

PENGARUH IMPLEMENTASI APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 32 JAKARTA

DOI: <https://doi.org/10.22236/semnas/11842-849235>

Sarah Amaliyah, Lismawati.

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta
Sarah.amalya@gmail.com

Abstract The author conducts research within the scope of the effect of the implementation of *quizizz* applications on student learning outcomes in Islamic religious education subjects. This research is a quantitative research. The population in this study were four science classes, class X MIPA 1, X MIPA 2, X MIPA 3, X MIPA 4. And the samples were class X MIPA 3 as an experimental class and class X MIPA 4 as a control class. Methods of data collection using pre-test and post-test that have been tested for validity and reliability and analysis prerequisite tests. After the data is collected then an analysis is performed, using the independent sample t test analysis. based on the results of data analysis obtained GIS 2 (tailed) of 0,000 <from 0.05. So it means there are differences in learning outcomes in the pre test and post test data which means that the effect of the implementation of the *quizizz* application has a significant effect on student learning outcomes. And the calculated value of t is 8,296 which means that it is greater than t table, that is 2,001 (8,296 > 2,001). Based on the calculation of data analysis, it can be concluded that the implementation of the *Quizizz* Application has an effect on student learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education class X MIPA in SMAN 32 JAKARTA.

Keywords: Experiments, Learning Outcomes, *Quizizz*, SMAN 32 Schools JAKARTA

Abstrak Penulis melakukan penelitian dalam ruang lingkup pengaruh implementasi aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi pada penelitian ini sebanyak empat kelas IPA, kelas X MIPA 1, X MIPA 2, X MIPA 3, X MIPA 4. Dan sampelya adalah kelas X MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 4 sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan *pre test* dan *pos ttest* yang telah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas serta uji prasyarat analisis. Setelah data terkumpul maka dilakukan analisis, menggunakan analisis independent sample t test. berdasarkan hasil analisis data didapatkan SIG 2 (tailed) sebesar 0,000 < dari 0,05. Maka diartikan terdapat perbedaan hasil belajar pada data *pre test* dan *post test* yang artinya bahwa pengaruh implementasi aplikasi *quizizz* berpengaruh signifikan terhadap

hasil belajar siswa. Dan diperoleh nilai t hitung sebesar 8,296 mengartikan lebih besar dari t tabel yaitu sebesar 2,001 ($8,296 > 2,001$). Berdasarkan perhitungan analisis data dapat ditarik kesimpulan bahwa Implementasi Aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X MIPA di SMAN 32 JAKARTA.

Kata Kunci: *Eksperimen, Hasil Belajar, Quizizz, Sekolah SMAN 32 JAKARTA*

PENDAHULUAN

Arus Globalisasi sudah tidak terbendung masuk ke Indonesia. Disertai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, revolusi industri 4.0 telah mulai memasuki eranya, yakni menekankan pada pola *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*, dan lain sebagainya atau dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*. Pendidikan di era revolusi industri 4.0 atau dikenal dengan Pendidikan 4.0 adalah fenomena yang merespon kebutuhan munculnya revolusi industri 4.0 dimana manusia dan mesin diselaraskan untuk mendapatkan solusi, memecahkan masalah, dan tentu saja menemukan kemungkinan inovasi baru (Muhammad Imaduddin:2018

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat, hal ini juga diikuti dengan perkembangan ponsel yang didalamnya terdapat beraneka sistem operasi. Salah satu sistem operasi yang laris digunakan di ponsel atau *smartphone* adalah sistem operasi *android*. Sistem operasi merupakan jenis yang paling penting dari perangkat lunak sistem dalam sistem komputer. Tanpa sistem operasi pengguna tidak dapat menjalankan program aplikasi pada ponsel, kecuali program aplikasi *booting*. Sistem operasi sekarang ini menjadi salah satu bagian dari kurikulum program studi yang mengatas namakan teknologi informasi. Karena mata kuliah sistem operasi merupakan dasar dari pengenalan sebuah perangkat, baik itu komputer maupun ponsel. Pada kenyataannya, pengajaran mata kuliah sistem operasi masih menggunakan cara transfer ilmu dari pengajar ke siswa secara langsung di kelas. Siswa hanya menjadi objek pasif yang mendengarkan dan menghafal materi yang disampaikan oleh pengajar.

Personal Computer (PC), Laptop (notebook atau netbook), tablet PC dan smart phone dengan berbagai sistem operasinya sudah menjadi tren dikalangan siswa sekolah kita. Perangkat digital tersebut telah dilengkapi dengan aplikasi canggih yang dapat menyajikan berbagai informasi dalam satu klik atau sentuhan. Salah satu perangkat populer saat ini yang sudah banyak dilirik sebagai media pembelajaran adalah perangkat berbasis android menjadi sistem operasi yang sangat populer adalah tingkat efektivitas dan efisiensinya yang lebih baik dibandingkan dengan program sejenis lainnya. Proses pembelajaran di sekolah saat ini tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Hal tersebut dapat terlihat dari kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan komputer dan internet di sekolah. Baik untuk menulis laporan, membuat soal ulangan, membuat soal latihan, mengumpulkan tugas hingga sebagai model sistem pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif.

Oleh karena itu penyediaan materi pembelajaran, media pengajaran dan teknologi pendidikan termasuk sarana pendidikan. Buku pelajaran, buku bacaan dan buku ilmu pengetahuan dan teknologi serta materi pelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi termasuk internet dan alam sekitar dipergunakan sebesar - besarnya guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap ilmu pengetahuan yang dipelajarinya.

Berdasarkan pra penelitian bahwa guru Pendidikan Agama Islam di sekolah SMAN 32 JAKARTA mengaku belum pernah menggunakan pemberian latihan soal dengan cara memakai teknologi aplikasi *quizizz*. Hal ini menjadikan minat belajar siswa menjadi rendah, sehingga berpengaruh juga pada hasil belajar siswa serta motivasi siswa dalam mengerjakan soal latihan pun juga rendah karena pemberian soal yang masih bersifat *paper list* tidak sedikit siswa mengeluh dan bosan melakukan pembelajaran. Padahal kemampuan menggunakan teknologi itu sekarang sudah menjadi kebutuhan yang harus bisa dilakukan karena tuntutan perkembangan teknologi yang berkembang pesat. Oleh sebab itu, dari penjelsasan diatas maka peneliti tertarik akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Implementasi Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 32 JAKARTA”**.

Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin yaitu “*Medium*” yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara pengirim . Informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi *receiver* (Darmadi:2017). Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Dengan menggunakan media dan teknologi, proses penyampaian pesan dan informasi antara pengirim dan penerima akan dapat berlangsung dengan efektif.

Menurut Briggs (Darmadi:2017) media pembelajaran merupakan peralatan fisik untuk menawarkan atau menyampaikan isi pembelajaran. Sedangkan menurut Hamalik media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran, pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk memperelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu. Setiap jenis media mempunyai kekhasan tersendiri untuk digunakan dalam proses belajar. Media internet dan web misalnya merupakan sarana yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar melalui pencarian atau *browsing* beragam informasi yang diperlukan (Benny A. Pribadi:2017). *Quizizz* sendiri merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud adalah penggunaan teknologi komputer dan internet, melalui komputer atau *smartphone*, siswa dapat belajar secara individual baik secara terprogram maupun tidak terprogram. Sedangkan *quizizz* sama seperti media pembelajaran lainnya, bisa menjadi sebuah *platform online* untuk mendorong pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, atau dapat juga menjadi cara yang lebih kreatif dalam melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran harus memiliki satu komponen yang perlu diperhatikan agar suatu pembelajaran dapat berkesinambungan dan memberikan pengaruh dalam pelaksanaannya. Komponen tersebut yaitu desain, aplikasi/implementasi, dan manajemen atau maintenance. Berkaitan dengan pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.

Perkembangan teknologi internet dalam proses belajar mengajar yang sudah dimanfaatkan salah satunya e-learning Dengan adanya e – learning diharapkan mampu mengatasi kendala perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan dengan pemanfaatan teknologi jaringan dan aplikasi internet. Berbagai informasi yang ditampilkan dalam e-learning untuk pendidikan ini merupakan suatu terobosan yang sangat strategis dalam menerapkan teknologi baru pada kegiatan sistem informasi pada lingkup dunia pendidikan. Dengan adanya e-learning untuk pendidikan ini maka kebutuhan akan informasi selalu tersedia dan dapat diakses oleh mahasiswa dengan mudah dan cepat. e-learning untuk pendidikan ini akan menjadikan pelayanan terhadap mahasiswa menjadi lebih baik.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Experimental design*. Penelitian ini menggunakan kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel – variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Untuk desain eksperimen pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan jenis *nonequivalent control group design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain *nonequivalent control group design* hampir sama dengan *pre – test post – test control group design*. Dalam desain penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Peneliti akan memberikan *pre – test* kepada masing – masing kelompok untuk mengetahui keadaan awal. Setelah itu, pada kelompok eksperimen untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Ssiwa	Post-test kelas eksperimen quizizz	30	81,13	6,004	1,096

Pos-test kelas kontrol konvensional	30	75,13	4,974	,908
-------------------------------------	----	-------	-------	------

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata – rata antara hasil belajar eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai rata – rata post-test eksperimen adalah 81,03 lebih besar dari pada post-test kelas kontrol 75,13. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Perbedaan hasil belajar antara kedua kelas ini disebabkan karena implementasi aplikasi *quizizz* adalah penggunaan pemberian test melalui *smartphone* yang bisa diakses oleh siswa, dan tiap – tiap siswa pun menerima soal dengan soal acak agar terhindar sifat mencontek.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Bab Haji, Zakat dan Wakaf terhadap hasil belajar siswa di SMAN 32 JAKARTA kelas X MIPA.

Pengaruh dapat dilihat dari nilai rata – rata post-test peserta didik dengan mengimplementasikan aplikasi *quizizz* dibanding peserta didik yang menggunakan pembelajaran langsung yaitu nilai *post test* kelas eksperimen sebesar 81,03 dan nilai *post test* kelas kontrol sebesar 75,13. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

Tri Listyorini, Jurnal Simetris, Vol.3 No.1 dari
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/85/720>

Muhammad Imaduddin, *Membuat kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom*, (Yogyakarta:Garudhawaca,2018).2.

Hasan Mahmud Halidi, e-Jurnal Mitra Sains Volume 3 nomor 1 (Januari 2015) dari <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/MitraSains/article/view/4153/3090>

Erna Mardliyana,” *Jurnal GeoEco* Vol. 4, No. 1 (Januari 2018) dari <https://jurnal.uns.ac.id/GeoEco/article/view/19170/15194>

Meliyani, “*Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*” (Juni 2019) dari <http://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/view/8232/4573>

Benny A Pribadi, (2017) *media dan teknologi dalam pembelajaran*, Jakarta:Kencana

Darmadi, *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. (2017) Yogyakarta:Deepublish.