

Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

Annisa Mutmainnah¹, Zulkarnain. S², Rizkan Syahbudin³

¹²³ Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

e-mail: annisamutmainnah817@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui secara deskriptif efektivitas pemanfaatan quizizz sebagai media dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara serta faktor pendukung dan penghambat. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Fokus penelitian ini pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dengan subjek penelitian yaitu guru kelas XI Bahasa Budaya SMA Negeri 1 Bengkulu Utara. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa quizizz “efektif” sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari indikator ukuran efektivitas sesuatu hal yang sudah cukup terpenuhi. Faktor pendukung terdiri dari dua hal yaitu dari sisi platform quizizz yang dipertimbangkan lebih baik dibandingkan platform yang lain dan dari sisi fasilitas sekolah yang memadai. Sedangkan faktor penghambat yang mempengaruhi pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran adalah listrik yang menunjang kelancaran jaringan internet.

Kata Kunci: Efektivitas, Quizizz, Pendidikan Agama Islam

I. PENDAHULUAN

Media adalah sesuatu berupa alat, bahan atau sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga merangsang siswa agar dapat berperan aktif. Bentuk dari media sendiri bermacam macam seperti guru, buku bahkan lingkungan juga termasuk sebagai media.

Menurut Gelach dan Ely menyatakan pendapat mereka bahwa secara umum segala sesuatu yang membantu dan menunjang siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan teladan sikap baik itu dari manusia, materi atau juga kejadian maka hal tersebut termasuk media (Gerlach dan Ely dikutip oleh Azhar Arsyad, 2016).

Quizizz merupakan salah satu yang termasuk jenis media pembelajaran, quizizz pada dasarnya adalah suatu layanan digital yang menyediakan fitur membuat permainan berupa kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Menurut Amornchewin quizizz adalah salah satu jenis media pembelajaran yang

mendukung untuk memberikan motivasi belajar bagi siswa dalam proses pembelajaran karena fitur fiturnya yang menarik (Azhar Arsyad dikutip oleh Muhammad Taufiqurrahman, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara awal penulis yang dilakukan di lapangan terhadap dengan wawancara bersama guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara yaitu Ibu Asriah. Penulis memperoleh beberapa informasi tentang permasalahan atau kendala yang terjadi. Masalah pertama yaitu mengenai fasilitas teknologi dalam pendidikan yang ada cukup memadai seperti wifi, proyektor, LCD, komputer bahkan tablet namun permasalahannya fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Guru belum berupaya dengan optimal dan maksimal dalam memanfaatkan alat alat teknologi yang disediakan sekolah untuk keberlangsungan proses pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan media selama proses pembelajaran juga menjadi masalah karena hal ini menimbulkan kejenuhan dan kebosanan sehingga konsentrasi siswa terpecah yang berakhir pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, penyampaian materi atau cara mengajar guru yang monoton hanya dengan metode ceramah dan tanya jawab sudah terlalu usang sehingga siswa merasa kurang bersemangat, kurang berminat dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

Jangka waktu belajar atau durasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang cukup lama yaitu tiga jam pelajaran atau setara dengan 3 x 45 menit, yang artinya memakan waktu sebanyak 135 menit. Jumlah ketersediaan durasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang lama ini jika tidak didukung oleh adanya media pembelajaran yang menyenangkan maka pastinya siswa semakin lama akan merasa semakin bosan, jenuh dan lesu untuk terus mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga terdapat permasalahan umum namun sering kali menjadi masalah utama yang signifikan terjadi dalam proses pembelajaran yaitu kurang aktifnya siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi pasif dan monoton.

Menurut S.P. Siagian mengemukakan ukuran atau kriteria terkait efektif atau tidaknya pencapaian tujuan yaitu:

1. Tujuan yang ingin dicapai jelas, hal ini bermaksud agar subjek yang bertugas melaksanakan tugas dalam rangka mencapai tujuan menjadi lebih terarah sehingga tercapainya tujuan sesuai yang diharapkan.
2. Strategi yang digunakan jelas, artinya ketepatan dan kejelasan strategi yang digunakan dalam mencapai sesuatu adalah hal yang penting. Karena telah

diketahui bahwa strategi adalah “jalan” yang ditempuh dalam melakukan berbagai upaya untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan agar para pelaksana tidak berbelok ke arah lain dalam mencapai tujuan.

3. Ketepatan analisis dan perumusan kebijakan, hal ini berkaitan dengan strategi yang dipilih dan tujuan yang ingin diraih. Artinya, kebijakan menjadi perantara antara upaya upaya pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan tujuan yang ingin dicapai.
4. Matangnya perencanaan, hakikatnya hal ini berkaitan dengan rencana rencana kedepannya yang akan dikerjakan dan sudah ditetapkan sejak sekarang.
5. Ketepatan penyusunan program, program program pelaksanaan perlu menjabarkan rencana kegiatan dengan tepat dan rinci karena jika tidak para implementer akan kekurangan pedoman dalam pelaksanaan.
6. Sarana dan prasarana yang memadai, kemampuan bekerja secara produktif adalah sebuah indikator efektivitas. Maka adanya sarana dan prasarana yang memadai akan memungkinkan produktifitas sehingga mendorong tingkatan efektivitas.
7. Pelaksanaan yang efektif dan efisien, suatu program yang sebaik apapun dalam analisis dan perencanaan apabila tidak diterapkan dengan efektif dan efisien maka tujuan atau sasaran tidak akan tercapai. Karena dengan keefektivitasan dan efisiensi tujuan atau sasaran akan semakin dekat untuk dicapai.
8. Pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik, kedua sistem ini sangat penting dalam mencapai efektivitas karena manusia adalah makhluk yang tidak sempurna oleh karena itu dibutuhkan pengawasan dan pengendalian. (Siagian, Sondang, P, 2008 dikutip oleh Meggy Yuliansyah, 2021).

Perkembangan teknologi semakin bergerak cepat dalam kehidupan sehari hari di berbagai bidang salah satunya dibidang pendidikan karena menuntut kita untuk menerapkan teknologi secara langsung. Model pembelajaran disaat pandemi yaitu dengan belajar dari rumah memanfaatkan teknologi dan internet sudah mendominasi dan menjadi kebiasaan belajar baru bagi siswa sehingga sulit dikontrol kembali oleh guru pada saat pembelajaran tatap muka sudah mulai berlangsung kembali. Siswa sudah terbiasa dengan gaya belajar menggunakan media berbasis teknologi dan internet. Hal ini menjadi masalah sekaligus tantangan bagi guru agar semakin menguatkan proses pembelajaran yang berlangsung dengan memanfaatkan teknologi pendidikan atau internet sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas dan adanya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan serta,

maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Kualitatif adalah salah satu jenis penelitian yang digunakan untuk meneliti keadaan sebuah objek yang alamiah melalui suatu proses pengamatan, kegiatan wawancara dan menganalisis perihal dokumen yang berkaitan. (Sugiyono, 2020). Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk menggambarkan suatu fenomena atau kondisi tertentu yang sedang berlangsung saat ini dan saat proses penelitian sedang dilakukan. (Juliansyah Noor, 2011).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara pada tanggal 7 Maret 0 21 April 2022. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer terdiri dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI Bahasa Budaya dan peserta didik kelas XI Bahasa Budaya. Sumber data sekunder terdiri dari guru sejawat guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA, wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan beberapa dokumen lain yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data yang digunakan adalah teknik triangulasi dengan tiga jenis yaitu triangulasi teknik, triangulasi sumber dan triangulasi waktu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori Miles dan Huberman yang menyatakan bahwa proses analisis data memerlukan tiga tahapan yaitu data reduction (reduksi data), data display (penyajian data) dan verification (penarikan kesimpulan) (Sugiyono, 2020).

III. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti menemukan beberapa fakta yaitu sebagai berikut:

1. Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara
 - a. Tujuan yang ingin dicapai jelas

Setiap proses pembelajaran tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran dapat dilihat dari kompetensi dasar yang

diharapkan dapat dimiliki siswa setelah proses pembelajaran.

b. Strategi yang digunakan

Strategi yang digunakan untuk mengukur efektivitas dapat dilihat dari arahan yang diberikan guru kepada peserta didik sebagai bentuk persiapan baik sebelum ataupun saat pelaksanaan proses pembelajaran.

c. Ketepatan analisis dan perumusan kebijakan

Kebijakan yakni alasan atau latar belakang memilih quizizz sebagai media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Quizizz dipilih sebagai media pembelajaran digital yang digunakan karena ada banyak keunggulan dari quizizz dibandingkan dengan jenis platform lainnya.

d. Perencanaan yang matang

Perencanaan ini berkaitan dengan hal yang dikerjakan sejak sekarang untuk digunakan kedepannya. Guru melakukan secara mandiri proses perencanaan media pembelajaran dengan quizizz ini didapatkan melalui proses pembuatan akun di platform quizizz, login akun, mencari referensi, pembuatan materi pelajaran.

e. Ketepatan penyusunan program

Penyusunan program dapat dilihat dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah disusun dan dirancang oleh guru sesuai kebutuhan peserta didik.

f. Sarana dan prasarana yang memadai

Pihak sekolah sudah menyediakan atau memfasilitasi kebutuhan digital baik itu untuk guru, siswa hingga staf lain di sekolah. Pihak sekolah menyediakan fasilitas digital seperti jaringan internet yang awalnya hanya 10% sekarang sudah 50% kondisi sekolah ini sudah terjangkau internet (wifi) yang dipusatkan lagi dengan bantuan hotspot.

g. Proses pelaksanaan

Proses pembelajaran selalu sesuai dengan RPP. Guru juga sudah tahu materinya dan disiapkan medianya dengan quizizz sebagai media untuk menyajikan materinya.

h. Pengawasan dan pengendalian

Pengawasan dan pengendalian di dalam proses pembelajaran dilakukan oleh guru

sendiri. Hal ini dilakukan dalam dua hal yaitu pada proses pembelajaran dan pada siswa. Guru biasanya melakukan pengendalian agar proses pembelajaran yang berlangsung tetap sesuai RPP. Pada siswa guru mengawasi dengan cara tetap memperhatikan bagaimana siswa menggunakan HP nya benar benar untuk proses pembelajaran bukan yang lainnya.

2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz sebagai Media Dalam Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

a. Faktor Pendukung

Pemanfaatan media digital disekolah dalam pembelajaran tatap muka dapat berjalan lancar. Karena di sekolah memang tersedia fasilitas yang mendukung untuk memanfaatkan media media digital seperti quizizz. Jaringan internet yang memadai sangat mendukung berjalannya proses pembelajaran dengan quizizz. Selain dari segi sinyal, faktor pendukung lainnya adalah seperti layanan quizizz yang tersedia secara gratis, untuk mengakses tidak harus mendownload terlebih dahulu karena bisa diakses melalui google, proses pembuatan yang tergolong mudah dimengerti dan tampilan quizizz yang menarik.

b. Faktor Penghambat

Suatu kendala yang pasti dari penggunaan media digital seperti quizizz ini yaitu sinyal. Meskipun di sekolah sudah tersedia jaringan internet yang memadai tetapi ada hal yang diluar kendali dan mempengaruhi jaringan internet ini sehingga mempengaruhi proses pelaksanaan dalam pemanfaatan quizizz yaitu listrik. Karna saat listrik mati maka wifi nya juga akan mati, jaringan internet hilang, sinyal juga tidak bagus di sekolah sehingga menghambat proses pembelajaran.

Setelah peneliti mengumpulkan data dari hasil penelitian yang diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi maka selanjutnya peneliti akan melakukan analisa data untuk menjelaskan lebih lanjut hasil penelitian.

1. Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

a. Tujuan yang ingin dicapai

Proses pembelajaran yang berlangsung memiliki tujuan yang jelas yang tercantum di

dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki tujuan yang berbeda-beda. Tujuan pembelajaran dapat dilihat dari kompetensi dasar dari setiap materi pelajaran. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik, respon atau tanggapan peserta didik dan antusiasme peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

b. Strategi yang digunakan

Tahapan ini mengacu pada persiapan. Persiapan yang dilakukan oleh guru yaitu berupa arahan kepada peserta didik dalam penggunaan quizizz. Guru mengarahkan peserta didik dalam beberapa hal seperti memberitahukan atau mengumumkan secara langsung dikelas bahwa pembelajaran selanjutnya akan menggunakan quizizz, menghimbau peserta didik untuk membawa perangkat keras yang menunjang pada umumnya seperti telepon genggam dan mengingatkan melalui grup whatsapp sekaligus membagikan link dan kode kelas untuk mengakses materi pelajaran di quizizz.

c. Ketepatan analisis dan perumusan kebijakan

Ketepatan analisis dan perumusan kebijakan ini mengacu pada pertimbangan memilih quizizz sebagai media pembelajaran yang digunakan. Guru menganalisis dan akhirnya menetapkan kebijakan untuk menggunakan quizizz sebagai media dalam proses pembelajaran yang dipertimbangkan dari berbagai hal. Beberapa hal tersebut diantaranya seperti pembuatan media lebih mudah, cara penggunaannya mudah, aksesnya gratis tanpa harus berlangganan, tampilannya juga menarik, tersedia banyak referensi materi dan fitur fiturnya yang tersedia dapat menjadikan belajar terasa menyenangkan.

d. Matangnya perencanaan

Perencanaan yang matang dapat dilihat dari proses pembuatan media pembelajaran dengan quizizz. Tahap perencanaan ini dideskripsikan dalam bentuk proses pembuatan media pembelajaran di quizizz. Guru secara mandiri melewati berbagai proses rangkaian perencanaan media pembelajaran melalui quizizz. Rangkaian perencanaan media pembelajaran melalui quizizz melewati lima proses yaitu mulai dari pembuatan akun, masuk atau login ke akun yang sudah dibuat, mencari referensi, membuat materi pelajaran.

e. Ketepatan penyusunan program

Ketepatan dalam penyusunan program tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah disusun oleh guru. Lalu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran inilah yang menjadi pedoman guru dalam proses pelaksanaan pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran. RPP sudah disusun secara matang oleh guru dan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

f. Sarana dan prasarana yang memadai

Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah sudah sangat memadai untuk menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan quizizz sebagai media pembelajaran. Sarana dan prasarana tersebut berupa jaringan internet berupa wifi.

g. Pelaksanaan yang efektif dan efisien

Proses pelaksanaan pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran berlangsung lancar dan baik. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan RPP dan melalui 3 tahap yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama quizizz dimanfaatkan untuk menyajikan materi pelajaran yang masuk ke dalam tahap kedua pembelajaran yaitu kegiatan inti. Pada pertemuan kedua, quizizz dimanfaatkan untuk menyajikan materi pelajaran yang masuk ke dalam tahap kedua pembelajaran yaitu kegiatan inti dan tahap pembelajaran ketiga yaitu kegiatan penutup sebagai permainan kuis interaktif.

h. Pengawasan dan pengendalian

Pengawasan dan pengendalian dilakukan guru dengan cukup maksimal. Ada dua hal yang tetap dalam kontrol guru yaitu proses pembelajaran itu sendiri dan peserta didik yang menggunakan media digital dalam proses pembelajaran di kelas. Guru memiliki tantangan yang besar pada tahapan ini. Proses pembelajaran tetap harus dimaksimalkan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan peserta didik tetap harus dikontrol agar tidak beralih pada media lainnya selain materi pelajaran.

Dari data temuan dilapangan yang telah diuraikan diatas, hal hal tersebut sesuai dengan teori yang telah diungkapkan oleh S.P. Siagian tentang ukuran efektivitas yaitu diantaranya: 1). Tujuan yang jelas, 2). Strategi yang digunakan jelas, 3). Ketepatan analisis dan perumusan kebijakan, 4). Matangnya perencanaan, 5). Ketepatan penyusunan program, 6). Sarana dan prasarana yang memadai, 7). Pelaksanaan yang efektif dan efisien, 8). Pengawasan dan pengendalian (Siagian, Sondang, P, 2008 dikutip oleh Meggy Yuliansyah,

2021).

2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz sebagai Media Dalam Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

a. Faktor pendukung

Faktor pendukung untuk memanfaatkan quizizz dalam pembelajaran tatap muka di sekolah di lihat dari dua hal, yaitu dari sisi platform quizizz dan fasilitas sekolah. Platform quizizz termasuk platform digital atau online terbaik yang bisa dimanfaatkan dibandingkan quipper yang harus berlangganan dan membutuhkan biaya mahal, google formulir yang aplikasinya terlalu datar dan kurang menarik, whatsapp dan google classroom yang sudah terlalu biasa. Berbeda dengan quizizz yang tidak harus berlangganan untuk dapat memanfaatkan platfromnya sebagi media pembelajaran, tidak sulit untuk digunakan, cara membuat medianya lebih mudah, tampilannya sangat menarik, bagus dan indah. Dari sisi fasilitas sekolah sangat mendukung dan memenuhi kebutuhan untuk dapat menggunakan media digital seperti quizizz, sekolah memiliki layanan internet yang sangat memadai.

b. Faktor penghambat

Faktor penghambat untuk memanfaatkan quizizz dalam pembelajaran tatap muka di sekolah yaitu kendala pada listrik jika mati, karena jika listrik mati maka mengakibatkan wifi mati sehingga tidak ada jaringan internet untuk mengakses platform quizizz.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas tentang efektivitas quizizz sebagai media dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Efektivitas pemanfaatan platform quizizz sebagai media dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ditinjau dari sisi perencanaan dan persiapan sebelum pemanfaatan quizizz.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan disimpulkan bahwa quizizz dapat dinyatakan “efektif”. Hal tersebut dapat dilihat dari indikator ukuran efektivitas sesuatu hal yang sudah cukup terpenuhi meskipun ada dua indikator yang kurang terpenuhi dari delapan indikator yang ada.

2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz sebagai Media Dalam Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung ini terdiri dari dua hal yaitu dari sisi platform quizizz yang dipertimbangkan lebih baik dibandingkan yang lain dan dari sisi fasilitas sekolah yang memadai. Sedangkan faktor penghambat yang mempengaruhi pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran adalah listrik yang menunjang kelancaran jaringan internet.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Juliansyah Noor. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana
- Meggy Yuliansyah. 2021. *Efektivitas Corporate Social Responsibility Philanthropy Dalam Mempengaruhi Minat Calon Nasabah Perbankan Syariah (Studi Bank BNI Syariah Kc. Panorama)*, Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: Program Sarjana Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, IAIN Bengkulu)
- Muhammad Taufiqurrahman. 2020. *Mendesain Pembelajaran SKI Di Madrasah Dengan Pemanfaatan Teknologi Informasi Era Industri 4.0*. Bengkulu: Brimedia Global
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta