaimana penggunaan media Edu-Quizzer interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di kelas X MA Unggulan KH. Abdul Wahab Hasbulloh Jombang. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan, observasi, dan dokumentasi. Media Edu-Quizzer berbasis PowerPoint dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penggunaan media ini secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa, ditunjukkan dengan partisipasi aktif yang lebih tinggi dan ketertarikan yang meningkat terhadap materi pembelajaran. Siswa lebih terlibat dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media Edu-Quizzer juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan, menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan kondusif untuk belajar. Dengan demikian, penggunaan media interaktif seperti Edu-Quizzer berbasis PowerPoint tidak hanya meningkatkan antusiasme belajar siswa tetapi juga mendorong keterlibatan dan interaksi yang lebih dalam selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik.

ABSTRACT

This study aims to explore how the use of interactive PowerPoint-based Edu-Quizzer media can enhance student enthusiasm in learning Al-Qur'an and Hadith in Grade X at MA Unggulan KH. Abdul Wahab Hasbulloh Jombang. The research employs a descriptive qualitative approach, using data collection techniques such as library research, observation, and documentation. The PowerPoint-based Edu-Quizzer media is designed to provide a more interactive and engaging learning experience for students. The findings show that the use of this media significantly increases student enthusiasm, as evidenced by higher active participation and increased interest in the learning material. Students are more engaged in the teaching and learning process. Additionally, the Edu-Quizzer media aids teachers in delivering material more effectively and enjoyably, creating a more dynamic and conducive classroom atmosphere for learning. Therefore, the use of interactive media like PowerPoint-based Edu-Quizzer not only boosts students' enthusiasm for learning but also encourages deeper engagement and interaction during the learning process, ultimately supporting the achievement of better educational outcomes.



This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Dalam pendidikan pastinya tidak terlepas dari kata media pembelajaran. Pembelajaran yang seringkali dilaksanakan dalam suatu pengajaran, baik yang bersifat pengajaran formal maupun pengajaran non formal dari jenjang paling bawah hingga jenjang paling atas. Adanya media pembelajaran disini adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang dibahas. Apabila tidak didukung dengan media pembelajaran, maka bisa saja pendidik akan merasa kesulitan dalam menyampaikan materinya. Dalam pengimplementasian media pembelajaran, seorang guru harus selektif dalam memilihnya sesuai dengan kemampuan siswa yang diajar. Media pembelajaran bukan hanya sesuai dengan materi yang disampaikan, namun juga harus menarik perhatian supaya siswa tersebut tidak merasa jemu dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Karena itulah, seleksi media pembelajaran sangat penting untuk dipahami, terutama bagi para pendidik (Setiawan & Malik, 2022).

Salah satu media pembelajaran yang sering ditemui tentunya adalah powerpoint. Hal ini merupakan langkah pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yang mana hal ini merupakan peluang dalam peningkatan kuantitas dan kualitas proses dan hasil pendidikan. Powerpoint merupakan sebuah media yang berfokus pada tahapan presentasi dari perangkat lunak komputer. Mengutip pada artikel (Dewi & Manuaba, 2021), *Microsoft powerpoint* merupakan sebuah perangkat *software* yang digunakan untuk mengatur materi secara efektif dan mudah selama melaksanakan kegiatan presentasi. Perangkat tersebut sangat mudah diaplikasikan oleh semua elemen, sehingga banyak digunakan dalam berbagai kegiatan, baik sebagai bahan presentasi, pengajaran maupun pembuatan media (Budianti et al., 2023). Salah satu media yang dikembangkan dari eksistensi *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran dinamakan oleh perancang sebagai *Edu-Quizzer* merupakan sebuah aplikasi yang mengemas materi pembelajaran dan kuis menjadi satu yang mana kuis ini menggunakan konsep *wordwall*, sehingga melalui media tadi akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik serta menghadirkan pengalaman yang dinamis dalam praktik pembelajaran. Media ini juga dapat membantu guru dalam menyajikan materi yang visual dan interaktif, sehingga akan berperan dalam pemahaman konsep-konsep yang kompleks dalam Al-Qur'an dan Al-Hadits.

Pendidikan Islam sangat penting untuk menghasilkan generasi yang beriman dan berakhlik. Al-Qur'an dan Hadits adalah bagian dari kurikulum pendidikan Islam, dan berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi sejatinya sudah menjadi trend dalam dunia pendidikan sendiri. Dengan adanya teknologi yang berkembang tersebut diharapkan dapat menambah antusiasme belajar dari peserta didik. Sehingga, dari pemaparan tersebut, penelitian ini akan mengkaji bagaimana implementasi media *Edu-Quizzer* dalam mengembangkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang menjadikan MA Unggulan KH. Abdul Wahab Hasbullah (MAUWH) sebagai tempat penelitian, dikarenakan sekolah ini berada dalam lingkup pondok pesantren, sehingga yang menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran ialah karakteristik dari peserta didik tersebut, yakni karakteristik siswa yang sekaligus menyandang sebutan santri ini merasa gampang jemu karena terlalu banyak hafalan di pondoknya. Karena hal itulah, penelitian ini dapat menjadi pilihan untuk mempertimbangkan media apa yang cocok digunakan dalam pembelajaran di

sekolah tersebut. Pada dasarnya, implementasi media Edu-Quizzer ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang sesuai dengan konsep-konsep pembelajaran yang efektif dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dalam hal ini, penulis memilih metode pendekatan kualitatif deskriptif yang mana pendekatan ini merupakan riset atau penelitian yang bersifat deskriptif yang berfokus pada pengamatan yang mendalam untuk memahami fenomena tentang suatu peristiwa dan digunakan untuk menyelidiki, mengamati, dan memaparkan suatu fenomena tertentu. Sedangkan dari segi teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan metode kepustakaan (*library research*) dengan menelaah berbagai teori yang diambil dari *literature* dan referensi yang terpercaya di mana peneliti mengumpulkan berbagai informasi tersebut dari buku, artikel jurnal, dan lain-lain. Selain dari hasil teoritis, namun peneliti juga menggunakan teknik observasi untuk mengamati bagaimana pengimplementasian dari media tersebut dan mengetahui bagaimana respon peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan sumber primer dan sekunder. Sumber primer berasal dari data lapangan yang diperoleh dari hasil observasi ketika pembelajaran tersebut berlangsung, sehingga dari situ akan didapat gambaran keefektifan media tersebut. Sedangkan pada sumber sekunder yang digunakan oleh penulis berupa berbagai tulisan ilmiah yang berkaitan dengan tema yang dibahas yakni mengenai pengimplementasian media pembelajaran yang ditentukan oleh penulis. Untuk mendukung data yang didapat, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto pengimplementasian media terkait dengan topik penelitian yang diambil dari hasil observasi di lapangan agar data-data yang disajikan lebih akurat.

Pembahasan

Media Pembelajaran Edu-Quizzer Berbasis Powerpoint Interaktif

Di awal munculnya pendidikan, guru merupakan sumber tunggal dalam penyampaian materi. Namun seiring berkembangnya zaman, sumber belajar juga ikut berkembang, yang dimulai dengan hadirnya buku dalam kehidupan. Apabila mengamati perkembangan pengimplementasian media dalam pembelajaran sejak beberapa abad silam, maka kita akan diperlihatkan dengan perubahan zaman yang sebelumnya belum pernah terpikirkan (Syarifuddin & Utari, 2022). Media merupakan instrumen ataupun alat yang memiliki peran dalam pembelajaran di mana media menjadi suatu kebutuhan dari seorang pendidik ketika menyampaikan materinya (Fadilah et al., 2023). Kata *medius* merupakan asal kata secara bahasa dari media di mana kata tersebut memiliki makna sebagai perantara, penengah, ataupun pengantar. Istilah ini sering dihubungkan dengan kata teknologi yang mana kata ini juga berasal dari bahasa Latin yakni kata “*tekne*” (dalam bahasa Inggris dari kata *art*) dan *logos* yang memiliki makna ilmu. Dalam Bahasa Latin, kata media adalah bentuk jama’ dari “*medium*” yang secara *lughawi* memiliki makna sarana penyalur informasi pembelajaran atau penyalur pesan (Setiawan, 2018). Sehingga, media bisa diartikan sebagai perantara atau pengantar komunikasi dari pengirim menuju penerima, sehingga dalam proses pembelajaran, media menempati posisi yang sentral sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran (Mardhiyah, 2023).

Menurut Sanaky, fungsi dari media pembelajaran di antaranya adalah membuat tiruan dari objek yang sesungguhnya, menampilkan objek sesungguhnya, menyamakan pendapat, menjadikan konsep abstrak menjadi lebih jelas, menampilkan kembali mengenai suatu informasi dengan jelas, memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Salah satu jenis media pembelajaran ialah media pembelajaran interaktif, di mana media pembelajaran ini ialah kombinasi dan perpaduan antara 2 jenis media atau lebih berupa grafik, teks, suara, gambar, dan animasi. Berdasarkan pendapat dari Ariesto Hadi, media pembelajaran ini merupakan perangkat multimedia yang disertai dengan pengendali yang dapat dikendalikan oleh pengguna, di mana pengguna bisa memilih apa yang dibutuhkan dalam proses berikutnya, bertanya, serta menemukan jawaban yang akan mempengaruhi komputer dalam menggunakan fitur lainnya (Afina Aesya Firdausi, 2024).

Media pembelajaran interaktif yang seringkali digunakan adalah powerpoint interaktif. Aplikasi ini memuat berbagai fitur yang menarik dan lengkap seperti kemampuan memanfaatkan audio, gambar, video, animasi, kemampuan mengolah teks, dan fleksibel dalam mengatur berjalan aplikasi, sehingga tampilan yang dihasilkan lebih menarik. Selain itu, media powerpoint sendiri bisa digunakan dalam kegiatan presentasi yang sifatnya dari 1 arah saja, namun ternyata media ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pembuatan gaya media yang interaktif dengan memadukan antara slide dan *hyperlink* untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam pengembangan strategi kognitif (Dewi & Izzati, 2020). Aplikasi PowerPoint membuat file lebih mudah diakses dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran karena tidak memerlukan jaringan internet dan ukuran file tidak terlalu besar. Mayoritas hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif membantu proses pembelajaran. Sedangkan pendapat dari Sanaky mengatakan bahwa powerpoint mempunyai berbagai kelebihan secara teknis, seperti penggunaannya yang praktis, desain tampilan yang menarik, dapat menampilkan animasi, gambar, akses video, dan audio sehingga akan lebih membuat peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan dapat digunakan secara berulang kali dalam pembelajaran. Namun, media ini mempunyai berbagai kelemahan yakni dibutuhkan keterampilan khusus dalam mendesain, tidak semua materi dapat menggunakan aplikasi ini, membutuhkan banyak persiapan dan waktu dalam mendesain aplikasi powerpoint yang lebih rumit. Para pendidik dapat memaksimalkan kelebihan media ini dan membuat siasat atau solusi untuk mengatasi kelemahan dari media ini sehingga hasil siswa dapat mencapai dengan maksimal (Budianti et al., 2023).

Media Edu-Quizzer berbasis powerpoint interaktif merupakan inovasi dalam pembelajaran yang menggabungkan berbagai fitur interaktif seperti animasi, gambar, dan teks untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis. Penggunaan powerpoint sebagai platform memungkinkan pengembangan kuis edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar. Fitur-fitur ini memungkinkan presentasi materi yang lebih menarik dan interaktif dan memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks dengan lebih mudah.

Powerpoint interaktif dalam bentuk Edu-Quizzer memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk merancang materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan memanfaatkan animasi dan multimedia, materi dapat disajikan secara visual dan

interaktif, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga mempermudah pemahaman materi, membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Dengan demikian, Edu-Quizzer berbasis powerpoint interaktif menjadi alat bantu yang sangat berguna dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih engaging dan produktif. Selain dari segi tampilan yang menarik, media Edu-Quizzer sendiri dirancang sebagai perpaduan antara tampilan wordwall dengan powerpoint, di mana tampilan wordwall digunakan dalam pemberian kuis interaktif. Sedangkan pada desain tampilan powerpoint sendiri digunakan dalam penyampaian materi yang tentunya menggunakan desain yang menarik dari berbagai elemen dan fitur yang dapat digunakan dalam aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk membuat media ini. Adapun beberapa aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media Edu-Quizzer adalah melalui aplikasi canva yang kemudian dilanjutkan dengan aplikasi powerpoint. Tujuan dari perpindahan antara kedua aplikasi ini adalah agar dalam pengaplikasian media tidak memerlukan jaringan internet, sehingga efisiensi berlangsungnya pembelajaran lebih terjaga. Di bawah ini adalah beberapa desain tampilan dalam media Edu-Quizzer berbasis powerpoint interaktif.

Gambar 1.1 Tampilan Edu-Quizzer (Materi Pembelajaran)

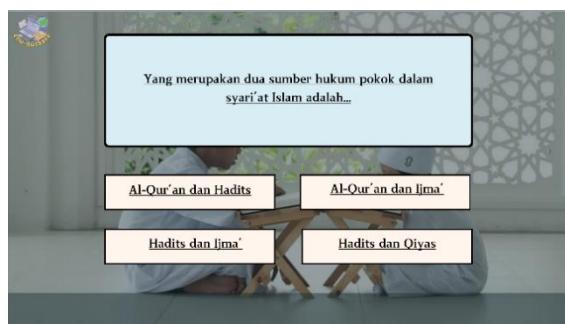


Sumber: Data Sekunder; Dokumentasi (2024)

Gambar 1.2 Tampilan Edu-Quizzer (Kuis Interaktif)-Nomor Soal



Sumber: Data Sekunder; Dokumentasi (2024)

Gambar 1.3 Tampilan Edu-Quizzer (Kuis Interaktif)-Tampilan Soal

Sumber: Data Sekunder; Dokumentasi (2024)

Peningkatan Antusiasme Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

Antusiasme berasal dari kata antusias di mana kata ini dari pandangan Djaka P dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia yang memiliki makna gairah atau minat dalam pemenuhan kebutuhan yang setelahnya dipaparkan bahwa kata ini berarti semangat yang menyala (Sirait, 2019). Dalam pengertian secara Bahasa yang lain berasal dari kata *entheos* memiliki makna Tuhan di dalam atau diilhami oleh Tuhan (Santosa, 2018). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti dari antusias adalah semangat, bergairah, bergelora dan minta besar. Karena itulah, antusiasme bisa diartikan sebagai perasaan gembira pada suatu hal. Sesuai dengan pendapat dari Kurniawan memberikan pengertian bahwa antusiasme adalah semangat, gairah dan gelora serta minat yang besar kepada aktivitas belajar. Adapun berdasarkan pendapat Portzline, menjelaskan bahwa makna lain dari antusiasme adalah kebahagiaan. Adapun dalam konteks belajar, antusiasme adalah suatu sikap dorongan, semangat serta motivasi yang datangnya dari diri sendiri tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Rasa antusiasme yang tinggi dapat mengubah sikap manusia mengenai perasaan emosional dalam suatu hal yang dilakukannya (Intaniasari et al., 2022).

Dalam kurikulum yang diterapkan dalam lembaga pastinya memuat berbagai substansi materi yang perlu dijelaskan kepada peserta didik. Salah satu substansi materi tersebut adalah mencakup nilai-nilai keagamaan yang diambil dari sumber pokok ummat muslim yakni Al-Qur'an dan Al-Hadits. Jadi, ada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits dalam lembaga untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Al-Qur'an dan Hadits sendiri adalah bidang keilmuan yang tercakup dalam pendidikan agama Islam yang secara khusus mengkaji ilmu Al-Qur'an dan hadits secara rinci mungkin. Setiap jenjang pendidikan yang berada di bawah naungan KEMENAG, seperti MI, MT, dan MA, memiliki mata pelajaran ini. Namun, hal ini berbeda dengan jenjang pendidikan umum, seperti SD, SMP, dan SMA yang mana mata pelajaran ini dikonversi dalam satu mata pelajaran saja yakni mata pelajaran PAI bersama dengan mata pelajaran PAI yang lain seperti Akidah Akhlaq, Fiqh, dan SKI. Terdapat sebuah penelitian yang menyimpulkan bahwa Pendidikan agama Islam merupakan usaha dengan kesadaran penuh atau kegiatan yang dilaksanakan untuk membimbing serta mengarahkan peserta didik terhadap pembentukan pribadi yang utama (*insan kamil*) yang sesuai dengan berbagai nilai etika Islam dengan memelihara hubungan baik dengan Allah SWT. (*hablun min Allah*) dan menjalin hubungan dengan sesama manusia (*hablun min annas*), diri sendiri maupun terhadap alam (Susanto, 2017).

Peserta didik harus mempelajari mata pelajaran ini karena ini adalah mata pelajaran penting bagi mereka yang bersekolah di lembaga di bawah naungan KEMENAG, salah satunya adalah tingkat MA. Dalam Peraturan Menteri Agama telah dijelaskan bahwa mata pelajaran ini sangat urgent untuk diterapkan di mana Al-Qur'an Hadits di tingkat MA merupakan pengembangan materi dari jenjang sekolah sebelumnya yakni tingkat MTs/SMP. Al-Qur'an Hadits mengkaji mengenai hal-hal yang berhubungan dengan 2 sumber tersebut yang memuat dasar-dasar keilmuannya sebagai bekal persiapan dalam melanjutkan pendidikan pada jenjang universitas, memahami serta mengimplementasikan tema-tema mengenai manusia dan tanggung jawabnya di bumi, demokrasi dan pengembangan IPTEK dari segi Al-Qur'an dan Al-Hadits sebagai pedoman untuk hidup bermasyarakat (Muazizah, 2020).

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar Al-Qur'an dan Hadits sebagai bagian dari pendidikan agama Islam adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Ini karena media ini pasti akan meningkatkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang memang dibutuhkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang tidak membosankan dan tidak terkesan monoton. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusup Purnama dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif" bahwa multimedia pembelajaran interaktif mempunyai banyak macamnya yang disesuaikan dengan perkembangan zaman, khususnya dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Multimedia ini sebenarnya memiliki fungsi agar pembelajaran tidak terlalu textbook, mengatasi keterbatasan waktu, panca indra dan ruang serta dapat mengatasi peserta didik yang pasif agar mampu berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran seperti yang diterapkan menggunakan metode-metode konvensional (Purnama et al., 2022). Sehingga, media berbasis digital atau multimedia ini adalah upaya untuk menyampaikan materi dengan berbagai sumber digital untuk memperoleh informasi yang mampu diakses dalam bentuk digital. (Hilmi & Hasaniyah, 2023) Tentu, eksistensi dari multimedia pembelajaran interaktif ini akan meningkatkan keefektivitasan proses pembelajaran. Di zaman sekarang, media pembelajaran mampu dikembangkan melalui berbagai inovasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dalam kurikulum nasional dan pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan untuk mendesain pembelajaran secara kreatif dan inovatif untuk menghasilkan pembelajaran yang maksimal. (Munawaroh, 2023)

Implementasi Media Edu-Quizzer Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Kelas X di MA Unggulan KH. Abdul Wahab Hasbulloh Jombang

Dalam pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadits untuk kelas X-1 semester 2, materi tentang "Kedudukan Hadits Sebagai Sumber Hukum Islam" dapat disampaikan melalui implementasi media Edu-Quizzer berbasis powerpoint interaktif dengan pendekatan berkelompok. Siswa akan diminta untuk mengikuti penyampaian materi secara individu serta memperoleh pemahaman dasar tentang materi tersebut. Selanjutnya, melalui media ini, kuis-kuis singkat akan ditampilkan dan dijawab secara bergantian sesuai dengan tiket-tiket yang telah disediakan. Dalam pengimplementasianya sendiri, terdapat 3 tahapan yang perlu diperhatikan dari awal hingga akhir pembelajaran, yakni tahap persiapan, tahap pengimplementasian, serta

tahap akhir. Untuk mengetahui lebih lanjut, di bawah ini akan dipaparkan pada setiap tahapannya, yaitu :

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini merupakan tahapan sebelum pengimplementasian media pembelajaran, maka pendidik dapat menyiapkan media tersebut agar dapat diterapkan secara lancar ketika tahap penggunaannya dilakukan, mulai dari persiapan file powerpoint, persiapan media untuk disambungkan pada LCD proyektor/TV pembelajaran yang ada di kelas, serta memastikan tiket sudah siap sebelum disebarluaskan kepada peserta didik.

b. Tahap Pengimplementasian

Tahap ini adalah suatu tahapan dimana pendidik menampilkan media pembelajaran secara langsung, baik berupa materi ataupun games yang sudah disiapkan sebelumnya. Dalam pengimplementasian ini, pendidik akan memaparkan materi kemudian melakukan games secara berkelompok dengan sistem pembagian menggunakan sticky notes. Setelah itu, dari beberapa kelompok ini menjawab soal sesuai urutan yang tertera dalam tiket yang dibagikan pada setiap kelompok tadi.

c. Tahap Akhir

Tahap ini adalah ketika pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik dari kelompok yang memenangkan games dari hasil pengimplementasian media pembelajaran.

Selain pada tahap-tahap di atas, di bawah ini akan dijelaskan mengenai rincian kegiatan dari awal hingga akhir pembelajaran agar pembaca mengetahui lebih detail bagaimana kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung, di antaranya :

a. Pembukaan dengan Ice Breaking

Sebelum pembelajaran dimulai, terdapat sesi ice breaking untuk meningkatkan antusiasme siswa dan memeriksa konsentrasi mereka.

b. Pemaparan Materi

Materi disampaikan menggunakan media Edu-Quizzer berbasis powerpoint interaktif untuk menarik minat belajar siswa dan menjelaskan konten dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

c. Pembagian Kelompok

Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, dan masing-masing kelompok memilih satu perwakilan (ketua) untuk mengambil tiket dengan nomor urutan untuk maju ke depan kelas.

d. Pembagian Tiket

Guru menyebarkan tiket di atas meja, di mana tiket tersebut diacak dan disusun dalam keadaan terbalik agar siswa tidak mengetahui nomor urutan yang dipilih dengan kuota 2 tiket untuk setiap kelompoknya. Adanya tiket-tiket tersebut diaplikasikan agar kelas lebih terkondisikan serta menarik keaktifan mereka untuk mengikuti pembelajaran berbasis games cooperative ini.

e. Pemberian Instruksi Games

Guru memberikan instruksi tentang games yang akan dilaksanakan. Games ini terdiri dari 2 babak yakni babak 1 dengan soal pilihan ganda dan babak 2 dengan soal essay. Sistem penyelesaian soal dilakukan secara bergantian pada babak 1 dan sistem rebutan pada babak 2. Pada babak pertama, setiap kelompok akan mengirim utusan secara bergantian satu per satu dan menyetorkan tiket yang didapat sesuai dengan urutan maju pada tiket yang didapat. Sedangkan pada babak kedua merupakan bentuk eliminasi dari beberapa kelompok yang berhasil memenangkan games pada babak sebelumnya. Sistem pada babak 2 adalah menggunakan sistem rebutan di mana nantinya guru akan memberikan instruksi untuk mengangkat tangan setelah hitungan ke 3. Kemudian, kelompok yang paling dahulu mengangkat tangan akan mengirim utusan dari sisa orang yang belum maju pada babak 1 tadi.

f. Akumulasi Nilai dan Pemberian Apresiasi

Guru mengakumulasi nilai dari kedua babak games dan menentukan kelompok pemenang. Setiap kelompok yang berhasil menjawab dengan baik dan benar akan diberikan apresiasi berupa hadiah. Adapun format akumulasinya sendiri berupa beberapa bintang untuk kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dengan tepat. Kemudian, guru memberikan apresiasi kepada kelompok pemenang, yang kemudian diserahkan kepada perwakilan kelompoknya sebagai bentuk penghargaan atas kemenangan dalam games.

Respon Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, didapati hasil bahwa implementasi media Edu-Quizzer berbasis powerpoint interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas X di MA Unggulan KH. Abdul Wahab Hasbulloh (MAUWH) Jombang secara signifikan dapat meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Ketika guru memberikan ice breaking, para peserta didik juga tampak bersemangat dan siap mengikuti pelajaran. Tentu, adanya ice breaking ini mampu menghidupkan suasana kelas. Media yang digunakan oleh guru dalam penelitian ini mampu menarik perhatian peserta didik, membuat mereka lebih fokus dan mampu terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun ketika kuis berbasis kooperatif ini diimplementasikan, peserta didik juga sangat antusias dan berpartisipasi aktif di dalamnya.

Gambar 4.1 Pemaparan Materi



Sumber: Data Sekunder; Dokumentasi (2024)

Gambar di atas merupakan dokumentasi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media Edu-Quizzer yang menunjukkan antusiasme peserta didik dalam menyimak pemaparan materi yang diberikan. Bahkan bukan hanya itu, namun ketika kuis interaktif diberikan, respon siswa sangat positif dan penuh semangat. Setiap kelompok dapat berkolaborasi secara efektif. Antusiasme semakin meningkat ketika babak 2 berlangsung yakni para siswa berebut untuk menjawab soal. Tentunya, dengan hadirnya pembelajaran yang seperti ini akan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan cepat dalam merespon pertanyaan yang diajukan.

Gambar 4.2 Rebutan menjawab soal



Sumber: Data Sekunder; Dokumentasi (2024)

Pada observasi yang dilakukan juga memberikan hasil bahwa apresiasi berupa hadiah untuk kelompok pemenang dapat memberikan motivasi peserta didik agar mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan berpartisipasi secara aktif. Di bawah ini merupakan dokumentasi ketika guru memberikan apresiasi berupa hadiah kepada perwakilan kelompok yang menjadi pemenang dalam games tersebut.

Gambar 4.3 Pemberian Apresiasi



Sumber: Data Sekunder; Dokumentasi (2024)

Melihat dari pemaparan-pemaparan di atas, secara keseluruhan, implementasi Edu-Quizzer berbasis powerpoint interaktif terbukti dapat meningkatkan antusiasme

belajar siswa, menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menarik serta dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Kesimpulan

Di MA Unggulan KH. Abdul Wahab Hasbulloh Jombang, penggunaan media Edu-Quizzer berbasis PowerPoint interaktif dalam mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam antusiasme siswa untuk belajar. Media Edu-Quizzer, yang menggabungkan materi dan kuis dalam format yang menarik, memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan dinamis. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan termotivasi untuk belajar setelah menggunakan pendekatan kooperatif dalam penyampaian materi dan pelaksanaan kuis. Proses pembelajaran ini dimulai dengan *ice breaking*, dilanjutkan dengan pemaparan materi, pembagian kelompok, dan kuis interaktif, dan diakhiri dengan penghargaan untuk kelompok pemenang. Pendekatan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa Edu-Quizzer tidak hanya membantu siswa memahami materi tetapi juga mendorong siswa untuk bekerja sama dan berkompетisi secara sehat. Ini menunjukkan bahwa Edu-Quizzer adalah alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Daftar Pustaka

Afina Aesya Firdausi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa SMP Kelas VIII Sebagai Sumber Belajar. *February*, 4–6.

Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>

Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.

Hilmi, M., & Hasaniyah, N. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Pengajaran Bahasa Arab. *ICONITIES (International Conference on Islamic Civilization and Humanities)*, 488.

Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>

Mardhiyah, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481–488. <https://doi.org/10.18860/mjpa.v1i4.2710>

Muazizah, H. (2020). Implementasi Tes Lisan Dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Ma Darul Hikmah Tamansari

Mumbulsari Jember Tahun Ajaran 2019/2020. 1–126.

Munawaroh, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di SD Anak Saleh Malang. *Tesis*, 104–116.

Purnama, Y., Salim, A., & Mastur. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas Vii. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 3(1), 4–9.

Santosa, D. S. S. (2018). Peningkatan Antusiasme dan Kedalaman Kajian Belajar Mahasiswa Melalui Peningkatan Antusiasme dan Kedalaman kajian Belajar mahasiswa melalui pembelajaran berbasis Silabus Individual. *Universitas Negeri Jakarta*, 53(9), 1–9.

Setiawan & Malik, dkk. (2022). Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar). In *Widina Bhakti Persada Bandung*.

Setiawan, A. (2018). Kajian Penggunaan Peta. *Pendidikan*, 6–24.

Sirait, M. R. (2019). Inspirator Guru. *Inspirator Guru | Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 85–96.

Susanto, R. (2017). *Pembelajaran Qur'an Hadits Dalam Pendidikan Agama Islam*. 8–37.

Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). *Hikmah*, 18(1), 64–80.