

## **PENGARUH MEDIA EDUKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK KELAS VIII MTs AR-ROFIQY KABUPATEN BOGOR**

**Adilla Nafisa<sup>1</sup>, Santi Lisnawati<sup>2</sup>**  
Universitas Ibn Khaldun Bogor

**ABSTRACT:** *Learning using educational media Quizizz can improve student learning outcomes, so teachers need to know the media criteria that must be used in order to achieve learning objectives. This study aims to describe the effect of the use of educational media Quizizz on student learning outcomes in the Aqidah Akhlak class VIII MTs Ar-Rofiqy Bogor Regency. This study uses a quantitative approach, using an experimental method, with a Quasi Experimental Design. The number of samples in this study were 64 students, which were divided into the experimental class using educational media Quizizz and the control class using conventional media. The instruments used are in the form of teacher and student activity sheets and test sheets. Data collection techniques carried out in the form of observation, documentation and tests. The results showed that the application of educational media Quizizz obtained 80% - 96% percentage data with very good interpretation. Based on the learning outcomes of the experimental class and control class students after treatment with an average score of 72.81 for the control class and 80.31 for the experimental class, the research data was analyzed using a t-test with an independent simple t-test. The data obtained shows  $t_{count} > t_{table}$  ( $2,457 > 2,000$ ) so that there is a significant effect of learning outcomes between the control and experimental classes. So that the hypothesis testing can be concluded that there is a positive influence on the use of educational media Quizizz on student learning outcomes in the Aqidah Akhlak subject matter of social media etiquette in the view of Islam.*

**Keywords:** *Quizizz Educational Media, Learning Outcomes, Moral Aqidah*

### **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan tidak bisa dipisahkan dari akhlak, karena pada dasarnya tujuan pendidikan dalam Islam, adalah membentuk perilaku anak didik menjadi lebih baik dan mulia. Hasil pendidikan yang baik, akan menghasilkan perilaku akhlak yang baik pula bagi anak didiknya. (Amin, 2016, hal. 135). Dan kita sebagai pendidik harus bisa menyeimbangkan perkembangan zaman saat ini dengan pesatnya teknologi yang sangat berpengaruh pada pendidikan

Menerapkan perilaku yang berakhlak merupakan upaya bagi setiap individu, karena jika seseorang mempelajari akhlak dan menjalankan nilai-nilai pendidikan sesuai ajaran Islam kemudian menerapkannya akan berjalan paralel antara keduanya. Seseorang yang menerapkan akhlak dalam hidupnya akan selalu dihargai oleh orang lain dan bertujuan membentuk pribadi sebagai insan kamil. . Agar siswa memiliki pengetahuan, penghayatan dan keinginan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik dan berusaha

keras untuk meninggalkan akhlak yang buruk, baik hubungannya dengan Allah SWT, diri sendiri, antara manusia maupun dengan alam lingkungan. (Dahlan, 2014)

Menurut Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) Nomor 55 Tahun 2007 Pasal 5 Ayat 6-7 yang menyebutkan bahwa pendidikan menumbuhkan sikap kritis, inovatif, dan dinamis, sehingga menjadi pendorong peserta didik untuk memiliki kompetensi dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan/atau olahraga. Pendidikan agama diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mendorong, kreatifitas dan kemandirian, serta menumbuhkan motivasi untuk hidup sukses. (UNDANG-UNDANG SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional), 2013, hal. 149) Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri kegiatan pendidikan, pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pembelajaran saat ini.

Oleh karena itu pada tahap ini dilakukan pemilihan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan. Kegiatan ini meliputi model, pendekatan metode, pemilihan format, yang dipandang mampu memberikan pengalaman yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran. (al-Tabany, 2014, hal. 226). Agar pada diri siswa timbul motif yang kuat untuk belajar maka bahan belajar haruslah menantang dan baru, tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah atau tertantang untuk mempelajari dan mengatasinya. (Dimiyati & Mudjiono, 2018, hal. 48)

Media Edukasi *Quizizz* merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. *Quizizz* memiliki jutaan kuis berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru. Selain itu, *Quizizz* menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru dapat menyampaikan pembelajaran dalam bentuk slide yang terdapat dalam aplikasi, kemudian membuat kuis pembelajaran mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan ke peserta didik sehingga dapat melatih peserta didik untuk menjawab secara tepat, namun cepat. Menurut informasi yang dihimpun dari laman resmi *Quizizz* ([www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)), telah 10 juta siswa menggunakan *Quizizz*, 1 dari 2 sekolah di Amerika Serikat menggunakan metode quiz, dan 500 juta pertanyaan terjawab setiap bulan.

*Quizizz* dapat diakses dan digunakan oleh guru ataupun siswa melalui gawai, laptop, ataupun komputer. *Quizizz* dapat digunakan guru sebagai latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta memonitoring hasil aktifitas peserta didik. Selain itu, penggunaan media dapat pula digunakan guru diakhir pembelajaran sebagai bahan evaluasi materi pembelajaran hari itu. Perlu adanya penggunaan media yang inovatif oleh guru yang dapat membuat siswa tidak sadar bahwa ia sedang belajar sambil bermain. Perlu adanya penyesuaian media pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

Penelitian Penelitian relevan yang digunakan dalam penelitian ini adalah oleh Atika Qutrotun Nada Rohmatin (2020), dengan judul “*Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII Di Mts Nurul Huda Sedati Sidoarjo*”. Perbedaan dengan penelitian tersebut adalah tujuan dan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Penelitian relevan yang kedua yakni penelitian oleh Halimatus Solikah (2020), yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020*”. Perbedaan dengan penelitian tersebut adalah menggunakan variabel terikat yaitu motivasi dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang serupa, Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Media Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII Mts Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor. Penelitian ini dilaksanakan di lapangan pada bulan juni.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen (quasi-experiment). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah control group pres-test and post-test design, dimana pada kelompok eksperimen (Kelas VIII-A) diberikan perlakuan menggunakan media edukasi *Quizizz*, sedangkan kelompok kontrol (Kelas VIII-B) menggunakan Media Konvensional.

Populasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di MTs Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor yang berjumlah 64 peserta didik. Adapun sampel yang digunakan adalah adalah peserta didik kelas VIII-A dan Kelas VIII-B yang masingmasing berjumlah 32 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang yang peneliti gunakan berupa tes dan non-tes. Teknik pengumpulan data berupa tes digunakan peneliti untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif, adapun instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda. Sementara itu, teknik pengumpulan data berupa non-tes digunakan peneliti untuk mengetahui penerapan pembelajaran pada aktifitas belajar siswa dengan dengan penilaian persentase.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji Independent Sample T-Test. Uji Independent Sample T-Test ini dilakukan melalui bantuan program *IBM spss 28 for windows*. Adapun hipotesis penelitian melalui uji Independent Sample T-Test adalah sebagai berikut:  $H_0$  ditolak, apabila nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$   $H_0$  diterima, apabila nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , atau dengan membandingkan  $t_{tabel}$  dengan  $t_{hitung}$ , jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, begitupun sebaliknya jika jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

### III. KAJIAN TEORI

#### A. *Pengertian Media Edukasi Quizizz*

Media Pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk membantu keterlangsungan pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif, dan dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu. Sambutan atau penerimaan tersebut berupa kemauan. Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa kesediaan untuk menerima beban pelajaran, dan untuk itu perhatiannya akan tertuju kepada pelajaran yang diikutinya. Hal lain dari penerimaan itu adalah munculnya tanggapan yakni partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan suka rela, ini merupakan reaksi siswa terhadap rangsangan yang diterimanya (Munadi, 2012, hal. 44)

*Quizizz* adalah sebuah layanan web online yang sangat modern, berguna, dan menarik untuk membuat kuis interaktif dan pembelajaran materi berupa tampilan slide. dalam pembelajaran dikelas misalnya untuk penilaian formatif, *Quizizz* halaman web gratis dan terbuka yang memungkinkan kuesioner dalam bentuk pilihan ganda. Dengan ini, guru dapat membuat kuis dikomputer dan peserta didik dapat mengambil bagian didalamnya dengan menyelesaikan soal kuis yang diberikan melalui beberapa perangkat dengan browser, termasuk komputer, tablet, ataupun smartphone. dari laman resmi *Quizizz* ([www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)).

#### B. *Hasil Belajar*

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. (Purwanto, 2011, hal. 44). Belajar dapat menimbulkan perubahan tingkahlaku dan pembelajaran yaitu usaha mengadakan perubahan perilaku dengan menguasai pada prosesnya dalam diri siswa masing-masing mempunyai tekak untuk perubahan pada hasil pembelajaran.

Hasil belajar sebagai objek penilaian dapat dibedakan kedalam beberapa kategori, antara lain keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Kategori yang banyak digunakan dibagi menjadi tiga ranah, yakni (a) kognitif, (b) afektif, (c) psikomotoris. Masing-masing ranah terdiri dari sejumlah aspek yang saling berkaitan. (Sudjana, 2016, hal. 34).

#### C. *Pembelajaran Aqidah Akhlak*

Dalam Alquran, kata *khulq* yang merujuk pada pengertian perangai, disebut sebanyak dua kali, yaitu

.A. *إِنَّ هَذَا إِلَّا خُلُقُ الْأَوَّلِينَ (١٣٧)*

(Agama kami) ini tidak lain hanyalah adat kebiasaan orang-orang terdahulu.

(Qs. Asy-Asyu'ara' (26): 137)

.B. *وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ (٤)*

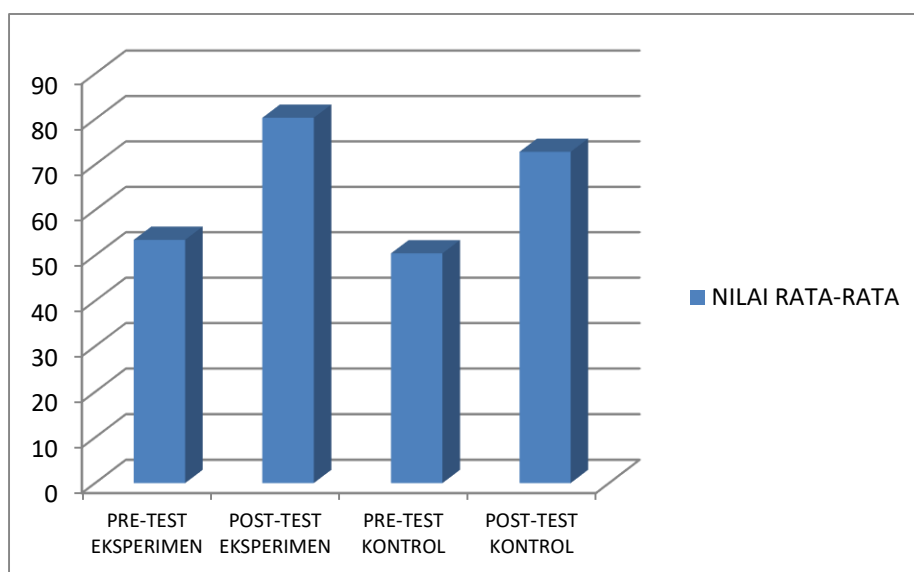
*Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur. (Qs. Al-Qalam (68): 4)*

Meskipun seringkali akhlak dengan etika atau moral dianggap sama, sesungguhnya kata akhlak lebih luas cakupannya dibandingkan etika atau moral, yang sering digunakan dalam bahasa Indonesia. Akhlak meliputi segi-segi kejiwaan dari tingkah laku seseorang, secara lahiriah dan batiniah. (Amin, 2016, hal. 1-2)

#### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa diperoleh melalui hasil tes yang dilakukan siswa sebelum dan setelah penggunaan media edukasi *Quizizz*. Hasil belajar awal didapatkan dengan membandingkan data hasil belajar awal kelas eksperimen menggunakan media edukasi *Quizizz* sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Hasil belajar akhir didapatkan dengan membandingkan data hasil belajar akhir kelas eksperimen dan kontrol.

Dari hasil belajar yang telah diperoleh dalam penelitian ini pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol yaitu kelas VIII- B dengan perolehan nilai rata-rata saat pelaksanaan *pretest* adalah 50,46 dan nilai rata-rata pada saat *posttest* sebesar 72,8. Sedangkan rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu kelas VIII-A pada soal *pretest* adalah 53,43 dan nilai rata-rata pada saat *posttest* sebesar 80,31.



**Gambar 1.1**  
**Rata-Rata Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik pada smata pelajaran Aqidah Akhlak tersebut, peneliti selanjutnya melakukan analisis data menggunakan uji Independent

Sample T-Test melalui program *IBM SPSS 28 for windows*. Hasil dari pengujian tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.1**  
**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
										Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3,940	,052	2,457	62	,008	,017	7,500	3,053	1,398	13,602
	Equal variances not assumed			2,457	55,913	,009	,017	7,500	3,053	1,385	13,615

Berikut penjelasan hipotesis statistik setelah diperoleh nilai dari hasil uji T (t-test), maka selanjutnya adalah membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ . Dengan pengambilan ketetapan :

- 1.) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak
- 2.) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Diketahui rumus  $T_{tabel}$  yaitu  $Df = (N_1 + N_2) - k = 62 - 2 = 60$ , dengan df 60 pada tabel nilai "t" pada taraf signifikan (2 sisi) 5%. Diperoleh  $t_{tabel}$  **2,000**, Diketahui bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  yaitu **2,457 > 2,000**, maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar menggunakan media edukasi *Quizizz* yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII MTs Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor.

Hasil dari penelitian menggunakan penerapan media kuis interaktif *Quizizz* dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dengan *Quizizz* ini memberikan tantangan tersendiri dalam kegiatan pembelajaran. Dengan media *Quizizz* guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mengenai pembelajaran yang telah disampaikan dengan cara berbeda dan menarik. Dengan memperoleh hasil belajar yang signifikan yang artinya terdapat pengaruh dalam menggunakan media *Quizizz* saat pembelajaran baik saat pembelajaran online ataupun tatap muka. (Panggaben & Harahap, 2020).

## V. SIMPULAN

Penerapan Media Edukasi *Quizizz*. Memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa, data tersebut diperoleh dari hasil observasi aktifitas guru dan siswa dengan persentase 80% - 96% dengan interpretasi sangat baik. Keefektifan dalam proses

pembelajaran terdiri dari empat indikator yaitu: keseriusan dalam belajar, keaktifan/peran siswa, keingintahuan terhadap materi, kecepatan dan ketepatan dalam menjawab kuis, dan keberanian mengungkapkan pendapat. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen menggunakan media edukasi *Quizizz* dengan rata-rata 80,31 lebih tinggi dari nilai kelas kontrol menggunakan media konvensional dengan rata-rata 72,81.

Berdasarkan pengujian melalui Independent Simple T Test, data menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,457 > 2,000$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII MTs Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti menyarankan agar pendidik dapat menerapkan media pembelajaran yang tepat dan menarik melakukan inovasi dalam pembelajaran, baik dalam bentuk strategi maupun media untuk menunjang proses pembelajaran, mengalokasikan waktu dan pengorganisasian siswa perlu diperhatikan, dalam rangka efisien dan efektifitas. Hal tersebut dilakukan agar hasil belajar yang dicapai menjadi maksimal sehingga tujuan-tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## VI. DAFTAR PUSTAKA

- Amin, S. M. (2016). *Ilmu Akhlak*. Jakarta: Amzah.
- Al-Tabany, T. I. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual : Konsep, Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Dahlan, A. (2014, November Wednesday). *Tujuan dan fungsi pembelajaran Aqidah Akhlaq*. Dipetik July Saturday, 2021, dari <https://www.wawasanpendidikan.com:https://www.wawasanpendidikan.com/2014/11/tujuan-dan-fungsi-pembelajaran-aqidah.html>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Panggaben, S., & Harahap, T. H. (2020, Oktober). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6, 79.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Solikhah, H. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, 2*.
- UNDANG-UNDANG SISDIKNAS (*Sistem Pendidikan Nasional*). (2013). Bandung: Fokus Media.