PENGGUNAAN *PAPER MODE* QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI BULUS, KEC. PAKEM, KEMBANGAN, SLEMAN, YOGYAKARTA

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu
Pendidikan Islam

Disusun oleh :
Rasi A'yun Andhini Jati
20422136

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Rasi A'yun Andhini Jati
NIM	: 20422136
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian	: Penggunaan Paper Mode Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Bulus

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang buat merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang mengacu pada daftar pustaka yang sudah dicantumkan oleh peneliti. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap hasil karya orang lain, maka penulis siap untuk mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi yang berlaku serta tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian surat pernyataan ini, dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 7 Juni 2024

Yang Menyatakan



Rasi A'yun Andhini Jati

20422136

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiai@uii.ac.id
W. fiai.uii.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari	:	Rabu
Tanggal	:	7 Agustus 2024
Judul Tugas Akhir	:	Penggunaan Paper Mode Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Bulus, Kec. Pakem, Kembangan, Sleman, Yogyakarta
Disusun oleh	:	RASI A'YUN ANDHINI JATI
Nomor Mahasiswa	:	20422136

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua/Pembimbing	:	Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I, M.Pd.	(.....)
Penguji I	:	Supriyanto Abdi, S.Ag, MCAA, Ph.D	(.....)
Penguji II	:	Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I	(.....)

Yogyakarta, 12 Agustus 2024

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA ★ YOGYAKARTA ★ FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

Dr. Drs. Asmuni, MA

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama : Rasi A'yun Andhini Jati

NIM : 20422136

Judul Penelitian : Penggunaan Paper Mode Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Agama Islam (PAI) Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Bulus.

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan segala perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti sidang munaqosah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 8 Maret 2024

Dosen Pembimbing

Siti Afifah Adawiyah, S.Pd., M.Pd

NOTA DINAS

Yogyakarta, 8 Maret 2024 M

27 Sya'ban 1445 H

Hal **: Skripsi**

Kepada : Yth. **Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**
Universitas Islam Indonesia
Di Yogyakarta.

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 1482/Dek/60/DAATI/FIAI/IX/2023 tanggal 12 September 2023 M atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara :

Nama	: Rasi A'yun Andhini Jati
Nomor Pokok/NIMKO	: 20422136

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik	: 2023/2024
Judul Skripsi	:Penggunaan Paper Mode Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Bulus

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dosen Pembimbing,



Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd

MOTTO

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم

"Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya"

(Q.S. Al-Alaq/96:5)[1]

[1] Q. S. Al-Alaq/ 96:5.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan pembelajaran dan pengalaman yang sangat berharga dan bermanfaat bagi peneliti
2. Untuk Ayah dan Ibu, terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
3. Kepada Dosen Pembimbing ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I, M.Pd yang telah memberikan bantuan, doa dan dukung sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh saudara seperjuangan peneliti yaitu mahasiswa PAI FIAI UII angkatan 2020 yang saling mendukung, menyemangati, memberikan masukan dan memotivasi satu sama lain dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Peneliti-peneliti lain yang mengangkat tema serupa dengan judul tersebut sehingga bisa menjadi suatu referensi atau sumber.

ABSTRAK

PENGGUNAAN *PAPER MODE* QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI BULUS, PAKEM, KEMBANGAN, SLEMAN, YOGYAKARTA

Oleh :

Rasi A'yun Andhini Jati

Peneliti menggunakan salah satu media pembelajaran dari aplikasi quizizz yaitu *paper mode* quizizz untuk diterapkan di kelas 5 yang belum pernah melakukan *paper mode* quizizz pada pelajaran PAI. *Paper mode* quizizz adalah kuis interaktif yang dapat diikuti secara offline menggunakan lembaran kertas bergambar QR Code (Q-Cards). Hal ini diterapkan karena melihat permasalahan yang terdapat pada bagian metode belajar mengingat para pendidik yang sudah memasuki masa pensiun sehingga kegiatan belajar mengajar masih secara konvensional, selain itu penelitian ini mengambil pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas V di tingkat sekolah dasar, sekolah yang menjadi tempat untuk penelitian adalah SDN Bulus Kembangan Yogyakarta. Bentuk penelitian adalah penelitian tindakan kelas dan pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara yaitu metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik penentuan informan menggunakan purposive sampling, analisis data dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Proses penelitian dilakukan sebanyak tiga kali yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III dan hasil penelitian menunjukkan keefektifan serta peningkatan persentase dari penerapan *paper mode* quizizz. Oleh karena itu, terdapat tiga poin besar yang bisa disampaikan oleh peneliti yaitu *paper mode* quizizz dapat meningkatkan antusiasme peserta didik, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI dan sebagai alat evaluasi yang efisien. Tahap penerapan dilakukan di dalam kelas V dengan jumlah partisipasi 20 peserta didik dengan mengambil mata pelajaran PAI. Faktor pendukung dalam penerapan paper *mode* quizizz adalah, terdapat fasilitas berupa proyektor dan audio, pihak sekolah yang mendukung dan memberikan waktu untuk peneliti melakukan penelitian di sekolah serta peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan paper *mode* quizizz. Sedangkan faktor penghambat peneliti dalam menerapkan penggunaan paper *mode* quizizz adalah peserta didik yang tidak lengkap kehadirannya, peserta didik di kelas terkadang melakukan kegaduhan, menentukan waktu penelitian cukup sulit dengan jadwal padat dari pihak sekolah.

Kata Kunci : Pendidikan, Media Pembelajaran, *Paper Mode* Quizizz

ABSTRACT

THE USE OF THE PAPER MODE QUIZIZZ ON ISLAMIC EDUCATION (PAI) IN ENHANCING THE RESULTS OF 5TH GRADE STUDIES FROM THE BULUS ELEMENTARY SCHOOL, PAKEM, KEMBANGAN, SLEMAN, YOGYAKARTA

By:

Rasi A'yun Andhini Jati

Researchers used one of the learning media from the quizizz application, which is a fashion paper quizizz to apply in 5th grade that had never done a quizizz mode paper in a pai class. The fashion paper quizizz is an interactive quiz that can be followed offline using qr codes (q-cards). This was applied because of the problem with the method of learning, since the pedagogue had entered the pension, it was still in the conventional practice of teaching, as well as the study took place in an islamic class v class atan elementary school, the school that became a place for research was SDN bulus of yogyakarta. The form of research is the class action research and data collection carried out in three ways of observation, interview and documentation. Informer identification techniques USES abstract sampling, data analysis with data reduction, data presentation and deduction deduction.

The research process was carried out three times, namely cycle I, cycle II, and cycle III and the results showed the effectiveness and increase in the percentage of the application of paper mode quizizz. Threefore, there are three big points that can be conveyed by researchers, namely paper mode quizizz can increase student enthusiasm, increase students' understanding of PAI material and as an effecient evaluation tool. The application stage is carried out in class V with the participation of 20 students by taking PAI subjects. Supporting factors in the application of paper mode quizizz are, there are facilities in the form of projectors and audio, the school supports and provides time for researchers to conduct research at school and students are very enthusiastic in participating in learning with paper mode quizizz. While the inhibiting factor for researchers in implementing the use of paper mode quizizz is students who are incomplete attendance, students in class sometimes make noise, determining the research time is quite difficult with a busy schedule from the school.

Keywords: Education, Learning Media, Paper Mode Quizizz

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

اَلْحَمْدُ للهِ رَبِّ العَالَمِيْنَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلىَ اَشْرَفِ ٱللأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِيْنَ سَيِّدِناَ وَمَوْلٰنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى ٰاٰلِهِ وَصَحْبِهِ اَجْمَعِيْنَ، اَمَّا بَعْد.

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur senantiasa peneliti haturkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat diberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafa'atnya *min hadza ilaa yaumil qiyaamah Amiin Allahumma Amiin.*

Penyusunan skripsi ini bertujuan guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta Fakultas Ilmu Agama Islam (FIAI) Jurusan Studi Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), maka peneliti membuat karya ilmiah dalam bentuk skripsi dengan judul " Penggunaan *Paper Mode* Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Bulus, Pakem, Kembangan, Sleman, Yogyakarta".

Peneliti meyakini tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, proses dalam penyusunan skripsi tidak dapat berjalan secara baik. Oleh karena itu, izinkan peneliti mengucapkan rasa syukur dan terimakasih

terhadap pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan tugas akhir ini diantara kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku rektor Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menimba ilmu di Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di Fakultas Ilmu Agama Islam.
3. Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M. Selaku ketua jurusan studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam.
4. Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku Kepala Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah membimbing dan mengarahkan selama penulisan skripsi.
5. Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membantu dan membimbing dengan sabar selama penulisan skripsi.
6. Bapak ibu dosen program studi PAI Universitas Islam Indonesia
7. Ibu Wulan Fajarini, S.Pd.SD., M.Pd. selaku Kepala sekolah SDN Bulus yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran PAI dikelas 5.
8. Bethy Rinta Hapsari, S.Pd. selaku guru wali kelas 5 yang telah mengizinkan melakukan di kelas 5

9. Indah Setya Rini, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran PAI di SD N Bulus yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian pada pelajaran PAI di kelas 5.
10. Semua peserta didik kelas 5 SD N Bulus yang telah memberikan kerjasama dan bantuannya sehingga penelitian dapat berjalan lancar.
11. Kepada kedua orang tua peneliti tercinta (bapak Rahmat dan ibu Kasiyati) yang telah memberikan dukungan dengan maksimal kepada penulis dalam penyusunan skripsi serta kakak peneliti (Rasi Tamadhika Fajar Ramadhan) yang telah memberi semangat.
12. Seluruh keluarga peneliti di rumah yang telah membantu baik materiil maupun spiritual sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi di Universitas Islam Indonesia.
13. Semua teman seperjuangan mahasiswa PAI angkatan 2020 yang selalu memberikan motivasi dan mendukung peneliti dalam proses pembuatan skripsi.
14. Luthfi Dunnafis Amin selaku kakak tingkat yang membantu memberikan referensi sebagai acuan penyusunan skripsi peneliti .
15. Sahabat di kampus yaitu Annisa Ghefira Zahrandika dan Inas Taqiyyatul Husna, Wido Ardani, dan Rafif Widi Riyanto yang telah menemani, mendengarkan keluh kesah dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
16. Semua teman kelompok di program kampus mengajar yaitu, Siti Khasana, Luthfia Mariatul Fitriani, dan Inas Taqiyyatul Husna yang

sudah menemani peneliti dalam observasi di lapangan dan pengambilan data di lapangan.

17. Serta semua orang yang sudah mendukung dan berkontribusi dalam pembuatan skripsi ini.

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak atas segalanya, semoga semua amal baik dicatat sebagai amalan yang terbaik oleh Allah SWT.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 8 Maret 2024

Peneliti



Rasi A'yun Andhini Jati

NIM: 20422136

DAFTAR ISI

NOTA DINAS iv

MOTTO v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xii

DAFTAR TABEL DAN GAMBAR xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

A . Latar Belakang 1

B . Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian 3

C . Tujuan dan Kegunaan Penelitian 4

D . Sistematika Pembahasan 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI 8

A. Kajian Pustaka 8

B. Landasan Teori 22

BAB III METODE PENELITIAN 37

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan 37

B. Tempat atau Lokasi Penelitian 37

C. Informan Penelitian 37

D. Teknik Penentuan Informan 38
E. Teknik Pengumpulan Data 38
F. Keabsahan Data..... 39
G. Teknik Analisis Data..... 40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 42
A. Gambaran Umum SDN Bulus 42
B. Hasil Penelitian 43
C. Analisis Hasil Penelitian..... 63
1. Meningkatkan antusiasme peserta didik 63
2. Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik 68
3. Alat Evaluasi yang efisien..... 72
4. Kelebihan dan Hambatan Penerapan Paper Mode Quizizz..... 75
BAB V PENUTUP 76
A. Kesimpulan..... 76
B. Saran..... 76
DAFTAR PUSTAKA 78
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 83

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Daftar Fasilitas Sekolah Dasar Negeri Bulus ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 2 Matriks Pengumpulan Data..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 3 Daftar Hadir Peserta Didik pada Siklus I**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner pada Siklus I ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 5 Daftar Kehadiran pada Siklus II ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 6 Daftar Pertanyaan Kuesioner pada Siklus II ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4 7 Daftar Kehadiran Peserta Didik pada Siklus III .... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 8 Daftar Pertanyaan Kuesioner pada Siklus III ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 9 Hasil Penerapan Paper Mode Quizizz.... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Paper Mode Quizizz pada Siklus I..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2 Nilai Hasil pada Siklus I..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Hasil Persen pada Siklus I ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 Partisipan Peserta Didik pada Siklus II ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5 Hasil Persen pada Siklus II..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 6 Partisipan pada Siklus III ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7 Hasil Persen pada Siklus III..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 8 Hasil Keseluruhan..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 9 Sikap Semangat Peserta Didik..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 10 Antusias Peserta Didik dalam Penerapan Paper Mode Quizizz **Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi semakin penting di semua bidang kehidupan, tidak hanya untuk instruktur dan siswa tetapi juga untuk orang tua, masyarakat, dan organisasi kuat lainnya, hal ini tidak luput dari peran era digital sebagai salah satu bentuk dari media pembelajaran yang bisa digunakan bermacam-macam dan telah berkembang yang memiliki keterkaitan dengan teknologi dengan memanfaatkan banyak aplikasi yang menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran yang menarik akan memicu semangat siswa dalam hal belajar serta dapat fokus memperhatikan penjelasan dari pendidik. Menjadi suatu tugas penting bagi pendidik untuk berhasil menyampaikan materi dan siswa memiliki pemahaman akan hal itu.

Dalam sebuah pernyataan yang disampaikan oleh Rusman "digital dalam dunia pendidikan menuntut adanya penguatan dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media digital akan mampu membantu menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual maupun audio visual sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara menarik, interaktif, dan partisipatif".

Sekolah yang menjadi sasaran penelitian dalam menganalisis pemanfaatan peran teknologi dalam keefektifan penggunaan media

pembelajaran quizizz pada peserta didik kelas 5 adalah Sekolah Dasar Negeri Bulus yang bertempat di Kecamatan. Pakem Kabupaten.Sleman Provinsi Yogyakarta. Dalam perbincangan dengan dengan wali kelas 5 yaitu ibu Bethy Rinta Hapsari, S.Pd, SD terkuak fakta bahwasanya SD N Bulus adalah sekolah yang memiliki akreditasi A dan fasilitas-fasilitas yang cukup lengkap. Kemudian, pada tahap observasi ditemukan fakta bahwa adanya kesenjangan guru yang dimana pada pembelajaran teknologi tidak ada guru khusus.

Maka dari itu, ditinjau dari kesenjangan-kesenjangan tersebut perlu adanya inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas tanpa melibatkan *gadget* di dalamnya sehingga hal itu dapat mengurangi siswa agar tidak memiliki kebiasaan selalu memanfaatkan *gadget.* Oleh karena itu, dalam penerapan nya peneliti akan melaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi quizizz dengan *paper mode* pada pembelajaran pendidikan agama islam.

B. Fokus dan pertanyaan penelitian

1. Fokus penelitian

   Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian adalah penggunaan aplikasi *paper mode* quizizz pada pembelajaran pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan hasil belajar kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri Bulus, Kec. Pakem, Kembangan, Sleman.

2. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dirumuskan pada penelitian ini sebagai berikut :

a. Apakah penggunaan *paper mode* quizizz akan efektif pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar kelas 5 di SD N Bulus, Kec. Pakem, Kembangan, Sleman, Yogyakarta?
b. Bagaimana hasil dari penerapan aplikasi *paper mode* quizizz pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar kelas 5 di SD N Bulus, Kec. Pakem, Kembangan, Sleman, Yogyakarta?
c. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan aplikasi *paper mode* quizizz pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar kelas 5 di SD N Bulus, Kec. Pakem, Kembangan, Sleman, Yogyakarta?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
   a. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan *paper mode* quizizz pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar kelas 5 di SD N Bulus, Kec. Pakem, Kembangan, Sleman, Yogyakarta.
   b. Untuk menganalisis hasil penerapan dari aplikasi *paper mode* quizizz pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar kelas 5 di SD N Bulus, Kec. Pakem, Kembangan, Sleman, Yogyakarta.

c. Untuk menganalisis faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan aplikasi *paper mode* quizizz pembelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar kelas 5 di SD N Bulus, Kec. Pakem, Kembangan, Sleman, Yogyakarta.

2. Kegunaan penelitian

   a. Kegunaan teoritis

      1) Memberikan kontribusi untuk kedepannya apabila ada penelitian-penelitian lain juga berkenaan dengan judul ini dan dapat memudahkan mendapatkan sumber-sumber yang telah ada

      2) Menambah wawasan ilmu dan pengetahuan mengenai pemanfaatan aplikasi quizizz serta memiliki pemahaman lebih mendalam terhadap fitur-fitur terbaru yang ada di quizizz.

D. Sistematika Pembahasan

Bab I, dalam Bab I dibagi menjadi beberapa sub bab dari bagian yang diteliti peneliti yaitu. *Pertama*, bagian latar belakang mencakup pembenaran peneliti untuk ingin diselidiki. *Kedua*, yang merupakan tujuan utama penelitian dan mengacu pada masalah atau percakapan yang ingin diklarifikasi oleh peneliti. *Ketiga*, rumusan masalah atau pertanyaan masalah, yang memerlukan penyelidikan ke dalam motivasi di balik perumusan atau pertanyaan yang menjamin penyelidikan lebih lanjut oleh peneliti. *Keempat*, tujuan mulai berfungsi sebagai pembenaran untuk formulasi atau pertanyaan yang

ingin dilihat oleh peneliti. *Kelima,* kegunaan penelitian untuk siapa yang mendapat manfaat dari penelitian dan seberapa besar pengaruhnya terhadap penyelidikan yang sedang berlangsung dari penelitian ini adalah pertanyaan kunci. *Keenam,* sistematika pembahasan memuat struktur bagian-bagian dalam laporan penelitian ini secara singkat.

Bab II, dalam Bab II dibagi menjadi beberapa sub bab dari bagian yang peneliti teliti, yaitu. *Pertama*, kajian pustaka yaitu terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang bersumber dari berbagai buku dan jurnal dan yang lain-lain yang sesuai dengan judul laporan penelitian yang peneliti akan teliti namun juga memiliki perbedaan seperti halnya dalam tempat dan waktu penelitian yang berbeda terhadap penelitian yang akan diteliti. *Kedua*, landasan teori yaitu terdapat berbagai sumber penelitian yang sesuai dengan judul penelitian karena dalam menyusun landasan teori semakin banyak sumber tulisan yang sesuai dengan judul penelitian maka akan lebih baik dalam meneliti penelitian ini.

Bab III, dalam Bab III terbagi dalam beberapa sub bab bagian yang peneliti teliti yaitu metode penelitian yang terbagi menjadi. *Pertama,* jenis penelitian dan pendekatan yaitu akan menentukan dalam kategori apakah judul proposal yang sesuai dengan tipe atau kategori. *Kedua,* tempat atau lokasi penelitian yaitu tempat untuk melaksanakan penelitian yang akan ditelitinya. *Ketiga*, informan penelitian yang berfungsi sebagai sumber informasi untuk membantu

proses penelitian yang diteliti. *Keempat*, peneliti dapat menyelidiki sumber yang memberikan bukti untuk penelitian yang direncanakan untuk dilihat dengan menggunakan prosedur penentuan informan. *Kelima*, teknik pengumpulan data, yaitu metode atau pendekatan untuk mengumpulkan berbagai jenis data dari sumber yang berbeda. *Keenam*, memastikan data valid memerlukan review atau pengecekan ulang data yang dikumpulkan untuk memastikan tidak ada ketidakakuratan atau kekurangan dalam data yang akan digunakan peneliti. *Ketujuh*, teknik analisis data adalah metode dan pendekatan untuk mengidentifikasi dan melanjutkan dengan kategori yang sesuai dengan data yang dikumpulkan.

Bab IV, hasil dan pembahasan, dalam bab IV. Pertanyaan penelitian dan fokus akan dibahas dalam bab ini. Temuan observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi pendukung semuanya akan digunakan untuk menggambarkan kesimpulan penelitian. Peneliti akan membahas dan menjelaskan data yang dikumpulkan selama penelitian.

Bab V, kesimpulan dan saran. Peneliti akan menawarkan temuan yang berkaitan dengan penelitian. Tanggapan singkat terhadap pertanyaan penelitian pendahuluan muncul dalam kesimpulan. Peneliti juga akan menawarkan rekomendasi sebagai masukan lebih lanjut.

Daftar Pustaka, proses penulisan ulang berbagai sumber data yaitu yang bersumber dari buku, jurnal, dan lain-lain yang diperoleh saat mengejar ide penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Untuk mendukung penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti mengadakan pengamatan, mengkaji beberapa pustaka terlebih dahulu yang relevan dan topik yang akan diteliti, yaitu penelitian yang ditulis oleh:

1. Dalam jurnal yang berjudul " pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA" yang ditulis oleh Unik Hanifah Salsabila, Iefona Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, dan Salsabila Difany pada tahun 2020. Pada jurnal ini, membahas terkait dengan teknologi itu ada untuk membuat hidup lebih mudah, terutama ketika datang ke sekolah. Selain pergeseran pandemi, pendidikan mengalami kesulitan dalam memaksimalkan kontribusi teknologi terhadap pembelajaran, mulai dari metodologi dan media pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran dan semua aspek proses pembelajaran. Terlepas dari rentang usia beberapa dari mereka, semua siswa, termasuk anak-anak sekolah menengah, terus-menerus membutuhkan model atau teknik pembelajaran yang menarik. Aplikasi dan *game* adalah salah satu cara untuk

menggunakan kemajuan teknologi sambil membina lingkungan belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi atau menghilangkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. *Game online* yang dapat menggantikan pengiriman bahan ajar tradisional[2].

Perbedaan dengan penelitian di atas yaitu peneliti memberikan pengenalan dan pemahaman aplikasi quizizz yang sasarannya adalah sekolah dasar dan menargetkan peserta didik pada kelas 5.

2. Dalam jurnal yang berjudul "pemanfaatan gamification quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam" yang ditulis oleh Safira Rahmania, Irma Soraya, Asep Saepul Hamdani pada tahun 2023. Pada jurnal ini, membahas terkait perbedaan dengan penelitian di atas yaitu peneliti masih berada di tahap awal berupa pengenalan dan pemahaman aplikasi quizizz terhadap peserta didik kelas 5. Pada jurnal, ini membahas terkait model pembelajaran gamifikasi merupakan teknik yang dirancang dalam bentuk mainan. Model pembelajaran ini dapat diterapkan dengan menggunakan mekanika berbasis permainan, seni berbasis permainan dan pemikiran siswa serta cara siswa

[2]Salsabila, U. H. (2020)."*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA,* Ilmiah Ilmu Terapan, 4, 164-165.

memperkuat materi yang dipelajari. Penggunaan konsep gamification saat ini banyak digunakan di tempat-tempat nongame atau hiburan. Tetapi juga di dunia pendidikan dan bisnis. Gamification menarik orang untuk menggunakan produknya. Ini digunakan untuk memotivasi orang dan baru-baru ini gamifikasi juga digunakan untuk mempengaruhi perilaku.hal yang harus diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran gamifikasi ini antara lain : aturan yang harus diikuti, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, umpan balik yang diberikan dan penghargaan yang diterima, pemecahan masalah, narasi kronologis peristiwa, kehadiran pemain, lingkungan yang mendukung, tantangan dan rasa ingin tahu.

Gamification adalah metode yang menerapkan penggunaan elemen game dari segi *game mechanics* dan *game dynamics* pada aplikasi non-game. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan maupun minat dari pengguna dalam menggunakan aplikasi. Sebastian mengatakan definisi yang sebenarnya dari konsep gamification adalah sebuah pengintegrasian teknik game ke dalam sebuah konten non game dan interaksi yang menyenangkan.

Dalam hasil pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Antara lain: meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat identitas keagamaan, mendorong pemahaman konsep yang lebih baik, membangun kompetisi sehat dan kolaborasi, dan memberikan umpan balik yang segera : dalam quizizz siswa akan mendapatkan umpan balik segera tentang kebenaran atau kesalahan jawaban mereka.[3]

Perbedaan dengan penelitian di atas yaitu peneliti memberikan pemahaman serta melibatkan interaksi antara peneliti dengan peserta didik di dalam kelas dengan cara memainkan *barcode* yang berisi pertanyaan.

3. Dalam jurnal yang berjudul " pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi covid-19" yang ditulis oleh Destri Sambara Sitorus dan Tri Nugroho Budi Santoso pada tahun 2022. Jurnal ini mengeksplorasi bagaimana menggunakan quizizz membantu siswa menjadi lebih memperhatikan apa yang mereka pelajari. Ini karena siswa yang menghabiskan waktu mengerjakan kuis dipaksa untuk membaca dan

[3]Rahmania, S. (2023). "*Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam",* Manajemen Pendidikan Islam, 11, 114-133.

menganalisis pertanyaan dengan cermat, tetapi mereka tidak dipaksa untuk terburu-buru mengerjakan pertanyaan. Siswa juga harus belajar sebanyak-banyaknya karena tidak dapat meminta bantuan teman saat mengikuti kuis yang tidak diberikan di ruangan yang sama. Kuis sangat membantu dalam proses pembelajaran online seperti yang sekarang terjadi, seperti yang terlihat oleh beberapa efek baik yang dihasilkan dari memanfaatkannya[4].

Perbedaan dengan penelitian di atas yaitu peneliti lebih mensosialisasikan aplikasi quizizz dan mengoperasikan dengan berbagai pemanfaatannya.

4. Dalam jurnal yang berjudul "implementasi aplikasi quizizz dalam penilaian pembelajaran PAI" yang ditulis oleh Lusnia pada tahun 2020. Dalam jurnal ini membahas, tentang tujuan untuk mengetahui implementasi aplikasi quizizz dalam penilaian pembelajaran PAI dan untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa menggunakan aplikasi quizizz. Kemudian, dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Sedangkan, teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan

[4]Sitorus, D. S. (2023). "*Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19",* Pendidikan dan Kebudayaan, 12, 82-83.

kesimpulan. Hasil penelitian yang dilakukan Lusnia dalam perencanaan penilaian menggunakan aplikasi quizizz yang dilakukan guru PAI dalam media aplikasi sudah cukup baik karena guru dan peserta didik bekerja sama dengan baik. Pelaksanaan penilaian menggunakan quizizz sangat baik dan nilai yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan.[5]

Perbedaan dengan penelitian di atas yaitu peneliti menggunakan pendekatan tindakan kelas untuk memperoleh data dari penerapan *paper mode* quizizz.

5. Dalam jurnal yang berjudul "analisis deskriptif bagi penggunaan aplikasi quizizz ke atas guru dalam penilaian prestasi murid bagi subjek matematik" yang ditulis oleh Rafiee Jamian, Nurul Hafizah Zainal Abidin, dan Roslah Arsad pada tahun 2020. Publikasi ini membahas nilai penilaian manual serta berbagai kelemahan organisasi penilaian dan evaluasi. Kekurangannya adalah sebagai berikut: memproduksi instrumen ini membutuhkan investasi waktu dan uang yang signifikan, memilih topik tes sangat menantang karena banyaknya bank soal dan memverifikasi penilaian dan penilaian menggunakan instrumen cetak membosankan karena kompleksitasnya.

[5]Lusnia, "*Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran PAI (Studi Kasus di SMAN 1 Jawilan)", Skripsi,* Serang: UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2020, hal. 35.

Quizizz adalah situs web yang menawarkan kuis kepada siswa dari segala usia untuk membantu guru siap melakukan evaluasi formatif. Salah satu alat yang digunakan beberapa pendidik untuk evaluasi pembelajaran adalah kuis interaktif. Dengan bantuan perangkat lunak pendidikan quizizz, siswa dapat terlibat dalam kegiatan kelas yang menyenangkan. Pelatihan dengan kuis dapat mengubah perspektif seseorang[6].

Perbedaan dengan penelitian di atas yaitu peneliti memilih untuk menganalisis dan melakukan percobaan kepada peserta didik di sekolah dasar.

6. Pada jurnal yang berjudul "inovasi penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz pada era revolusi industri 4.0" yang ditulis oleh Meilicien Rajagukguk pada tahun 2020. Pada jurnal ini membahas, terkait inovasi adalah proses menemukan atau mengembangkan ide-ide kreatif baru yang telah direalisasikan dengan baik yang mengarah pada penciptaan kenyamanan baru. Teknologi baru adalah salah satu komponen dari produk yang baru dibuat, yang dikenal sebagai inovasi produk. Perbaikan dalam pengajaran ini harus dimungkinkan oleh kemajuan

[6]Jamian R. (2020). "*Analisis Deskriptif bagi Penggunaan Aplikasi Quizizz ke atas Guru dalam Penilaian Prestasi Murid bagi Subjek Matematik",* Mathematical Sciences and Informatics Journal, 1, 87-97.

teknologi modern. Dengan penemuan baru itu, peneliti dapat melihat dan melacak hasil ujian atau kuis dari kelas bahasa dan sastra Indonesia siswa menggunakan program quizizz. Sebelum menggunakan aplikasi quizizz, nilai siswa buruk. Penilaian perlu segera diperbarui untuk menyelesaikan masalah ini[7].

Perbedaan dengan penelitian di atas yaitu peneliti tidak mengakses aplikasi quizizz secara online sebagai alat evaluasi dari sebuah mata pelajaran tertentu.

7. Pada jurnal yang berjudul "analisis minat belajar siswa dalam penggunaan aplikasi belajar quizizz pada pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar" yang ditulis oleh Dewi Nur Yulistiawati, Siti Umayah, dan Yulia Linguistika pada tahun 2021. Pada jurnal ini, membahas terkait minat belajar peserta didik dapat meningkatkan ketekunan belajar yang berdampak pada keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu menjadikan kegiatan belajar dan mengajar lebih menarik dengan memanfaatkan berbagai macam model dan teknik pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan

[7] Rajagukguk. M. (2021)."*Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizziz Pada Era Revolusi Industri 4.0",* Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra, 47.

komunikatif. Aplikasi belajar berbasis permainan salah satunya yaitu aplikasi belajar quizizz. Quizizz merupakan satu diantara banyak aplikasi belajar berbasis permainan yang dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan belajar dan mengajar. Quizizz merupakan aplikasi belajar berbasis permainan yang mewadahi aktivitas multi permain sehingga menjadikan kegiatan belajar dan mengajar lebih interaktif dan menyenangkan. Aplikasi quizizz membantu guru dalam menyajikan fitur baru yang menarik yaitu *lessons plan*. Guru dapat menggunakan fitur *lessons* sebelum, setelah dan selama kelas. Pembelajaran menggunakan aplikasi belajar quizizz memiliki kelebihan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis[8].

Perbedaan dengan penelitian di atas yaitu peneliti melakukan penelitian secara bertahap yaitu lebih memfokuskan pada peserta didik untuk mengenal aplikasi quizizz terlebih dahulu.

8. Dalam jurnal yang berjudul "penggunaan aplikasi quizizz *paper mode* dalam peningkatan motivasi belajar mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII SMP islam tarbiyatul falah karawang" yang ditulis oleh Balqista Yolanda Azizah, Iwan Hermawan, Nur Aini Faida pada

[8] Dewi Nur Yulistriawati, S. U. (t.thn.). (2021).,"*Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizziz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar",* Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 7, 577-579.

tahun 2023. Pada jurnal ini, membahas terkait penggunaan aplikasi quizizz yang memiliki fitur baru bernama *paper mode*. Ini sesuai dengan yang peneliti tanyakan kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI), ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai media pembelajaran apa yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), beliau menjawab:

"kalau saya pribadi dalam menggunakan media pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi quizizz dengan fitur *paper mode*. Karena sekarang sudah modelnya zaman digital, jadi saya pribadi lebih mengutamakan pemakaian media pembelajaran secara digital".

Selain itu, dalam pelaksanaan penggunaan aplikasi *paper mode* quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru menjelaskan pokok-pokok materi atau menayangkan video pembelajaran dan memberikan contoh yang dapat ditiru di kehidupan sehari-hari, kemudian memberikan kepada peserta didik untuk mengasah daya pikiran melalui tanya jawab terkait materi yang telah dibahas. Setelah guru melakukan refleksi terhadap materi pelajaran yang dibahas maka guru mengevaluasi dengan memberikan timbal balik berupa pertanyaan kepada peserta didik. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru perlu menyiapkan RPP,

perangkat pembelajaran seperti laptop, proyektor, handphone, membuat soal-soal yang akan dijadikan tes, mencetak *barcode*, serta menguji coba *barcode* tersebut[9].

Perbedaan dengan penelitian di atas yaitu peneliti menjadikan sekolah dasar sebagai sekolah sasaran penelitian dan peneliti yang menerapkan langsung pada peserta didik terkait *paper mode* quizizz.

9. Pada jurnal yang berjudul "efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa" yang ditulis oleh Nisrina Dwika Hidayati dan Aslam pada tahun 2021. Pada jurnal ini, membahas terkait guru dan siswa mendapat manfaat dari penggunaan sumber belajar interaktif quizizz. Guru dapat menawarkan materi pembelajaran, mengkondisikan siswa di kelas, dan meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar dengan bantuan quizizz dan banyak produk yang sudah ada sebelumnya. Menggunakan aplikasi quizizz untuk pembelajaran online selama pandemi covid 19 dianggap sebagai cara yang sangat inovatif dan sederhana untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berbasis game seperti quizizz juga memiliki dampak besar dan bekerja dengan baik untuk

[9]Azizah. B. Y. (2023). , "*Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyatul Falah Karawang",* Jurnal Pendidikan dan Agama Islam, 6, 287.

meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar mereka akan dipengaruhi oleh peningkatan unsur aktivitas, motivasi belajar, pendampingan siswa, dan kegembiraan untuk proses pembelajaran[10].

Perbedaan dengan penelitian di atas yaitu peneliti melakukan penelitian secara *offline* (di dalam kelas) dan peneliti menggunakan uji coba melalui aplikasi quizizz tanpa internet pada peserta didik.

10. Dalam jurnal yang berjudul "media quizizz mampu mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19" yang ditulis oleh Arif Ainur Rofiq, Afifah Angina, Romdloni, dan Nur Ulwiyah pada tahun 2021. Pada jurnal ini, membahas terkait pembelajaran dalam jaringan atau biasa disebut daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan jarak jauh, tanpa bertemu langsung dan tatap muka secara fisik di lembaga pendidikan. Kecondongan teknologi informasi menuju pada memanfaatkan teknologi komputer dan teknologi terkait dalam menggabungkan suatu gambar, grafik, data dan suara sehingga menjadikan sesuatu informasi yang saling keterkaitan serta luas dan lengkap. Teknologi pendidikan sudah lama dikenal dalam skor

[10]Aslam, I.D. (2021). ," *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa"*, Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 4, 252-254.

pendidikan. Jika selama ini yang dapat memaksimalkan penggunaan teknologi digital adalah sekolah maupun lembaga pendidikan yang memiliki sumber daya yang baik seperti guru mampu untuk mengoperasikan teknologi dan sarana prasarana yang mendukung, saat ini hal tersebut dapat dirasakan oleh hampir seluruh lembaga pendidikan. Banyaknya media pembelajaran membuat guru dapat memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar tanpa harus memperhatikan dimana letak keberadaannya serta pada tingkat pendidikan apapun. Ketika kegiatan pembelajaran daring tentunya siswa perlu penerapan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, tidak membosankan serta selalu ingin adanya perubahan maupun sesuatu yang baru dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Dalam pelaksanaannya, menggunakan media pembelajaran quizizz yang dimana sebagai salah satu bentuk pembaharuan dalam pembelajaran sebagai media latihan soal. Guru disini pun memberikan langkah-langkah dalam mengoperasikan aplikasi quizizz[11].

11. Dalam jurnal yang berjudul "pembelajaran inovatif berbasis aplikasi quizizz pada pembelajaran pendidikan agama islam untuk meningkatkan motivasi belajar dan

[11]Rofiq. A. A. (2021). , "*Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19",* Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 6, 104.

hasil belajar anak" yang ditulis oleh Fawaidun R.N, Moh.Ansori, miss Ula Qothifah dan Nur Iftitahul Husniyah tahun 2023. Pada jurnal ini, membahas tentang peneliti melakukan dua siklus dalam penelitiannya dengan memanfaatkan aplikasi quizizz dengan memberikan siswa kuis atau tugas lain dalam bentuk ujian di akhir pembelajaran mereka. Penelitian yang dilakukan selama dua siklus telah menunjukkan bagaimana aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa ketika digunakan dalam mata pelajaran pendidikan agama islam. Dalam peneliti melakukan observasi, siswa diamati menanggapi pertanyaan dan bertepuk tangan teman sekelas yang menempati peringkat pertama pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Permainan sesi kedua, dimana mereka benar-benar termotivasi untuk mencapai skor tertinggi maka mereka menunjukkan semangat yang berapi-api. Anak-anak yang kemarin berhalangan hadir pada pertemuan sebelumnya akhirnya bergabung dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan bertanggung jawab pada pertemuan berikutnya. Dengan memperoleh skor 100, 95, 90 dan 85, banyak siswa yang mencapai prestasi di atas KKM yang ditunjukkan.

Berdasarkan temuan yang dilakukan peneliti dengan siswa tentang pembelajaran pendidikan agama islam yang

dilakukan dengan menggunakan aplikasi quizizz menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan meningkat. Kejadian ini menunjukkan semangat yakni semangat yang baik dalam belajar, sikap disiplin, dan tanggung jawab yang sebelumnya belum ada pada diri siswa[12].

Perbedaan dengan penelitian di atas yaitu peneliti melihat kondisi pada saat ini yaitu tidak lagi pada masa transisi dari covid-19 ke new normal. Pada lembaga pendidikan pada saat ini sudah masuk seperti biasa. Jadi, peneliti lebih bisa bebas mensosialisasikan aplikasi quizizz tersebut secara langsung.

12. Pada jurnal yang berjudul "utilization of quizizz platform in the learning evaluation process" yang ditulis oleh Muh. Putra Pratama tahun 2023. Pada jurnal ini membahas tentang "*the use of quizizz helps educators in conducting evaluations without being limited by place, attractive appearance and regulated time settings lead to student concentration. One of the media for evaluating modem learning or e-learning is by using the quizizz application. quizizz learning evaluation media also provides data and statistics about student performance, statistics from that*

[12]Faridatun R.N. (2023). "*Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak",* Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6, 314-319.

performance can be in the form of an excel that can be downloaded through the quizizz application. Teachers or educators can see the number of correct answers by students". Dalam pengertiannya aplikasi quizizz memudahkan guru ataupun pendidik dalam menerapkan dalam pembelajaran selain itu, quizizz menampilkan data hasil jawaban yang benar atau salah dari peserta didik. Media quizizz dapat menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dan untuk melatih pemahaman dan sejauh mana siswa belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil kuis dapat diperoleh dengan cepat dalam proses penilaian sehingga aplikasi quizizz layak digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran[13].

Perbedaan dengan penelitian diatas yaitu lebih mengarah kepada penerapan pada sekolah dasar yang harus disesuaikan dengan keadaan dimana peserta didik sekolah dasar tidak diperbolehkan dalam menggunakan internet di dalam sekolah sehingga media pembelajaran menyesuaikan.

Secara keseluruhan, ada beberapa persamaan dengan penelitian terdahulu yakni pemanfaatan aplikasi quizizz dengan berbagai penggunaannya seperti bermain game,

[13]Pratama. M. P. (2023). "*Utilization of Quizizz Platform in the Learning Evaluation Process",*Jurnal Kependidikan Media, 12, 78-80.

sebagai alat evaluasi, meningkatkan minat siswa, dan lain sebagainya. Namun, perbedaan nya adalah peneliti menggunakan fitur terbaru dalam aplikasi quizizz yaitu mode kertas dalam penelitian.

B. Landasan Teori

1. Pendidikan Agama Islam

    a. Pendidikan Agama Islam dan pembentukan akhlak

    Pendidikan Agama Islam berhubungan dengan pembelajaran karakter yang akan memproses pembentukan akhlak, kepribadian dan watak yang baik, yang bertanggung jawab akan tugas yang diberikan Allah kepadanya di dunia, serta mampu menjalankan perintahnya dan menjauhi larangannya, melalui pembiasaan yang terus menerus dilakukan dalam kehidupannya baik di keluarga, sekolah, masyarakat, dan negara sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

    b. Tujuan dan lingkup pembelajaran PAI

    Selain itu, materi yang terdapat dalam PAI adalah materi pokok yang dilakukan secara terencana guna menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, mengamalkan ajaran islam dan berakhlak secara islam serta diikuti tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan dengan kerukunan antara umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. Lingkup

dalam materi pembelajaran PAI dibagi menjadi beberapa mata Pelajaran yakni: al-qur'an hadist, akidah akhlak, fikih dan juga sejarah kebudayaan islam[14].

2. Media pembelajaran

    a. Era digital dan pemanfaatan teknologi

    Era digital telah membuka pintu menuju pembelajaran yang lebih interaktif, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar pada berbagai aspek kehidupan, dan sektor pendidikan. Dalam konsep pembelajaran era digital menekankan pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu utama dalam proses belajar mengajar. Guru dapat menggunakan teknologi untuk memahami kebutuhan dan kemampuan individu setiap siswa secara lebih mendalam, sehingga mereka dapat memberikan bimbingan yang sesuai.

    b. Peran guru

    Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa sebagai berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan

[14] Uci Nurhayati, M. N. (2022). *Komponen Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Orientasinya Pada Madrasah Ibtidaiyah*, Ilmu Pendidikan Islam, 06, 167-184.

baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

c. Tujuan dari media pembelajaran

Pemanfaatan pembelajaran digital yang tepat dapat meningkatkan produktivitas aktivitas pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran berbasis permainan (*games based learning*) yang berfokus dengan menggunakan permainan bukan untuk menghibur tapi untuk tujuan pembelajaran[15]. Media pendidikan memainkan peran penting dalam pendidikan. Dalam keadaan perkembangan saat ini, tidak lagi dipandang hanya sebagai alat melainkan sebagai komponen penting dari sistem pendidikan dan pembelajaran. Berikut ini beberapa manfaat yang berguna dari media pembelajaran: 1) dapat mengurangi verbalisme dan memberikan landasan kognitif yang kuat, 2) minat dan fokus peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan media, 3) media dapat mengatur panggung untuk pertumbuhan pembelajaran, menghasilkan peningkatan yang stabil dalam hasil belajar, 4) berikan siswa pengalaman praktis dan dorong kegiatan usaha sendiri di dalamnya, 5) menumbuhkan cara berpikir yang sistematis dan berkelanjutan,[16].

[15]Ariani. M. (2023). "*Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*", PT.Sonpedia Publishing Indonesia, 1-50.

[16]Wahid. A. (2020). "*Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar",* Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, 5, 3.

Sadiman dan kawan-kawan menyatakan kegunaan-kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu monoton dengan hanya menampilkan kata-kata tertulis atau lisan belaka.
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera.
c. Memberikan stimulus yang sama dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan seperti kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menggunakan media di kelas sangat penting untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan karena ketika datang untuk menyajikan informasi selama proses pembelajaran, media dapat menyatukan kata-kata, tulisan, gambar, dan simbol. Karena itu, belajar melalui media dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan daripada pembelajaran tradisional. Diantara aplikasi praktis tambahan penggunaan media dalam pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran membantu guru mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang lebih sederhana dan lebih

mudah didekati, yang memfasilitasi penerimaan siswa dan memiliki efek positif pada hasil belajar siswa.

2. Perhatian siswa dapat ditarik ke konten instruksional menggunakan media pembelajaran yang meningkatkan dorongan mereka untuk belajar. Batas-batas indera manusia serta jarak dan waktu dapat dilampaui melalui media pembelajaran karena rangsangan dalam media pembelajaran merangsang indera tubuh untuk memfasilitasi pembelajaran yang optimal, mereka dapat lebih mengurangi variasi murid yang menerima instruksi. Kebiasaan belajar mandiri siswa dapat dipengaruhi oleh media pendidikan[17].

3. *Paper mode* quizizz

   a. Sebagai evaluasi pembelajaran

      Untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar dari peserta didik maka diperlukan kegiatan evaluasi pembelajaran yang mana menjadi kegiatan penting dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran sangat penting karena kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang menjadi dasar dalam mengukur tingkat kemajuan, perkembangan, dan pencapaian belajar peserta didik, serta keefektifan pendidik dalam melakukan perbaikan dan peningkatan

[17] Hasan. M. (2021). "*Media Pembelajaran",* Universitas Negeri Makassar, 10.

dalam menjalankan proses pembelajaran kedepannya. Penggunaan media evaluasi pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang baru kepada siswa. Mengintegrasikan teknologi dapat digunakan sebagai cara untuk mempermudah dalam proses pendidikan sehingga diharapkan akan berdampak pada kualitas pendidikan yang lebih baik. Penerapan teknologi dapat digunakan oleh seorang guru dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran yang mana akan lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini kegiatan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam kegiatan evaluasi dapat menggunakan media *paper mode* quizizz.

b. Aplikasi quizizz salah satu media pembelajaran

Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam melakukan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Quizizz merupakan game online berbasis kuis interaktif yang dapat diakses melalui komputer dan smartphone dengan menggunakan web atau aplikasi dengan internet yang cukup yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu kelas siswa menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Penggunaan kuis akan merangsang dan membuat siswa puas dalam proses pembelajaran. Menurut Citra, quizizz merupakan media

pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan aktivitas kelas multipemain untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif di dalam kelas.

c. Penerapan *paper mode* quizizz

Quizizz dapat digunakan untuk menyelesaikan soal latihan dari siswa di kelas dan secara otomatis dapat memberikan hasil atau peringkat kepada siswa saat mereka menjawab soal latihan. *paper mode* quizizz adalah kuis interaktif yang dapat diikuti secara offline menggunakan lembaran kertas bergambar QR code (Q-Cards). Bagi para guru, fitur model kertas sangat berguna sebagai sarana pembelajaran offline. Selain itu, mode pencetakan kertas quizizz menghilangkan kebutuhan siswa untuk menggunakan ponsel cerdas atau data internet. Menurut Pratiwi dan Indana kode QR dalam pendidikan digunakan agar materi pembelajaran yang dibuat dapat digunakan dengan nyaman dan efektif. Fitur quizizz dengan *paper mode* menggunakan kode QR pada selembar kertas yang dapat digunakan dalam pembelajaran offline, bertujuan untuk membantu guru dan siswa menciptakan

pembelajaran tatap muka yang kreatif berdasarkan kuis interaktif, efektif dan efisien[18].

d. Aplikasi quizizz memiliki banyak varian soal

Pada quizizz, pertanyaan interaktif datang dalam lima varietas berbeda: pilihan ganda, daftar periksa, pengisian, jajak pendapat, dan deskripsi. Media ini menampilkan presentasi desain yang menarik secara visual dan dinamis. Siswa yang sedang mengerjakan penilaian pembelajaran menganggap ini menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dibuat oleh Citra dan Rosy yang mengklarifikasi bahwa quizizz memiliki manfaat memiliki batasan waktu pada pertanyaan. Akibatnya, anak-anak dilatih untuk menjawab pertanyaan secara akurat dan cepat. Quizizz juga memiliki manfaat secara otomatis menyesuaikan urutan pertanyaan yang diberikan pada komputer guru dan perangkat siswa ini berarti bahwa jawaban atas pertanyaan akan ditampilkan dalam warna dan gambar[19].

e. Fitur yang terdapat pada aplikasi quizizz *yaitu paper mode* quizizz

[18] Ichsan Abadi, A. F. (t.thn.). (2023). "*Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05*", Ilmiah Multidisipline, 1, 494-495.

[19] Pusparani. H. (2020). "*Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon",* Ilmiah Pendidikan Dasar, 2, 269-279.

Selain dari pengertian aplikasi quizizz itu sendiri di sisi lain aplikasi quizizz menyediakan fitur terbaru yaitu *paper mode* quizizz adalah fitur quizizz yang berguna untuk memainkan kuis di kelas tanpa menggunakan smartphone. Ada dua prinsip yang harus digunakan, pertama guru sebagai administrator harus memiliki aplikasi di perangkatnya, yang berguna untuk memindai kode siswa. Kedua, guru mencetak kode kartu untuk setiap siswa dimana kode kartu tersebut berisi nomor siswa yang berbeda berdasarkan absensi, hal ini memudahkan penilaian guru. Dengan menggunakan aplikasi *paper mode* quizizz, guru dapat menciptakan suasana belajar lebih bersemangat dan menyenangkan supaya mencapai tujuan tertentu.[20]

f. Kelebihan aplikasi quizizz

Dengan demikian, quizizz menjadi platform *e-learning* yang sangat efisien untuk menilai siswa dengan cepat dan mengirimkan guru hasil yang mereka butuhkan untuk menindaklanjuti.

[20]Winarsih. (2023). "*Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD",* Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 1, 115.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti bisa bertindak sebagai pengamat (observer) sekaligus sebagai pengajar (partisipan). Penelitian Tindakan Kelas dilakukan untuk memecahkan masalah di kelas. Masalah-masalah yang menjadi fokus PTK adalah masalah rendahnya hasil belajar dan rendahnya motivasi belajar. Hal ini, dapat disebabkan karena pertama, 1) metode mengajar yang kurang bervariasi sehingga tidak mengakomodasi gaya belajar siswa, 2) penggunaan media pembelajaran belum mampu memotivasi siswa, 3) atmosfer kelas kurang mendukung aktivitas pembelajaran sehingga mempengaruhi daya konsentrasi siswa, dan 4) pembelajaran masih bersifat *teacher-centred.* Peneliti memilih ini berdasarkan kondisi dan situasi pada sekolah serta permasalahan-permasalahan dalam hal metode pembelajaran yang kurang bervariasi[21]. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode tindakan kelas yang dirancang dalam dua siklus, jika hasil siklus I belum sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan, maka akan dilakukan tindakan siklus II sebagai perbaikan.

B. Tempat atau Lokasi Penelitian

[21]Gunawan Adnan, R. (t.thn.). (2020). "*Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas",* 10-11.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Bulus Desa Kembangan, Kecamatan. Pakem Kabupaten. Sleman, Provinsi Yogyakarta.

C. Informan Penelitian

Penelitian ini mengambil sumber dari salah satu peserta didik kelas 5 sebagai pembelajar, guru agama islam dan guru wali kelas.

D. Teknik Penentuan Informan

Pemilihan informan ini dilakukan secara purposive sampling. Teknik purposive sampling digunakan untuk mengarahkan pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan melalui penyeleksian informan yang menguasai permasalahan secara mendalam serta dapat dipercaya untuk menjadi sumber data. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil informan peserta didik kelas 5 dan guru mata pelajaran PAI dan wali kelas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dilapangan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

   Berfungsi sebagai alat untuk pengumpulan data. Peneliti melakukan observasi secara langsung yang dilakukan dengan adanya keterlibatan secara langsung dalam proses pembelajaran.

2. Tes

Untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah diberikan dengan cara menerapkan game dengan aplikasi *paper mode* quizizz.

3. Wawancara

Untuk mendapatkan informasi yang mendalam tentang persepsi, pandangan, wawasan atau aspek kepribadian para peserta didik yang diberikan secara lisan dan spontan. Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik wawancara yaitu:

a. Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan pada teknik pengumpulan data apabila peneliti telah mengetahui informasi yang akan diperoleh.

b. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang bebas tanpa menggunakan pedoman wawancara secara sistematis dan lengkap dalam pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya garis besar dalam permasalahan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah pembuktian dari kegiatan yang benar-benar telah dilaksanakan atau dokumentasi yang berupa arsip-arsip dan buku-buku tentang pendapat teori dan sebagainya. Serta bisa juga berbentuk tulisan dan gambar ketika proses penelitian.

F. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas dengan judul penggunaan *paper mode* quizizz pada pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) kelas 5 sekolah dasar negeri bulus dengan menggunakan tiga siklus. Pada setiap siklusnya akan dilakukan 1 kali pertemuan, tiap siklus terdiri dari perencanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

1. Siklus I
    a. Tahap perencanaan tindakan

        Pada tahap ini, peneliti melakukan diskusi dengan guru wali kelas perihal jadwal sekolah yang tidak terlalu banyak kegiatan sehingga mengizinkan peneliti melakukan penelitian pada tanggal 14 November 2024. Peneliti membuat rancangan kegiatan yang akan dilakukan pada siklus I. Rancangan kegiatan meliputi:

        1) Menyiapkan pertanyaan-pertanyaan quizizz tentang pendidikan agama islam yang akan diberikan oleh peserta didik
        2) Menyiapkan pertanyaan kuesioner tentang pengetahuan peserta didik terhadap aplikasi quizizz
        3) Menyiapkan pertanyaan untuk wawancara dengan guru mata pelajaran PAI
        4) Menyiapkan aplikasi quizizz untuk diterapkan pada hari pelaksanaan

b. Tahap pelaksanaan tindakan

1) Melaksanakan doa dan absensi
2) Apersepsi
3) Peneliti menjelaskan sistem pelaksanaan
4) Peserta didik mengisi kuesioner yang telah di bagikan
5) Peneliti membagikan *barcode* sebagai jawaban dalam permainan *paper mode* quizizz
6) Kegiatan penutup

c. Refleksi

Refleksi dilaksanakan untuk mengkaji dan mereview hasil dari tindakan yang sudah dilakukan, hasil dari observasi tersebut dianalisis untuk membantu tindakan perbaikan yang akan dilaksanakan di hari selanjutnya. Dengan melakukan refleksi peneliti dapat mengetahui kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki lagi.

2. Siklus II

a. Tahap perencanaan tindakan

1) Menyiapkan pertanyaan-pertanyaan quizizz tentang pendidikan agama islam yang akan diberikan oleh peserta didik

2) Menyiapkan pertanyaan kuesioner tentang evaluasi penerapan peserta didik terhadap aplikasi quizizz
3) Menyiapkan aplikasi quizizz untuk diterapkan pada hari pelaksanaan

b. Tahap pelaksanaan tindakan
1) Melaksanakan doa dan absensi
2) Apersepsi
3) Peneliti menjelaskan sistem pelaksanaan
4) Peserta didik mengisi kuesioner yang telah di bagikan
5) Peneliti membagikan barcode sebagai jawaban dalam permainan *paper mode* quizizz
6) Kegiatan penutup

c. Refleksi

Refleksi dilaksanakan untuk mengkaji dan mereview hasil dari tindakan yang sudah dilakukan, hasil dari observasi tersebut dianalisis untuk membantu tindakan perbaikan yang akan dilaksanakan di hari selanjutnya. Dengan melakukan refleksi peneliti dapat mengetahui kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki lagi.

3. Siklus III

a. Tahap perencanaan tindakan

1) Membuat pertanyaan-pertanyaan quizizz pendidikan agama islam tentang meneladani dakwah rasulullah di makkah yang akan diberikan oleh peserta didik
2) Menyiapkan pertanyaan kuesioner tentang evaluasi penerapan peserta didik terhadap aplikasi quizizz
3) Menyiapkan aplikasi quizizz untuk diterapkan pada hari pelaksanaan

b. Tahap pelaksanaan tindakan

1) Melaksanakan doa dan absensi
2) Apersepsi
3) Peneliti menjelaskan sistem pelaksanaan
4) Peserta didik mengisi kuesioner yang telah di bagikan
5) Peneliti membagikan *barcode* sebagai jawaban dalam permainan *paper mode* quizizz
6) Kegiatan penutup

c. Refleksi

Menganalisis dan membuat kesimpulan terkait pelaksanaan *paper mode* quizizz.

G. Keabsahan Data

Peneliti menggunakan teknik yang dinamakan triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian, terdapat triangulasi waktu, triangulasi sumber, dan triangulasi teknik pengumpulan data.

1. Triangulasi waktu

   Dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga ditemukan kepastian datanya.

2. Triangulasi sumber

   Dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sumber yang dimaksud berupa membandingkan beberapa teori relevan dengan masalah penelitian. Dengan demikian, peneliti harus memanfaatkan banyak sumber informasi dengan membaca sumber-sumber literatur sehingga pemahaman teori menjadi lebih utuh.

3. Triangulasi teknik

   Dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman. Model teknik analisis data menurut Miles dan Huberman, meliputi:

1. Koleksi data

   Koleksi data merupakan data keseluruhan yang diambil untuk memecahkan data tersebut menjadi bagian kemudian memilah data mana saja yang dibutuhkan dan dijadikan bahan penelitian yang sedang berlangsung. Koleksi data merupakan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Reduksi data

   Mereduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya dan mencari bila diperlukan. Dalam hal ini peneliti akan mewawancarai beberapa informan untuk mengumpulkan data yang diperlukan, setelah data terkumpul peneliti akan merangkum dengan mereduksi data agar informasi yang diterima dapat terpilah dan disajikan di penyajian data.

3. Penyajian data

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman menyatakan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif dengan teks yang bersifat naratif.

4. Verifikasi data

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan yang baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum SD N Bulus

SD N Bulus merupakan sekolah dasar yang berlokasi di Kecamatan Pakem, Desa Candibinangun, Sleman, Provinsi Yogyakarta yang dinaungi oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Identitas sekolah secara mendetail sebagai berikut:

No. SK. pendirian	: 09/SK.KDH/A/2003
Tanggal. SK. pendirian	: 2003-01-15
No. SK. operasional	: 09/SK.KDH/A/2003
Tanggal. SK. operasional	: 2003-01-15
File SK. operasional	:546609-33110652-1348752753.pdf
Akreditasi	: A
No. SK. akreditasi	: 5.01/BAP-SM/TU/XI/2016
Tanggal SK. akreditasi	: 05-11-2016

SD N Bulus yang sudah terakreditasi A dengan dikelilingi oleh sekolah dasar lainnya dengan jarak berdekatan. Meskipun jarak sekolah dengan sekolah lainnya berdekatan namun kondisi sekolah sangat baik, didukung oleh lingkungan yang asri dan bersih sehingga suasana di sekolah tersebut sangat nyaman untuk belajar. SD N Bulus juga aktif dalam mengikuti kegiatan-kegiatan perlombaan antar sekolah dengan mengirimkan siswa-siswi terbaiknya. Sekolah juga menunjang kebutuhan peserta didik seperti

perpustakaan, proyektor, audio, alat-alat peraga, kantin, UKS, laboratorium komputer dan sarana penunjang keagamaan yaitu musholla.

1. Visi sekolah

   "Terwujudnya peserta didik yang bertakwa, berakhlak mulia berprestasi, berbudaya, berwawasan lingkungan, dan tanggap bencana"

2. Misi sekolah

   1. Mengembangkan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
   2. Menumbuhkan nilai-nilai moral budi pekerti dan akhlak mulia
   3. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi
   4. Mengembangkan pribadi yang berbudaya
   5. Mengembangkan sikap peduli terhadap lingkungan
   6. Mengembangkan sikap tanggap terhadap bencana

3. Kondisi sarana dan prasarana

   Sarana dan prasarana adalah semua SD N Bulus adalah semua fasilitas pendidikan yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Berikut merupakan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SD N Bulus:

Tabel 4. 1 Daftar fasilitas SD N Bulus

No	Jenis ruangan	Jumlah	Kondisi
1	Ruang kelas	6	Baik
2	Ruang guru	1	Baik
3	Ruang perpustakaan	1	Baik
4	Ruang UKS	1	Baik

5	Ruang komputer	1	Baik
6	Musholla	1	Baik
7	Kantin	1	Baik
8	Dapur	1	Baik
9	Gudang	1	Baik
10	Kamar mandi/WC siswa	2	Baik
11	Kamar mandi/WC guru	2	Baik
12	Parkir guru	1	Baik

B. Hasil Penelitian

1. Pra-quizizz

Aplikasi quizizz diartikan sebagai aplikasi berbasis permainan yang bersifat edukatif dan menyajikan permainan lebih dari satu pemain di dalam kelas. Aplikasi quizizz dikatakan sebagai pembelajaran interaktif dikarenakan memiliki daya tarik dan kepraktisan penggunaannya serta aplikasi ini dapat merespon balik siswa sehingga mereka dapat belajar secara langsung dan memahami materi yang disediakan.

Dari observasi peneliti, SD N Bulus pada mata pelajaran PAI masih menggunakan media pembelajaran konvensional karena pendidik tidak mahir dalam menggunakan alat teknologi dalam penerapan belajar mengajar. Berikut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI SD N Bulus:

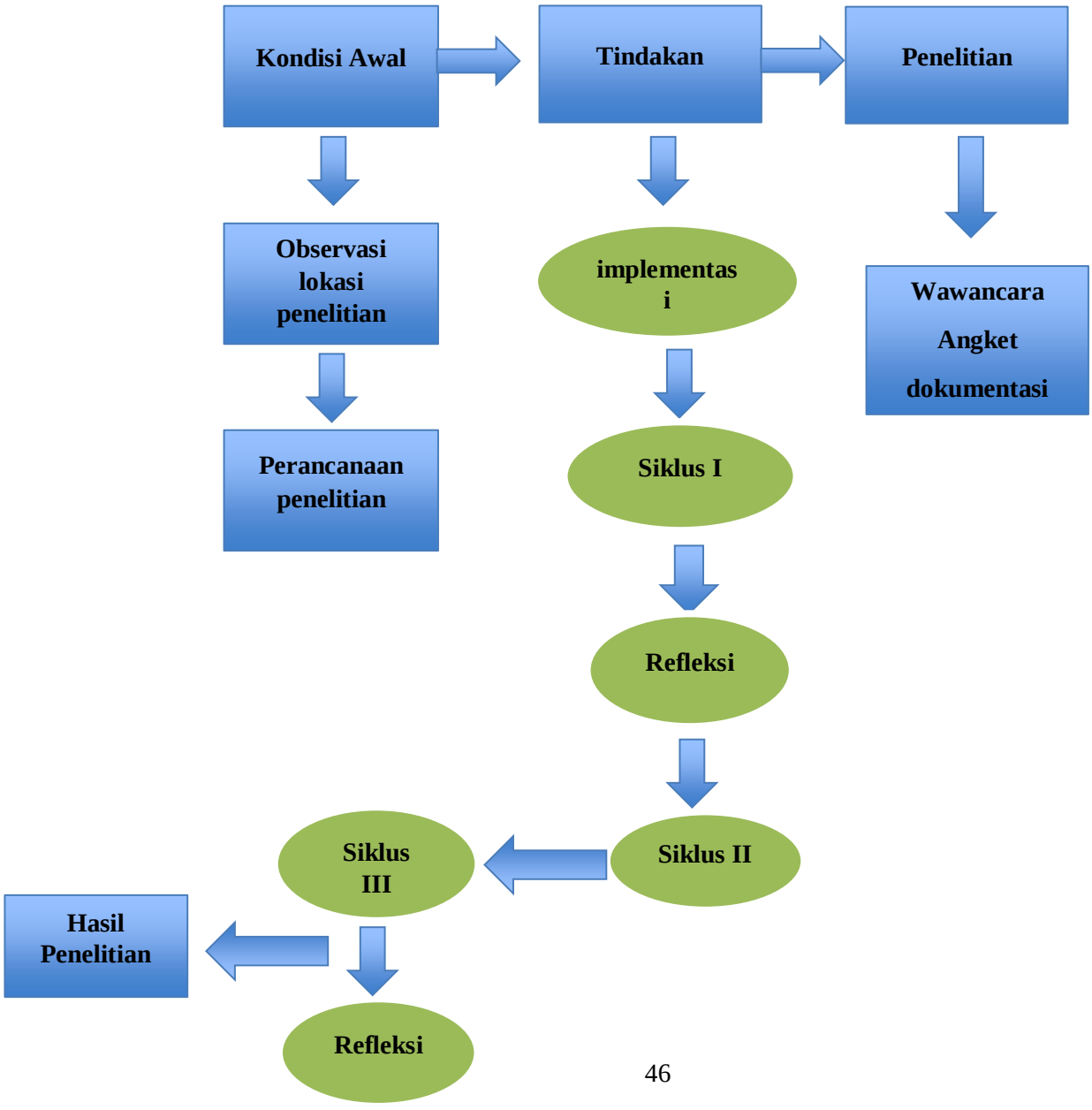
"untuk penggunaan media pembelajaran saya tidak pernah menggunakan mbak apalagi aplikasi quizizz dan mengoperasikannya saya tidak tahu"[22]

[22] Indah Setyarini di Sekolah Dasar Negeri Bulus, tanggal 14 November 2023.

Dari hasil pernyataan guru mata pelajaran PAI SD N Bulus tersebut diketahui bahwa, kegiatan pembelajaran selama ini hanya terfokus pada penyampaian materi dan praktik saja dengan metode ceramah. Hasil observasi peneliti, guru mata pelajaran PAI mengajar sesuai dengan materi yang berurutan secara konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran yang menjadi variasi kegiatan belajar mengajar.

2. Alur tindakan penelitian

Bagan 1. Alur tindakan penelitian



Penelitian ini dimulai pada bulan Oktober 2023, sekolah merupakan sasaran lokasi program kampus mengajar angkatan 5, maka observasi objek penelitian sudah dilaksanakan sebelum adanya surat izin penelitian secara resmi dari pihak Program Studi (Prodi), yaitu pada bulan Februari sampai dengan bulan Juni tahun 2023. Penerapan dan pengambilan data dilakukan pada bulan Oktober sampai bulan Desember 2023 setelah adanya surat izin penelitian dari pihak fakultas. Berikut matriks pengumpulan data pada periode tersebut:

Tabel 4. 2 Matriks pengumpulan data

Waktu	Keterangan	Metode pengumpulan	Sasaran
Februari-Juni 2023	Pra-penelitian	Observasi	Guru
Oktober-Desember 2023	Tindakan penelitian	1. Mengajar pelajaran PAI 2. Pelaksanaan pembelajaran siklus I 3. Pengisian angket oleh siswa tahap I 4. Wawancara 5. Pelaksanaan pembelajaran siklus II 6. Pengisian angket oleh siswa Tahap II 7. Pelaksanaan pembelajaran siklus III 8. Pengisian angket oleh siswa tahap III 9. Evaluasi	1.Keefektifan media pembelajaran quizizz 2. Peningkatan minat belajar siswa 3. meningkatkan pemahaman siswa dalam cara berpikir

Penelitian ini memiliki beberapa tahapan meliputi pra-penelitian, proses penelitian, dan analisis data. Pada proses pra-penelitian dilakukan untuk mencari informasi mengenai topik, fakta maupun data yang akan digunakan peneliti untuk melakukan penelitian observasi, data lapangan serta mempersiapkan perizinan penelitian. Selanjutnya, pada tahap pengumpulan data pelaksanaan penelitian dimulai dengan melakukan observasi di lapangan, pelaksanaan siklus I dan siklus II, wawancara dengan guru dan pengisian angket oleh peserta didik, dan mengumpulkan dokumen-dokumen penting yang berkaitan untuk penelitian ini.

Peneliti melakukan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas dengan pengamatan langsung. Observasi dilakukan mulai Februari hingga bulan Juni. Observasi yang dilakukan spesifik pada mata pelajaran PAI.



Gambar 4. 1 Setelah selesai penerapan paper mode quizizz

Dalam mengumpulkan data wawancara terhadap guru mata pelajaran PAI, peneliti mendalami tentang metode belajar dan strategi belajar yang selama ini diterapkan di kelas serta pengetahuan yang dimiliki guru PAI terhadap aplikasi-aplikasi yang menunjang kegiatan belajar mengajar di

kelas. Selain itu, dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto dan video saat pembelajaran selama peneliti mengajar di kelas. Berkaitan dengan dokumentasi yang berupa dokumen adalah data-data yang didapatkan dari sekolah yang meliputi data siswa, jadwal guru dan materi-materi yang diajarkan, pengetahuan peserta didik terkait quizizz dan pengetahuan guru terkait penerapan aplikasi quizizz.

3.Tindakan

Dalam pelaksanaan aplikasi quizizz terdapat tiga tahapan yaitu tahap pertama membagikan kuesioner berisi tentang pengetahuan aplikasi quizizz dan pembelajaran PAI di dalam kelas. Tahap kedua, membagikan *barcode* sebagai jawaban dari pertanyaan yang ada di permainan. Tahap ketiga, melakukan permainan *paper mode* quizizz dengan total 10 soal. Kemudian, di luar dalam observasi peneliti melakukan kedekatan antar siswa dengan menyapa dan menanyakan kegiatan keseharian.

a. Siklus I

1) Perencanaan

a) Menyiapkan kuesioner tahap I

b) Menyiapkan aplikasi quizizz yang akan digunakan esok hari

c) Menyiapkan pertanyaan wawancara untuk guru PAI

d) Koordinasi dengan guru wali kelas 5 untuk melakukan penelitian

2) Tindakan

Siklus pertama, dilaksanakan pada hari selasa, 14 November 2023 dengan waktu satu kali pembelajaran selama 60 menit. Peneliti memasuki kelas diawali dengan salam, membaca doa, selanjutnya peneliti melakukan presensi untuk mengetahui siapa yang tidak hadir di pertemuan tersebut. Sebelum melakukan siklus I atau penggunaan aplikasi quizizz, peneliti memberikan angket yang harus diisi oleh peserta didik. Kemudian, peneliti memberikan ice breaking untuk meningkatkan semangat belajar.setelah rangkaian itu, peneliti menggunakan *paper mode* quizizz dengan membagikan *barcode* sebagai jawaban yang akan peserta didik ajukan.

3) Pengamatan

Pada siklus I, peneliti melakukan pengenalan terlebih dahulu terkait aplikasi quizizz kepada peserta didik sebagai penyesuaian atau simulasi Peneliti juga menjelaskan terkait sistem pelaksanaan permainan yang akan dilakukan. Dalam proses penerapan *paper mode* quizizz peneliti menyampaikan pertanyaan melalui proyektor yang sudah disediakan dan juga audio sebagai pemutar musik quizizz. Pertanyaan secara bergiliran, peserta didik menjawab kemudian peneliti mengarahkan kamera handphone ke *barcode* yang sudah diangkat peserta didik sebagai jawaban mereka. Keseluruhan total pertanyaan ada 8 soal. Terdapat peserta didik yang berjalan-jalan, peserta didik yang tidak memperhatikan, dan ada beberapa peserta didik yang terlalu maju saat menampilkan *barcode* sehingga peserta didik lainnya terhalang memberikan jawaban dan pada akhirnya tidak

terbaca dalam sistem. Tetapi, di lain sisi sebagian besar peserta didik sangat antusias dalam games *paper mode* quizizz. Diketahui 19 peserta didik yang hadir dalam penerapan *paper mode* quizizz pada siklus I.

Tabel 4. 3 Daftar hadir peserta didik pada siklus I

1. Adam Putra Pratama	2. Cicilia Maurine Desta Saputri
3. Aisha Shakila Forzana	4. Disa Hayfa Azka Azka Agustina
5. Alvaro Bhadrika	6. Erlinda Habib Shafiqah
7. Aqila Dwi Leviana	8. Evy Dwi Retanti
9. Carroline Gama Silvia	10. Fabio Callisto
11. Hamzah Perdana Putra	12. Muhammad Ibnu Ashavin
13. Ratih Wijayanti	14. Syaqila Syifa Esa Nowanda
15. Rifki Dwi Pradipta*	16. Wiwik Sufiana Dian Saputri
17. Risha Febriana	18. Zia Ragil Marsya
19. Salsya Nur Azziza	20. Aleksandria Purnama

Keterangan tanda bintang (*): peserta didik tidak hadir.

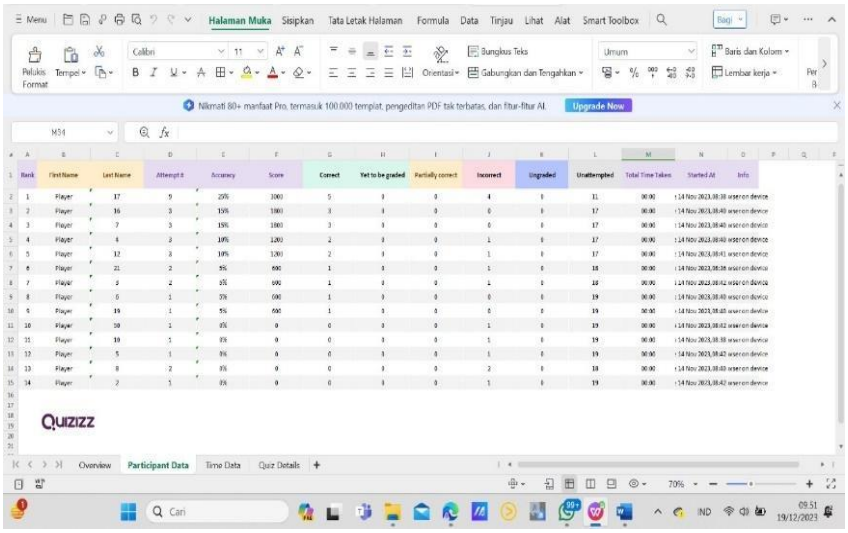
4) Refleksi

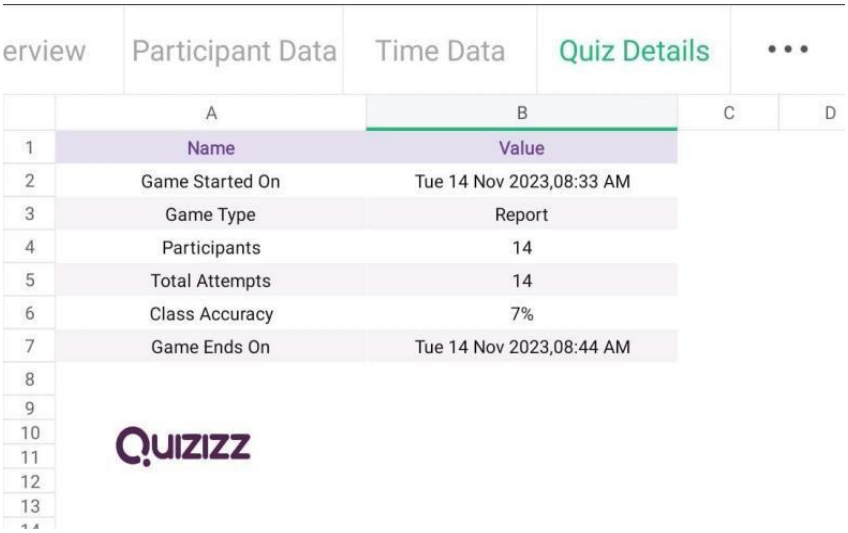
Dari proses penerapan *paper mode* quizizz, pada siklus I ini peneliti menyimpulkan bahwa, ada beberapa hambatan yang tidak bisa dipungkiri selama dilaksanakan media pembelajaran. Kendala yang dihadapi diantaranya adalah beberapa peserta didik yang jalan-jalan, memiliki keinginan lain selain pembelajaran, peserta didik yang tidak masuk sekolah, dan jawaban yang tidak terbaca di sistem aplikasi quizizz. Setelah itu, peneliti mencoba memberikan arahan dengan peserta didik yang asik sendiri dan ramai tersebut akhirnya mulai mereda.

Berdasarkan dari hasil penerapan media pembelajaran *paper mode* quizizz, kemudian dilakukan refleksi untuk memperbaiki proses

pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Hasil refleksi adalah sebagai berikut :

a) Guru harus menemukan cara untuk dapat membuat peserta didik nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran berlangsung
b) Guru harus menerapkan strategi pembelajaran sesuai kemampuan peserta didik pada setiap kelas
c) Guru hendaknya memiliki inovasi dalam memberikan materi ajar PAI





Gambar 4.2 Hasil siklus I

Tabel 4. 4 Hasil kuesioner pada siklus I

No	Pertanyaan	Pilihan	Jumlah	Kesimpulan
1	Apakah kalian sudah mengetahui tentang aplikasi quizizz?	Sudah	18	Sudah
		Belum	1	
2	Aplikasi quizizz tentang apa?	Bermain	7	Bermain
		Edukasi	1	
		Pengetahuan	6	
		Semua benar	5	
3	Pengetahuan tentang aplikasi *paper mode* ?	Sudah	4	Belum
		Belum	15	
4	Bagaimana kesan kalian selama	Menyenangkan	15	Menyenangkan

	pembelajaran PAI?			
		Membosankan	0	
		Biasa saja	4	

Berikut adalah hasil kuesioner pada tahap I yang berisi tentang pengetahuan dan pemahaman peserta didik terkait aplikasi quizizz dan *paper mode* quzizzz. Pada tahap I, diraih kesimpulan bahwa peserta didik sudah mengetahui dan mengenal aplikasi quizizz namun belum mengetahui tentang *paper mode* quizizz dan tanggapan peserta didik terkait aplikasi quizizz adalah bermain.

Siklus Pertama merupakan langkah awal peserta didik dari mulai pemahaman tentang materi, sistem pelaksanaan permainan *paper mode* quizizz, kemudian dalam tahap pertama siswa masih membutuhkan tahap penyesuaian. Selain itu, berdasarkan data jawaban dari peserta didik dalam mengerjakan terdapat beberapa soal yang masih kesulitan dalam mengerjakannya serta kelas yang tidak kondusif dalam pelaksanaan sehingga ada beberapa jawaban yang tidak terbaca dalam sistem disebutkan total partisipan adalah 14 siswa. Namun, pada faktanya total siswa yang bermain ada 19 siswa.

b. Siklus II

1) Perencanaan

a) Menyiapkan kuesioner tahap ke 2 yang ada diisi oleh siswa;

b) Menyiapkan *barcode* yang terdapat jawaban;

c) Menyiapkan aplikasi quizizz sebelum digunakan.

2) Tindakan

Pada siklus kedua, dilaksanakan pada hari kamis, 14 Desember 2023. Pada awal memasuki kelas, diawali dengan salam dan presensi kehadiran siswa, kemudian peneliti melakukan diskusi penyampaian materi yang sudah diberikan oleh guru PAI serta melakukan apersepsi untuk mengingat materi pelajaran pada minggu sebelumnya. Pada siklus II siswa mulai terbiasa dengan sistem permainan *paper mode* quizizz yang dibawakan peneliti dan siswa antusias menyambut peneliti saat memasuki kelas, pertemuan pertama di siklus dua peneliti bertanya dengan pembahasan ringan ke peserta didik, kemudian peneliti menjelaskan sistem pelaksanaan mengerjakan *paper mode* quizizz. Pada siklus II peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan dan tidak ada kendala yang berarti selama pelaksanaan.

3) Pengamatan

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan kelas yang sama di siklus I. Pada pertemuan ini peserta didik mulai terbiasa dengan sistem pelaksanaan mengerjakannya yang dibawakan peneliti. Hal ini dapat dibuktikan dengan berbagai pertanyaan "kapan dimulai" dan keantusiasan peserta didik dalam menyambut peneliti saat memasuki kelas. Untuk kendala pada siklus II ini, kendalanya adalah pertanyaan yang masih sama dengan siklus I dan peserta

didik yang tidak berada di tempat nya atau terlalu mendekati peneliti sehingga mengalami kesulitan dalam men-scan *barcode* yang diangkat. Akan tetapi, untuk pertemuan siklus II peserta didik mulai nyaman belajar dengan peneliti saat di kelas. Diketahui 20 peserta didik yang hadir dalam penerapan *paper mode* quizizz pada siklus II.

Tabel 4. 5 Daftar kehadiran pada siklus II

Adam Putra Pratama	Cicilia Maurine Desta Saputri
Aisha Shakila Forzana	Disa Hayfa Azka Azka Agustina
Alvaro Bhadrika	Erlinda Habib Shafiqah
Aqila Dwi Leviana	Evy Dwi Retanti
Carroline Gama Silvia	Fabio Callisto
Hamzah Perdana Putra	Muhammad Ibnu Ashavin
Ratih Wijayanti	Syaqila Syifa Esa Nowanda
Rifki Dwi Pradipta	Wiwik Sufiana Dian Saputri
Risha Febriana	Zia Ragil Marsya
Salsya Nur Azziza	Alek Sandria Purnama

4) Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II dan setelah dilakukan refleksi terhadap langkah-langkah yang sudah dilaksanakan. Hasil nilai peserta didik pada siklus ini sudah berhasil mencapai peningkatan persen, indikator keberhasilan terlihat dari hasil akhir data quizizz saat memainkan *paper mode* quizizz.

Rank	First Name	Last Name	Attempt #	Accuracy
1	Erlinda	Habib Shafiqah	15	55%
2	Disa	Hayfa Azka Agustina	15	45%
3	Wiwik	Sufiana Dian Saputri	15	45%
4	Cicilia	Maurine Desta Saputi	15	40%
5	Aisha	Shakila Forzana	15	40%
6	Alvaro	Bhadrika	15	40%
7	Evy	Dwi Retanti	15	40%
8	Syaqila	Syifa Esa Nowanda	15	35%
9	Aqila	Dwi Leviana	15	35%
10	Hamzah	Perdana Putra	15	35%
11	Carroline	Gama Silvia	15	35%
12	Zia	Ragil Masya	15	35%
13	Adam	Putra Pratama	15	35%
14	Rifki	Dwi Pradipta	15	30%
15	Ratih	Wijayanti	15	30%
16	Salsya	Nur Azziza	15	25%
17	Risha	Febriana	15	25%
18	Fabio	Callisto	15	20%
19	Muhammad	Ibnu Ashavin	15	20%
20	Alek	Sandria Purnama	15	15%

Gambar 4.3 Peserta didik yang hadir

Jumlah peserta didik di kelas 5 SD N Bulus berjumlah 20 anak, akan tetapi saat peneliti melakukan penerapan pada siklus I berjumlah 14 anak. Jadi, peneliti mengambil responden sejumlah siswa yang mengikuti serangkaian penerapan *paper mode* quizizz sampai akhir yang berjumlah 14 peserta didik.

Name	Value
Game Started On	Thu 14 Dec 2023,08:09 AM
Game Type	Report
Participants	20
Total Attempts	20
Class Accuracy	34%
Game Ends On	Thu 14 Dec 2023,08:25 AM

Gambar 4. 4 Hasil siklus II

Tabel 4. 6 Daftar pertanyaan kuesioner pada siklus II

No	Pertanyaan	Pilihan	Jumlah	Kesimpulan
1	Bagaimana tanggapan kalian menggunakan aplikasi quizizz?	Menyenangkan	19	Menyenangkan
		Biasa saja	1	
2	Jadi aplikasi quizizz tentang apa?	Bermain	5	Semua benar
		Edukasi	0	
		Pengetahuan	6	
		Semua benar	8	
3	Kesan pada aplikasi *paper mode* quizizz?	Mau lagi	15	Mau lagi
		Udah ah sekali saja	5	
4	Kalau setiap pembelajaran PAI di kelas mau tes tulis atau *paper mode* quizizz?	Tes tulis	9	*Paper mode* quizizz
		Paper mode quizizz	16	

Berikut adalah hasil kuesioner pada tahap II yang berisi tentang pemahaman peserta didik terkait aplikasi quizizz yang sudah diberikan pada siklus I dan *paper mode* quizizz. Pada tahap II, diraih kesimpulan bahwa peserta didik merasakan rasa senang saat menggunakan aplikasi quizizz dan mulai beranggapan bahwa aplikasi quizizz mencakup bermain, edukasi dan pengetahuan dan hasil juga menunjukkan lebih memilih *paper mode* quizizz dalam pembelajaran PAI dan memiliki antusiasme ditunjukkan dengan hasil kuesioner bahwa peserta didik ingin mengulangi dalam penggunaan aplikasi quizizz.

Berdasarkan hasil dari penerapan *paper mode* quizizz yang sudah dilaksanakan bahwa, dari hasil jawaban peserta didik dalam mengerjakan *paper mode* quizizz terdapat beberapa soal yang masih kesulitan dalam mengerjakannya. Materi dalam siklus II ini adalah tentang materi umum yang peneliti ambil dari aplikasi quizizz yang sudah disediakan yaitu qurban. Bukti diatas adalah hasil persen dari jawaban peserta didik yang sudah menunjukkan kemajuan.

Dari jumlah peserta didik kelas 5 di SD N Bulus terdapat 20 peserta didik. Pada awalnya peneliti akan menjadikan semua peserta didik kelas 5 sebagai responden untuk penelitian. Namun, saat peneliti melakukan implementasi terdapat beberapa kendala dari kehadiran peserta didik dimana terdapat peserta didik yang berhalangan hadir dan tidak terbaca di sistem jawaban peserta didik pada siklus I.

c. Siklus III

1) Perencanaan

a) Menyiapkan kuesioner tahap III yang akan diisi oleh peserta didik

b) Simulasi aplikasi quizizz sebelum digunakan esok hari

c) Koordinasi dengan wali kelas 5

2) Tindakan

Siklus III ini dilaksanakan pada hari senin, 18 Desember 2023. Peneliti memasuki kelas diawali dengan salam, selanjutnya peneliti melakukan presensi kehadiran untuk mengetahui siapa yang tidak hadir di pertemuan tersebut. Selanjutnya dilakukan apersepsi untuk mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Peneliti melakukan serangkaian pembelajaran seperti biasa untuk menerapkan *paper mode* quizizz dengan langkah awal yaitu penyampaian materi "meneladani perjuangan rasulullah SAW di makkah" dengan meminta peserta didik mencatat apa yang peneliti jelaskan baik lisan maupun tulisan. Kemudian, peneliti memberikan sesi tanya jawab kepada peserta didik dengan menutup buku lalu memberikan pertanyaan yang sebenarnya adalah jawaban yang ada di quizizz nanti. Setelah sesi tanya jawab peneliti menyiapkan untuk pelaksanaan *paper mode* quizizz.

3) Pengamatan

Dari hasil pertemuan pada siklus III, pembelajaran berjalan dengan lancar dan peserta didik sangat antusias dan aktif mengikuti pertemuan tersebut. Namun, peneliti menemukan beberapa kendala. Kendala yang pertama adalah ada tiga peserta didik yang berhalangan hadir masuk sekolah sehingga peserta didik dari siklus I, siklus II, dan siklus III menjadi tidak seimbang dalam hal peserta didik. Namun, dengan begitu peserta didik lainnya sangat antusias dalam menyambut permainan *paper mode* quizizz dan untuk mengisi kekosongan peserta didik peneliti meminta tiga peserta didik dari kelas lain yaitu satu laki-laki dari kelas 4 dan dua wanita dari kelas 6. Hal ini dilakukan untuk menyeimbangkan peserta didik dari siklus II yang berjumlah 20 peserta didik. Tetapi menjadi pertimbangan yang lainnya bahwa diambil 14 peserta didik mengikuti dari siklus I yang dimana ada satu peserta didik yang tidak hadir dan lima peserta didik yang tidak terdeteksi jawaban di sistem quizizz. Diketahui 17 peserta didik yang hadir dalam penerapan *paper mode* pada siklus I.

Tabel 4 .7 Daftar kehadiran peserta didik pada siklus III

Adam Putra Pratama	Cicilia Maurine Desta Saputri
Aisha Shakila Forzana	Disa Hayfa Azka Azka Agustina
Alvaro Bhadrika	Erlinda Habib Shafiqah
Aqila Dwi Leviana	Evy Dwi Retanti
Carroline Gama Silvia	Fabio Callisto*
Hamzah Perdana Putra	Muhammad Ibnu Ashavin
Ratih Wijayanti*	Syaqila Syifa Esa Nowanda
Rifki Dwi Pradipta	Wiwik Sufiana Dian Saputri
Risha Febriana*	Zia Ragil Marsya
Salsya Nur Azziza	Aleksandria Purnama

Keterangan tanda bintang (*):peserta didik tidak hadir.

4) Refleksi

Dari proses pembelajaran pada siklus III, peneliti menyimpulkan bahwa, tidak sedikit hambatan selama dilaksanakan *paper mode* quizizz. Kendala yang dihadapi di antaranya adalah ada tiga peserta didik yang tidak masuk, aplikasi quizizz yang dimiliki peneliti tidak bisa beralih ke dalam mode guru, dan proyektor yang lambat dalam merespon layar. Setelah peneliti meminta bantuan kepada partner dan akhirnya aplikasi quizizz dapat berfungsi dengan baik dan meminta salah satu guru dalam mengoperasikan proyektor yang lambat dalam merespon layar. Dari hasil nilai persen yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan persen dari siklus I dan siklus II dari semua peserta didik dengan soal yang berbeda dari siklus I dan siklus II. Berdasarkan dari hasil pelaksanaan di siklus III, kemudian dilakukan refleksi untuk memperbaiki proses pelaksanaan yang sudah dilaksanakan. Hasil refleksi tersebut adalah sebagai berikut:

a) Guru harus menyesuaikan media pembelajaran terutama yang berkaitan dengan persoalan

b) Guru dapat menggunakan metode yang bervariatif untuk menunjang peserta didik yang ramai agar tetap belajar dengan santai namun juga serius.



S21

Rank	First Name	Last Name	Attempt #	Accuracy	Score
1	ALVARO	BHADRIKA	10	90%	5400
2	WIWIK	FIANA DIAN SAPU'	10	90%	5400
3	ADAM	PUTRA PRATAMA	10	90%	5400
4	RISHA	FEBRIANA	10	90%	5400
5	SALSYA	NUR AZZIZA	10	90%	5400
6	RATIH	WIJAYANTI	10	90%	5400
7	SYAQILA	RIFA ESA NOWAND	10	80%	4800
8	DISA	AYFA AZKA AGUSTII	10	80%	4800
9	AQILA	DWI LEVIANA	10	80%	4800
10	ERLINDA	HABIB SHAFIQAH	10	70%	4200
11	ZIA	RAGIL MARSYA	10	70%	4200
12	RIFKI	DWI PRADIPTA	10	70%	4200
13	CARROLINE	GAMA SILVIA	10	70%	4200
14	ALEK	ANDRIA PURNAM	10	60%	3600
15	AISHA	SHAKILA FORZANA	10	60%	3600
16	CICILIA	JRINE DESTA SAPU	10	60%	3600
17	HAMZAH	PERDANA PUTRA	10	60%	3600
18	MUHAMMAD	IBNU ASHAVIN	10	50%	3000
19	EVY	DWI RETANTI	10	50%	3000
20	FABIO	CALLISTO	10	20%	1200

Quizizz

Overview | Participant Data | Time Data

Gambar 4. 5 partisipan pada siklus III

Jumlah peserta didik di kelas 5 SD N Bulus berjumlah 20 anak, akan tetapi peneliti melakukan pelaksanaan *paper mode* quizizz pada siklus III berjumlah 17 anak dan 3 peserta didik tidak masuk sekolah. Jadi, peneliti mengambil responden sejumlah siswa yang mengikuti dan terbaca dalam penerapan *paper mode* quizizz sampai akhir yaitu 17 peserta didik.



	A	B	C
1	Name	Value	
2	Game Started On	Mon 18 Dec 2023,08:55 AM	
3	Game Type	Report	
4	Participants	20	
5	Total Attempts	20	
6	Class Accuracy	71%	
7	Game Ends On	Mon 18 Dec 2023,09:04 AM	
8			
9			
10			
11			
12			

Gambar 4. 6 Hasil siklus III

Pertanyaan kuesioner pada siklus III

No	Pertanyaan	Pilihan	Jumlah	Kesimpulan
1	Bagaimana tanggapan kalian menggunakan aplikasi quizizz?	Menyenangkan	15	Menyenangkan
		Biasa saja	2	
2	Jadi aplikasi quizizz tentang apa?	Bermain	7	
		Edukasi	0	Semua benar dan bermain
		Pengetahuan	3	
		Semua Benar	7	
3	Kesan pada aplikasi paper mode quizizz?	Mau lagi	12	Mau lagi
		Udah ah sekali saja	5	

No	Pertanyaan	Pilihan	Jumlah	Kesimpulan
4	Kalau setiap pembelajaran PAI di kelas mau tes tulis atau *paper mode* quizizz?	Tes tulis	2	*Paper mode* quizizz
		Paper mode quizizz	15	

Berikut adalah hasil kuesioner pada tahap III yang berisi tentang pemahaman peserta didik terkait aplikasi quizizz yang sudah diberikan pada siklus I dan siklus II terkait *paper mode* quzizzz. Pada tahap III diraih kesimpulan bahwa peserta didik merasakan rasa senang saat menggunakan aplikasi quizizz dan mulai beranggapan bahwa aplikasi quizizz mencakup bermain, edukasi dan pengetahuan dan hasil juga menunjukkan lebih memilih *paper mode* quizizz dalam pembelajaran PAI dan memiliki antusiasme ditunjukkan dengan hasil kuesioner bahwa peserta didik ingin mengulangi lagi dalam penggunaan aplikasi quizizz.

Berdasarkan tabel hasil pelaksanaan pada Siklus III menyebutkan bahwa, persentase nilai peserta didik dapat dilihat dari terdapat peningkatan nilai peserta dibandingkan dengan nilai pada siklus I dan siklus II walaupun terdapat perbedaan pertanyaan pada siklus III, hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya bukti dari sistem quizizz dan antusiasme peserta didik.

Peneliti hanya melakukan tindakan sebanyak 3 siklus yang di setiap siklus terdapat 1 kali pertemuan, setelah peneliti melakukan analisis untuk hasil dari penelitian ini terdapat kenaikan yang cukup baik dari siklus I, siklus

II ke siklus III. Untuk hasil nilainya dari jawaban-jawaban peserta didik terdapat kenaikan nilai yang cukup terlihat dan dapat dikatakan bahwa dalam menerapkan *paper mode* quizizz prestasi hasil evaluasi belajar peserta didik pada siklus III jika dibandingkan dengan prestasi hasil evaluasi belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II dapat dilihat terdapat adanya peningkatan dari persentase peserta didik. Perbandingan persentase pada siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 9 Hasil penerapan *paper mode* quizizz

No	Jumlah siswa yang mengikuti	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	14 peserta didik	7%	34%	71%
2	20 peserta didik	7%	34%	71%
3	17 peserta didik	7%	34%	71%

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan prestasi evaluasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SD N Bulus dari siklus I, siklus II ke siklus III peserta didik mengalami peningkatan yaitu dari 7% pada siklus I yang diikuti 14 peserta didik karena masih pada tahap penyesuaian pertanyaan, pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 34% dari 7% siklus I pada siklus II ini pertanyaan masih sama pada pertanyaan siklus I dan diikuti oleh 20 peserta didik. Sedangkan pada siklus III persentase peserta didik adalah 71% yang memiliki arti mengalami peningkatan jauh lebih baik dari siklus I dan siklus III dan diikuti oleh 17 peserta didik. Berdasarkan undang-undang RI tentang sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 58 ayat 1 bahwa evaluasi hasil

belajar peserta didik dilakukan untuk membantu proses, kemajuan, dan perkembangan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Menurut M. Ngalim Purwanto bahwa kewajiban bagi setiap guru untuk melaksanakan kegiatan evaluasi itu. Hal ini karena pada akhirnya guru harus memberikan informasi lembaganya ataupun kepada siswanya itu sendiri, mengenai bagaimana dan sampai dimana penguasaan dan kemampuan telah dicapai oleh peserta didik tentang materi dan keterampilan mengenai mata pelajaran yang telah diberikannya[23].

C. Analisis hasil penelitian

Dari penerapan siklus I, siklus II, dan siklus III peneliti mengamati dan merumuskan terdapat tiga poin besar terkait hasil penelitian *paper mode* quizizz pada kelas 5, yaitu meningkatkan antusiasme peserta didik, meningkatkan pemahaman peserta didik, dan alat evaluasi yang efisien. Penjelasan lebih detail sebagai berikut.

1. Meningkatkan antusiasme peserta didik

Peserta didik kelas 5 SD N Bulus adalah peserta didik yang baik dalam menghargai dan menghormati seorang guru dan pemerhati dalam setiap pembelajaran. Dengan antusias peserta didik peneliti berinisiatif menerapkan alat evaluasi hasil pembelajaran yang sudah dibahas pada pertemuan-pertemuan sebelumnya yaitu mengenalkan *paper mode* quizizz dalam mata pelajaran Pendidikan

[23] Ina Magdalena, A. R. (t.thn.). (2020). "*Evaluasi Belajar Peserta Didik",* Pendidikan dan Dakwah, 2, 122.

Agama Islam. Aplikasi quizizz menurut Fazriyah et.al pada tahun 2020 merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan, dan kuis dengan visual yang menarik. Pembuatan latihan atau kuis dengan visual yang dimaksud adalah guru dapat menambahkan gambar dalam soal. Penambahan gambar dalam soal membuat peserta didik lebih paham mengenai materi dan mudah untuk menjawabnya[24].

Belajar menurut Gagne dalam Purwanto adalah "belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi". Masih dalam Purwanto Morgan mengemukakan bahwa:"belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalamannya"[25]. Belajar dengan aktif dan suasana yang nyaman dan menyenangkan sangat diperlukan oleh peserta didik agar dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Proses di dalam pembelajaran seharusnya di selingi dengan media pembelajaran sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran berkembang dikelas tentu memudahkan dalam setiap laju pembelajaran, berbagai konsep serta gagasan pembelajaran dijadikan konkrit dengan adanya media pembelajaran. Susmaini

[24]Erwin. R. A.(t.thn.). (2021). "*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar"*, Jurnal BASICEDU, 5, 3662-3663.

[25]Sirait. E. D. (2016). "*Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika",* Ilmiah Pendidikan MIPA, 6, 38.

menyatakan bahwa media pembelajaran ialah "meliputi indera yang secara fisik dipergunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain kitab, foto, gambar, tape recorder, kaset, video camera, grafik, televisi serta personal komputer". Kutipan ini dapat dimaknai bahwa media artinya komponen asal belajar atau sarana fisik yang mengandung materi yang bisa merangsang peserta didik buat belajar[26].

Sebelum menerapkan *paper mode* quizizz peneliti melakukan observasi terlebih dahulu metode belajar apa yang digunakan pembelajaran PAI di setiap pertemuannya. Setelah peneliti melihat dan melakukan observasi sekaligus wawancara terkait media pembelajaran yang digunakan maka langkah selanjutnya adalah tindakan dari permasalahan tersebut, dengan menampilkan variasi baru dari pembelajaran PAI yaitu media pembelajaran yang digunakan. Peneliti memilih aplikasi quizizz fitur terbaru "*Paper Mode*". Fitur ini tidak perlu menggunakan akses internet di dalamnya sehingga sesuai dengan siswa sekolah dasar. Pada saat peneliti telah melaksanakan permainan aplikasi quizizz kemudian duduk seperti semula dan berdiskusi terkait evaluasi permainan yang baru saja dilakukan. Salah satu siswa yaitu Wiwik Sufiana Dian Saputri yang biasa dipanggil Wiwik mengungkapkan bahwa

[26] Nursifa Faujiah, S. N. (t.thn.). (2022). "*Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media",* Telekomunikasi, Kendali dan Listrik, 3, 82-83.

“saya senang diajar sama mbak dan main quizizz” pernyataan itu membuat peneliti menyimpulkan bahwa media quizizz adalah media yang menyenangkan.

Berikut ini hasil wawancara guru mata pelajaran PAI SD N Bulus terkait metode yang dipakai setiap pembelajaran PAI :

> “Dalam penyampaian materi biasanya pakai metode ceramah saja mbak, kalau untuk praktik ya paling ujian seperti shalat, berwudhu, dan lain-lain. Setiap pembelajaran PAI saya tidak pernah pakai yang aneh-aneh ya seperti biasa saja. Untuk media pembelajaran saya tidak pernah menggunakan mbak hanya ceramah saja. Kalau untuk aplikasi quizizz saya tidak memiliki kemampuan dalam mengoperasikannya mbak dan juga pengetahuan saya minim di bagian itu tetapi sejauh ini anak-anak ya mampu memahaminya”[27].

Berdasarkan pernyataan dari guru mata pelajaran PAI, bahwa untuk jenjang sekolah dasar masih fokus dengan menggunakan metode belajar ceramah. Kemudian, dalam evaluasi pembelajaran guru PAI menggunakan ujian tulis dan mengajukan beberapa pertanyaan seputar pembelajaran yang sudah diberikan, tetapi beberapa peserta didik mengalami keterlambatan pemahaman materi yang sudah diberikan. Dalam situasi tersebut guru PAI mengajarkan secara berulang-ulang dan pelan-pelan dalam memberikan penjelasan dan tugas tambahan dalam mengejar keterlambatan

[27] Indah Setyarini di Sekolah Dasar Negeri Bulus, 14 November 2023.

pemahaman peserta didik. Dalam penuturan Roestiyah N. K, metode ceramah adalah suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan[28]. Kemudian tindakan pengelolaan kelas adalah tindakan yang dilakukan guru dalam rangka penyediaan kondisi optimal agar proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dengan cara menyediakan kondisi baik fisik maupun kondisi sosio-emosional[29]. Salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran serta diselingi dengan media-media pembelajaran sebagai faktor penunjang dalam membangkitkan kenyamanan dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik dapat menjadi momen yang akan tetap diingat oleh peserta didik.

Adapun alasan bu Rini selaku guru mata pelajaran PAI belum sepenuhnya menerapkan media-media pembelajaran seperti aplikasi quizizz karena guru tersebut belum mendalami atau mengikuti latihan-latihan dalam mengoperasikannya selain itu peserta didik dalam proses pembelajaran memiliki semangat pada saat-saat tertentu terutama di pagi hari, lalu pada saat menjelang siang rata-rata peserta didik sudah mengalami penurunan rasa semangat terhadap belajar. Oleh karena itu, media-media pembelajaran seperti aplikasi quizizz sangat diperlukan untuk menambah minat dan

[28]Wirabumi. R. (2020). "*Metode Pembelajaran Ceramah"*, ACIET: Annual Conference On Islamic Education and Thought, 1, 109.

[29] Ningsih. D. A. (2019). "*Guru Sebagai Manajer Kelas*", Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan, 1, 26.

semangat peserta didik terhadap belajar. Tetapi guru memiliki menggunakan metode pembelajaran yang mudah dalam penyampaian materinya yaitu dengan metode ceramah.

Pembelajaran yang menyenangkan atau juga diistilahkan dengan *joyful learning* merupakan strategi, konsep dan praktik pembelajaran yang sinergi dengan pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif dan psikologi perkembangan anak[30]. Oleh sebab itu, adanya pemanfaatan atau memfungsikan media-media pembelajaran sebagai faktor penunjang pembelajaran. Salah satu yang dapat digunakan adalah aplikasi quizizz. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Mulyati dan Evendi tahun 2020 yang menyebutkan bahwa media quizizz layak digunakan sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain mudah digunakan, quizizz dapat dapat menyajikan hasil penilaian dengan cepat[31].

Fazriyah, Cartono dan Awangga tahun 2020 menyebutkan bahwa penerapan quizizz sebagai aplikasi *mobile learning* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar. Kemudian, ketika aplikasi tersebut diterapkan pada kelas tinggi membuat peserta didik menjadi lebih semangat belajar serta memudahkan guru dalam

[30] Trinova. Z. (2012). "*Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan"*, Al-Ta'lim Journal, 19, 212.

[31] Sri Mulyati. H. E. (2020). "*Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP*", GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 03, 66.

mengevaluasi peserta didik[32]. Hasil peneliti pada saat penerapan *paper mode* quizizz melihat bahwa peserta didik lebih memiliki semangat dalam belajar karena disertai dengan musik, gambar, permainan. *Paper mode* quizizz adalah fitur quizizz yang berguna untuk memainkan kuis di kelas tanpa menggunakan smartphone. Ada dua prinsip yang harus digunakan, pertama guru sebagai administrator harus memiliki aplikasi di perangkatnya, yang berguna untuk memindai kode siswa. Kedua, guru mencetak kode kartu untuk setiap siswa dimana kode kartu tersebut berisi nomor siswa yang berbeda berdasarkan absensi, hal ini untuk memudahkan penilaian guru. Dengan menggunakan aplikasi *paper mode* quizizz, guru dapat menciptakan suasana belajar lebih bersemangat dan menyenangkan supaya mencapai tujuan pembelajaran[33]. Hal itu sebagai salah satu penyegaran otak peserta didik setelah menerima materi yang begitu banyak dari guru. Selain itu, data menunjukkan bahwa setelah melakukan siklus mengalami peningkatan yang cukup signifikan dalam menerapkan aplikasi quizizz.

Seorang guru harus memahami dalam hal pemilihan metode belajar yang efektif dan efisien dalam memodifikasi untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik. Karena dalam pemilihan metode belajar dan strategi belajar yang tepat dapat mempengaruhi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan

[32] *Ibid,* hal. 277-278.
[33] *Ibid,* hal. 114.

oleh guru. Sehingga hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik bisa sesuai dengan diharapkan guru. Di sisi lain, guru sudah menerapkan metode ceramah selama masa pengabdian nya mengajar.

Dari hasil observasi peneliti, peserta didik kelas 5 secara keseluruhan sebelumnya memiliki semangat yang cukup baik dalam belajar di kelas dan fokus memperhatikan ketika guru memberikan penjelasan terkait materi PAI, namun pelajaran PAI sendiri di SD N Bulus di ajarkan oleh 1 guru yang mencakup semua kelas yaitu kelas 1 sampai dengan kelas 6 dan waktu mengajar terbagi menjadi beberapa waktu. Di kelas 5 mendapatkan jadwal selasa pagi dan jumat siang. Setiap proses pembelajaran berlangsung guru PAI mengungkapkan:

"fokus setiap peserta didik berbeda, pemahaman setiap peserta didik berbeda ya harus bersabar saja"[34].

Dalam proses pembelajaran tersebut bu Rini selaku guru mata pelajaran PAI melakukan kegiatan belajar mengajar seperti biasa dengan memakai pengalaman nya sebagai guru selama bertahun-tahun. Dalam mengajar PAI, bu Rini selalu merujuk pada teori yang sudah tertera pada buku LKS dan kurikulum yang berlaku. Hal ini menurut peneliti dilihat sebagai pembelajaran yang sedikit membosankan dan monoton. Oleh karena itu, peneliti memberikan pemikiran terbuka pada guru PAI SD N Bulus untuk memberikan

[34] Indah Setyarini di Sekolah Dasar Negeri Bulus, 14 November 2023.

pembelajaran yang bervariasi. Walaupun salah satu peserta didik yang bernama Wiwik mengungkapkan:

"pernah menggunakan aplikasi quizizz mbak tetapi pada pelajaran PAI belum pernah menggunakan aplikasi quizizz"[35].

2. Meningkatkan pemahaman peserta didik

Berdasarkan penerapan *paper mode* quizizz yang diterapkan selama tiga siklus ditemukan bahwa pemahaman peserta didik meningkat hal ini berdasarkan hasil selama pemberian materi dan hasil observasi permainan *paper mode* quizizz. Sebelum memulai melakukan permainan aplikasi quizizz peneliti memberikan pengulangan materi yang sudah didapatkan sebelumnya dari guru PAI. Hal ini berdasarkan peneliti mengkoordinir langsung kepada bu Rini selaku guru PAI. Peneliti mengambil materi meneladani perjuangan rasulullah di mekkah dengan secara singkat peneliti meminta peserta didik untuk mencatat apa yang dibahas kemudian setelah selesai melakukan sesi tanya jawab ke peserta didik tentang materi yang telah diberikan. Ketika semua sudah siap mulai pada tahap *paper mode* quizizz dengan total 10 soal, pertanyaan berasal dari materi yang sudah dibahas sebelumnya. Pada proses permainan ditemukan bahwa peserta didik akan lebih paham jika materi tersebut dilakukan secara berulang serta melakukan tahap evaluasi yang menyenangkan. Pada siklus I, siklus II dan siklus III mengalami

[35] Wiwik Sufiana di Sekolah Dasar Negeri Bulus, 14 Desember 2023.

peningkatan dengan soal yang berbeda, pada siklus I dan siklus II memiliki soal yang sama dan berbeda dari siklus III. Hal ini dibuktikan juga dengan pada siklus I dan siklus II langsung pada proses permainan tanpa peneliti memberikan materi sebelumnya, pada siklus I dan siklus II peneliti mengambil materi PAI dari quizizz berupa pengetahuan umum kemudian pada siklus III peneliti memberikan materi yang sudah diberikan sebelumnya dan hasil menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan yaitu siklus I dengan hasil 7%, siklus II dengan hasil 34% dan siklus III dengan hasil 71%.

Masalah pokok dalam proses pembelajaran saat ini adalah rendahnya pemahaman peserta didik yang disebabkan metode atau media pembelajaran yang dipakai kurang sesuai, khususnya pada bidang studi PAI yang sebagian materinya yang dipakai deskriptif, hal ini membuat peserta didik lebih besar berperan sebagai pendengar. Fakta lain ketika proses pembelajaran PAI peserta didik kurang memiliki keinginan untuk memahami pelajaran, kurangnya inovasi, kreativitas pendidik dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dan penilaian akhir yang kurang menarik.

Adapun penerapan *paper mode* quizizz dalam kelas 5 dalam pembelajaran PAI dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Buka situs web quizizz atau aplikasi quizizz
2. Pastikan menjadi mode guru
3. Klik tombol “buat kuis”

4. Masukkan judul kuis dan pilih mata pelajaran
5. Buat pertanyaan dan kunci jawaban dari materi yang diinginkan
6. Klik tombol simpan
7. Langkah selanjutnya yaitu dengan mengklik tombol "xmode kertas"
8. Lalu klik tombol "aktifkan"
9. Setelah kuis sudah dibuat, selanjutnya dapat mencetak kertas *barcode* untuk peserta didik
10. Langkah selanjutnya dengan memberikan kuis kepada peserta didik untuk dikerjakan[36].

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari terlibat dalam kegiatan pendidikan. Seseorang akan menerima hasil belajar setelah menyelesaikan kegiatan belajar. Bakat yang dimiliki siswa setelah terlibat dalam proses pembelajaran suatu topik dikenal sebagai hasil pembelajaran, dan mereka adalah fokus penilaian di kelas. Menurut Albar dan Pramesti evaluasi hasil belajar sering diselesaikan setelah berakhirnya proses pembelajaran dan sering membahas masalah hasil belajar yang tidak terbaik. Setelah proses pembelajaran selesai, ada sejumlah metode untuk mengidentifikasi masalah dan kesalahpahaman dalam pemikiran siswa. Salah satu cara untuk menilai apa yang telah dipelajari siswa adalah dengan memberi mereka tes. Quizizz dapat digunakan untuk

[36]Angelina. Y. H. (t.thn.). (2023). "*Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar",* Jurnal BASICEDU, 7, 3738.

mengukur pemahaman atau untuk penilaian diri siswa terhadap informasi untuk membantu siswa menjadi lebih baik. Zhao mengklaim bahwa quizizz adalah alat pembelajaran berbasis permainan yang membuat pembelajaran menarik bagi siswa di kelas dengan memasukkan kegiatan interaktif. Guru juga dapat merancang kelas, melakukan evaluasi formatif, memberikan pekerjaan rumah, dan terlibat dalam interaksi yang menarik dengan siswa. Dengan demikian, dalam setiap pembelajaran yang telah diberikan harus dilakukan evaluasi sebagai bentuk pemahaman dari peserta didik[37].

Tingkat pemahaman dan penguasaan isi serta tujuan pembelajaran siswa menunjukkan efektivitas pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Tingkat keberhasilan belajar meningkat dengan pemahaman, penguasaan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran. Namun, hasil belajar siswa yang sebenarnya masih agak buruk. Hasil belajar siswa yang rendah merupakan hasil belajar yang belum berhasil selama ini. Akibatnya, memanfaatkan media pembelajaran dengan cara-cara baru seperti memasukkannya ke dalam latihan penilaian pembelajaran. Quizizz adalah salah satu media yang digunakan untuk menilai kegiatan pendidikan.

Peneliti dalam menerapkan aplikasi quizizz melalui tahap persiapan pembelajaran yang dimana peneliti memberikan arahan

[37] M. Khusnun Ni'am. I. S. (t.thn.). (2023). "*Efektivitas Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Wiradesa",* Seminar Nasional Tadris Matematika, 3, 520-521.

materi sebagai apersepsi dari materi-materi yang lalu dalam penggunaan nya aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi. Hal ini dilakukan dalam tiga siklus dan mengalami peningkatan siklus I dengan persentase 7%, siklus II dengan persentase 34%, dan siklus III dengan perentase 71%. Peningkatan tersebut membuktikan tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PAI.

3. Alat evaluasi yang efisien

Aplikasi quizizz dapat berkontribusi pada peningkatan hasil pembelajaran. Media ini menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih menyenangkan karena mengakomodir gaya belajar mereka yang beragam baik visual, audio juga kinestetik. Pengembangan pembelajaran perlu dilakukan agar media-media pembelajaran yang ada ini dapat mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik[38].

Media pembelajaran dapat digunakan untuk kegiatan yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran selain penyampaian materi. Tujuan dari kegiatan evaluasi adalah untuk memastikan apakah siswa telah belajar pelajaran mereka atau tidak dan untuk mendapatkan pemahaman tentang proses yang siswa pelajari. Selanjutnya, penilaian diperlukan untuk memastikan kemampuan siswa dan harus dilakukan secara konsisten dan metodis. Aplikasi quizizz menggunakan pendekatan "belajar dengan bermain" yang menarik

[38]Aini. Y. I. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu,* 2,2-4.

siswa ke dalam kegiatan pendidikan. Ada pembelajaran dalam permainan juga keduanya memiliki hubungan yang kuat. Cara bermain dan belajar terkait adalah bahwa keduanya memiliki kekuatan untuk mengubah sikap, perilaku dan pengalaman siswa.

Penggunaan quizizz sebagai alat evaluasi pada materi pendidikan agama sudah sesuai dengan keadaan lapangan peserta didik yaitu dalam permainan *paper mode* quizizz peserta didik tidak harus melakukannya dengan menggunakan handphone dan alasan salah satu penulis memilih fitur ini karena peserta didik masih bisa menggunakannya dengan selembar kertas yang terdapat *barcode.* Menurut Vera bahwa aplikasi quizizz menjadi aplikasi pemanfaatan evaluasi pembelajaran pada pembelajaran online berbasis teknologi yang praktis mudah diakses oleh guru maupun siswa dan menyenangkan terdapat waktu dalam pengerjaannya sehingga siswa merasa termotivasi, tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengerjakan soal evaluasi[39].

Dalam penelitian yang ditulis oleh peneliti lainnya yang bernama Delvi Milifin yang meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa (studi kasus pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional semester ganjil tahun pelajaran

[39]Riza Nurmala. R. H. (2023). "*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Fisika",* Academy Of Education Journal, 14, 135-137.

2022/2023) dalam penelitiannya terdapat salah satu kutipan dari hasil wawancara salah satu guru yang menerapkan aplikasi Quizizz yaitu *‘‘ pembelajaran dengan menggunakan dan tidak menggunakan media quizizz benar-benar merubah suasana kelas yang awalnya siswa kebanyakan bosan dan mengantuk menjadi bersemangat. Nilai siswa kelas yang tidak menerapkan media pembelajaran quizizz juga lebih bagus dari kelas yang tidak menerapkan media ini. Tapi sayangnya jaringan kurang maksimal dan ada siswa yang tidak membawa handphone untuk mengakses media”.* Secara garis besar hal di atas menyebutkan tentang perbedaan nilai siswa antara yang menerapkan dan tidak menerapkan media pembelajaran quizizz[40].

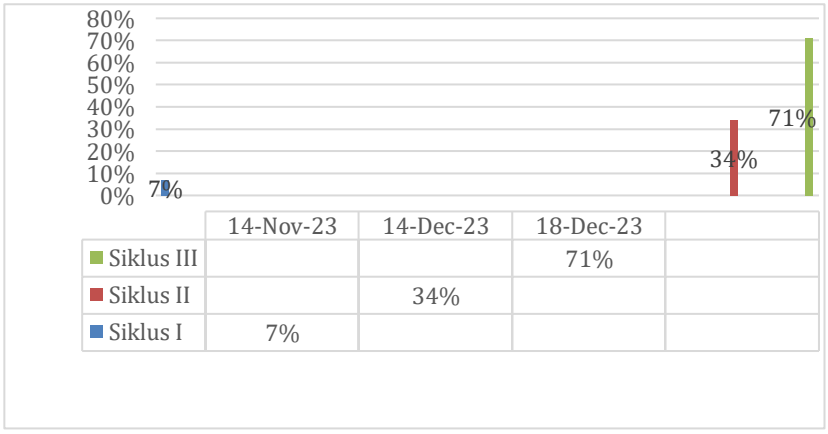
Aplikasi quizizz dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang kaya manfaat dan dapat digunakan untuk mempelajari berbagai topik dan level. Media pembelajaran ini berisi materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif tentang berbagai topik di berbagai level, mata pelajaran dan lain-lain. Beberapa penelitian mengenai penggunaan media quizizz menunjukkan manfaat yang dicapai untuk meningkatkan kompetensi siswa dan manfaat peningkatan kompetensi guru secara terus menerus ketika menggunakan media pembelajaran quizizz. Penggunaan media pembelajaran kuis merupakan salah satu upaya

[40]Milfin. D. (2023). “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)*”, Skripsi, Universitas Jember*, 55-56.

untuk menyeimbangkan permasalahan media pembelajaran tradisional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar siswa karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan[41]. Hal di atas adalah pemikiran analis peneliti pada saat penerapan *paper mode* quizizz di kelas 5 berlangsung. Aplikasi quizizz juga dapat meminimalisir mencontek dan menyalin jawaban teman.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya keunggulan aplikasi quizizz yang diterapkan di SD N Bulus kelas V adalah salah satu media pembelajaran yang efisien hal ini terlihat dalam hasil pembahasan yaitu berupa data dan laporan yang terbaca dalam sistem aplikasi quizizz bahwa terdapat peningkatan yang signifikan per siklus.

Gambar 4. 7 Hasil keseluruhan



[41] Mega Rizki Ramadhani. N. F. (t. Thn.). (2022). "*Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar",* Prosiding National Seminar On Accounting, Finance, and Economics, 2, 136-140.

Selain data tersebut terdapat berupa bukti foto tentang antusiasme peserta didik dalam menerapkan *paper mode* quizizz di kelas. Aplikasi quizizz selain media pembelajaran yang menyenangkan dapat lebih dalam mengingat materi yang sebelumnya sudah disampaikan karena terdapat evaluasi setelahnya yang dimana dapat memberikan penyegaran pikiran pada setiap peserta didik. Berikut peneliti cantumkan berupa foto ke antusiasme peserta didik dalam proses *paper mode* quizizz:



Gambar 4.8 Sikap semangat peserta didik



Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi quizizz adalah alat evaluasi yang efisien.

4. Kelebihan dan hambatan penerapan *paper mode* quizizz

Berdasarkan hasil penelitian dan melalui tiga siklus dalam penerapan *paper mode* quizizz peneliti menemukan adanya kelebihan dan hambatan selama proses penerapan. Kelebihan yang ditemukan yaitu adanya penunjang fasilitas seperti audio dan proyektor dan terdapat banyak soal yang terdapat pada aplikasi quizizz sehingga memudahkan peneliti. Dalam hal ini peneliti tidak menemukan kekurangan melainkan hambatan yang ada selama proses berlangsung yaitu aplikasi quizizz yang secara mendadak tidak bisa difungsikan, proyektor yang lambat sehingga tidak memunculkan layar, menyesuaikan jadwal dengan kesibukan sekolah. Selain itu, harus memiliki akses internet yang memadai untuk terhindar dari keterlambatan proses penerapannya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa keefektifan penggunaan *paper mode* quizizz dapat dilihat dari beberapa poin yang dihasilkan yaitu meningkatkan antusiasme peserta didik, meningkatkan pemahaman peserta didik, dan sebagai alat evaluasi yang efisien. Selain itu, dalam penerapan nya siswa memiliki rasa semangat dalam sebuah permainan, itu merupakan sebuah pendorong untuk memiliki pemahaman dari materi yang sudah diberikan sebelumnya.

Selain itu, ditemukan bahwa media pembelajaran fitur quizizz yaitu *paper mode* quizizz memiliki dampak yang cukup besar terhadap peserta didik, dengan adanya *paper mode* quizizz sebagai alat menyegarkan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas serta sebagai obat lelah dari siswa setelah sehari berkutat dengan buku.

Dalam penerapan nya terdapat faktor pendukung dalam penerapan *paper mode* quizizz yaitu banyak menyediakan soal-soal dari semua materi kemudian guru bisa membuat soal dengan keinginan sendiri dengan materi yang sudah diajarkan serta akses untuk masuk mudah dengan aplikasi ataupun langsung ke *website*.

Kemudian faktor penghambat yaitu harus memiliki internet yang kuat agar terhindar dari keterlambatan proses dalam penerapan nya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka dapat diambil saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

   Sekolah dapat meningkatkan serta menguatkan fungsi teknologi dalam pembelajaran, terutama dalam menerapkan strategi dan metode pembelajaran baik itu pelajaran PAI atau pun semua pelajaran yang ada di sekolah. Setiap kelas sudah memiliki fasilitas pendukung seperti audio dan proyektor sehingga mampu mengoptimalkan dari segi fungsi teknologi.

2. Bagi guru

   Seorang guru sebaiknya mengembangkan pola pikir yang baru sesuai dengan pemikiran di era modern dan mulai menyesuaikan perkembangan zaman. Seorang guru seharusnya mampu memberikan yang terbaik pada peserta didik baik dari segi fasilitas pembelajaran, strategi pembelajaran dan metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar. Seorang guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan alat pembelajaran dengan peserta didik. Salah satu hal pendukung untuk itu adalah terbuka dengan teknologi baru dalam pemberian materi atau sebagai alat evaluasi dalam mengukur kemampuan

pemahaman peserta didik setelah diberikan materi. Hal itu juga dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

   Untuk penelitian yang selanjutnya dapat menganalisis lebih mendalam mengenai strategi dan metode pembelajaran yang dipakai di sekolah serta menyiapkan secara matang bahan-bahan untuk pengambilan data serta mempelajari hal-hal kecil yang mudah terlewat di sisi yang lain mungkin itu bisa menjadi data yang penting. Dengan berlatar belakang dan mengawali dalam penerapan *paper mode* quizizz di SD N Bulus, dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan fitur *paper mode* quizizz lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Aini. Y. I. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu,* 2,2-4.

Angelina. Y. H. (t.thn.). (2023). "*Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar",* Jurnal BASICEDU, 7, 3738.

Ariani. M. (2023). "*Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*", PT.Sonpedia Publishing Indonesia, 1-50.

Aslam, I.D. (2021). ," *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa"*, Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 4, 252-254.

Azizah. B. Y. (2023). , "*Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang",* Jurnal Pendidikan dan Agama Islam, 6, 287.

Dewi Nur Yulistriawati, S. U. (t.thn.). (2021).,"*Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizziz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar",* Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 7, 577-579.

Erwin. R. A.(t.thn.). (2021). "*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar"*, Jurnal BASICEDU, 5, 3662-3663.

Fawaidatun R.N. (2023). "*Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak",* Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6, 314-319.

Gunawan Adnan, R. (t.thn.). (2020). "*Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas",* 10-11.

Hasan. M. (2021). "*Media Pembelajaran",* Universitas Negeri Makassar, 10.

Ichsan Abadi, A. F. (t.thn.). (2023). "*Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Mrdia Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05*", Ilmiah Multidisipline, 1, 494-495.

Ina Magdalena, A. R. (t.thn.). (2020). "*Evaluasi Belajar Peserta Didik",* Pendidikan dan Dakwah, 2, 122.

Indah Setyarini di Sekolah Dasar Negeri Bulus, tanggal 14 November 2023.

Ibid, hal. 114.

Ibid, hal. 277-278.

Jamian R. (2020). "*Analisis Deskriptif bagi Penggunaan Aplikasi Quizziz ke atas Guru dalam Penilaian Prestasi Murid bagi Subjek Matematik",* Mathematical Sciences and Informatics Journal, 1, 87-97.

Lusnia, "*Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran PAI (Studi Kasus di SMAN 1 Jawilan)", Skripsi,* Serang: UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2020, hal. 35.

Megarizki Ramadhani. N. F. (t. Thn.). (2022). "*Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar",* Prosiding National Seminar On Accounting, Finance, and Economics, 2, 136-140.

Milfin. D. (2023). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)*", Skripsi, Universitas Jember,* 55-56.

Muhibah. S. (2021). "*Mengembangkan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Tirtayasa Kota Serang*", Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel, 7, 151-153.

M. Khusnun Ni'am. I. S. (t.thn.). (2023). "*Efektivitas Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Wiradesa",* Seminar Nasional Tadris Matematika, 3, 520-521.

Ningsih. D. A. (2019). "*Guru Sebagai Manajer Kelas*", Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan, 1, 26.

Nursifa Faujiah, S. N. (t.thn.). (2022). "*Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media",* Telekomunikasi, Kendali dan Listrik, 3, 82-83.

Pusparani. H. (2020). "*Media Quizziz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon",* Ilmiah Pendidikan Dasar, 2, 269-279.

Pratama. M. P. (2023). "*Utilization of Quizizz Platform in the Learning Evaluation Process",* Jurnal Kependidikan Media, 12, 78-80.

Rahmania, S. (2023). pemanfaatan gamification quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. *manajemen pendidikan islam, 11*, 114-133.

Rajagukguk. M. (2021)."*Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizziz Pada Era Revolusi Industri 4.0",* Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra, 47.

Riza Nurmala. R. H. (2023). "*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Fisika",* Academy Of Education Journal, 14, 135-137.

Rofiq. A. A. (2021). , "*Media Quizziz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19",* Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 6, 104.

Salsabila, U. H. (2020). pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *ilmiah ilmu terapan, 4*, 164-165.

Sirait. E. D. (2016). "*Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika",* Ilmiah Pendidikan MIPA, 6, 38.

Sri Mulyati. H. E. (2020). "*Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP*", GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 03, 66.

Sitorus, D. S. (2023). pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi covid 19. *pendidikan dan kebudayaan, 12*, 82-83.

Trinova. Z. (2012). "*Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan",* Al-Ta'lim Journal, 19, 212.

Uci Nurhayati, M. N. (2022). *Komponen Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Orientasinya Pada Madrasah Ibtidaiyah,* Ilmu Pendidikan Islam, 06, 167-184.

Wahid. A. (2020). "*Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar",* Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, 5, 3.

Winarsih. (2023). "*Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD",* Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 1, 115.

Wirabumi. R. (2020). "*Metode Pembelajaran Ceramah"*, ACIET: Annual Conference On Islamic Education and Thought, 1, 109.

Wiwik Sufiana di Sekolah Dasar Negeri Bulus, 14 Desember 2023.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS 5

No	Nama	Agama	Jenis Kelamin
1	Adam Putra Pratama	Islam	Laki-Laki
2	Aisha Shakila Forzana	Islam	Perempuan
3	Alvaro Bhadrika	Islam	Laki-Laki
4	Aqila Dwi Leviana	Islam	Perempuan
5	Carroline Gama Silvia	Islam	Perempuan
6	Cicilia Maurine Desta S.	Islam	Perempuan
7	Disa Hayfa Azka Agustina	Islam	Perempuan
8	Erlinda Habib Shafiqah	Islam	Perempuan
9	Evy Dwi Retanti	Islam	Perempuan
10	Fabio Callisto	Islam	Laki-Laki
11	Hamzah Perdana Putra	Islam	Laki-Laki
12	Muhammad Ibnu Ashavin	Islam	Laki-Laki
13	Ratih Wijayanti	Islam	Perempuan
14	Rifki Dwi Pradipta	Islam	Laki-Laki
15	Risha Febriana	Islam	Perempuan
16	Salsya Nur Azziza	Islam	Perempuan
17	Syaqila Syifa Esa Nowanda	Islam	Perempuan
18	Wiwik Sufiana Dian Saputri	Islam	Perempuan
19	Zia Ragil Marsya	Islam	Perempuan
20	Alek Sandria Purnama	Islam	Laki-Laki

Lampiran II

SOAL KUESIONER DAN QUIZIZZ

Quizizz

Siklus I dan siklus II

1. Berikut yang bukan rukun menyembelih adalah?
2. Berikut adalah sunah dalam menyembelih, kecuali?
3. Menyembelih binatang pada hari ketujuh kelahiran seorang bayi sebagai ungkapan rasa syukur kepada Allah SWT disebut?
4. Bagi bayi laki-laki disunahkan menyembelih binatang kambing sebanyak?
5. Berikut adalah syarat-syarat binatang untuk aqiqah, kecuali?
6. Daging aqiqah lebih utama disedekahkan dalam keadaan?
7. Qurban secara bahasa artinya?
8. Menyembelih hewan qurban, hukumnya?
9. Berikut adalah binatang untuk berqurban, kecuali?
10. Dalam surat Al-kautsar dinyatakan “maka kerjakanlah sholat karena tuhanmu dan?

Siklus III

1. Masyarakat makkah pada awal kenabian muhammad SAW dikenal dengan?
2. Pada zaman kenabian di makkah, pada umumnya mereka beragama?
3. Di kenal dengan penyembahan berhala, salah satu dari nama berhala yang termashyur adalah?

4. Tujuan dakwah rasulullah SAW pada periode makkah?
5. Dakwah secara sembunyi-sembunyi yang dilakukan rasulullah selama?
6. Di awal dakwah sembunyi-sembunyi yang dilakukan rasulullah pertama kali menyeru kepada?
7. Selain adanya dakwah secara sembunyi-sembunyi ada satu dakwah lagi yang dilakukan rasulullah yaitu?
8. Dalam dakwah rasulullah memiliki sistem bertahap, tahapan yang pertama yaitu?
9. Dalam periode dakwah ke 2, rasulullah berhasil mengajak dua orang masuk islam, salah satu diantaranya adalah?
10. Di bawah ini adalah contoh meneladani perjuangan rasulullah SAW, kecuali?

Pertanyaan kuesioner tahap 1

1. Nama lengkap
2. Kelas
3. Apakah kalian mengetahui tentang aplikasi quizizz?
4. Aplikasi quizizz tentang apa?
5. Tentang *paper mode* quizizz?
6. Bagaimana kesan kalian selama pembelajaran PAI di kelas?

Pertanyaan kuesioner tahap II

1. Nama lengkap
2. Kelas

3. Bagaimana tanggapan kalian menggunakan aplikasi quizizz?
4. Jadi aplikasi quizizz itu tentang apa?
5. Kesan pada *paper mode* quizizz?
6. Kalau setiap pembelajaran PAI di kelas mau ada games kayak quizizz gak sih?

Pertanyaan kuesioner tahap III

1. Nama lengkap
2. Kelas
3. Bagaimana tanggapan kalian menggunakan aplikasi quizizz?
4. Jadi aplikasi quizizz itu tentang apa?
5. Kesan pada *paper mode* quizizz?
6. Kalau setiap pembelajaran PAI di kelas mau tes tulis atau *paper mode* quizizz?

Lampiran III

KUNCI JAWABAN SOAL KUESIONER DAN QUIZIZZ

Quizizz siklus I dan siklus II

a. Memotong dua urat yang ada di kanan-kiri leher
b. Membaca niat atau sengaja menyembelih binatang
c. Aqiqah
d. Dua
e. Hasil ternak sendiri
f. Masak
g. Dekat

h. Sunnah muakkad

i. Ayam

j. Berqurban Lah

Quizizz siklus III

a. Jahiliyah

b. Watsani

c. Semua Benar

d. Agar masyarakat arab meninggalkan kejahiliannya

e. 3-4 tahun

f. Lingkungan dan sahabat dekat

g. Dakwah secara terang-terangan

h. Mengundang kaum kerabat keturunan dari Bani Hasyim

i. Umar Bin Khattab

j. Sikap Acuh

Jawaban kuesioner tahap I

No	Nama	Jawaban
1	Adam Putra Pratama	a. Sudah b. Pengetahuan c. Belum d. Menyenangkan
2	Aisha Shakila Forzana	a. Sudah b. Bermain c. Sudah d. Menyenangkan

3	Alvaro Bhadrika	a. Sudah b. Pengetahuan c. Belum d. Menyenangkan
4	Aqila Dwi Leviana	a. Sudah b. Semua benar c. Belum d. Menyenangkan
5	Carroline Gama Silvia	a. Sudah b. Bermain c. Sudah d. Menyenangkan
6	Hamzah Perdana Putra	a. Sudah b. Pengetahuan c. Belum d. Biasa Saja
7	Ratih Wijayanti	a. Sudah b. Semua Benar c. Sudah d. Menyenangkan
8	Rifki Dwi Pradipta	-
9	Risha Febriana	a. Sudah b. Pengetahuan c. Belum d. Menyenangkan
10	Salsya Nur Azziza	a. Sudah b. Bermain c. Belum d. Menyenangkan
11	Cicilia Maurine Desta S.	a. Sudah b. Pengetahuan c. Belum d. Menyenangkan
12	Disa Hafyfa Azka A.	a. Sudah b. Semua Benar c. Sudah d. Menyenangkan

13	Erlinda Habib Shafiqah	a. Sudah b. Semua Benar c. Belum d. Biasa Saja
14	Evy Dwi Retanti	a. Sudah b. Pengetahuan c. Belum d. Menyenangkan
15	Fabio Callisto	a. Sudah b. Bermain c. Belum d. Biasa Saja
16	Muhammad Ibnu A.	a. Belum b. Bermain c. Belum d. Biasa Saja
17	Syaqila Syifa Esa N.	a. Sudah b. Bermain c. Belum d. Menyenangkan
18	Wiwik Sufiana Dian S.	a. Sudah b. Bermain c. Belum d. Menyenangkan
19	Zia Ragil Marsya	a. Sudah b. Pengetahuan c. Belum d. Menyenangkan
20	Alek Sandria Purnama	a. Sudah b. Semua Benar c. Belum d. Menyenangkan

Jawaban kuesioner tahap II

No	Nama	Jawaban
1	Adam Putra Pratama	a. Menyenangkan b. Bermain c. Udah ah sekali saja d. *Paper mode* quizizz

2	Aisha Shakila Forzana	a. Menyenangkan b. Bermain c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
3	Alvaro Bhadrika	a. Menyenangkan b. Bermain c. Udah ah sekali saja d. Tes Tulis
4	Aqila Dwi Leviana	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
5	Carroline Gama Silvia	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Mau Lagi d. Tes Tulis
6	Hamzah Perdana Putra	a. Menyenangkan b. Bermain c. Udah ah sekali saja d. Tes Tulis
7	Ratih Wijayanti	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
8	Rifki Dwi Pradipta	a. Menyenangkan b. Pengetahuan c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
9	Risha Febriana	a. Menyenangkan b. Pengetahuan c. Mau Lagi d. Tes Tulis
10	Salsya Nur Azziza	a. Menyenangkan b. Pengetahuan c. Mau Lagi d. Tes Tulis
11	Cicilia Maurine Desta S.	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
12	Disa Hafyfa Azka A.	a. Menyenangkan b. Semua Benar

		c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
13	Erlinda Habib Shafiqah	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
14	Evy Dwi Retanti	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
15	Fabio Callisto	a. Biasa saja b. Pengetahuan c. Udah ah sekali saja d. Tes Tulis
16	Muhammad Ibnu A.	a. Menyenangkan b. Bermain c. Udah ah sekali saja d. Tes Tulis
17	Syaqila Syifa Esa N.	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Mau Lagi d. Tes Tulis
18	Wiwik Sufiana Dian S.	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
19	Zia Ragil Marsya	a. Menyenangkan b. Pengetahuan c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
20	Alek Sandria Purnama	a. Menyenangkan b. Pengetahuan c. Mau Lagi d. Tes Tulis

Jawaban kuesioner tahap III

No	Nama	Jawaban

1	Adam Putra Pratama	a. Menyenangkan b. Bermain c. Udah ah sekali saja d. *Paper mode* quizizz
2	Aisha Shakila Forzana	a. Menyenangkan b. Bermain c. Udah ah sekali saja d. *Paper mode* quizizz
3	Alvaro Bhadrika	a. Menyenangkan b. Bermain c. Udah ah sekali saja d. *Paper mode* quizizz
4	Aqila Dwi Leviana	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
5	Carroline Gama Silvia	a. Menyenangkan b. Bermain c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
6	Hamzah Perdana Putra	a. Menyenangkan b. Pengetahuan c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
7	Ratih Wijayanti	-
8	Rifki Dwi Pradipta	a. Menyenangkan b. Pengetahuan c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
9	Risha Febriana	-
10	Salsya Nur Azziza	a. Menyenangkan b. Bermain c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
11	Cicilia Maurine Desta S.	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
12	Disa Hafyfa Azka A.	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Mau Lagi

		d. *Paper mode* quizizz
13	Erlinda Habib Shafiqah	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
14	Evy Dwi Retanti	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
15	Fabio Callisto	-
16	Muhammad Ibnu A.	a. Biasa Saja b. Bermain c. Mau lagi d. Tes Tulis
17	Syaqila Syifa Esa N.	a. Menyenangkan b. Semua Benar c. Udah ah sekali saja d. Tes Tulis
18	Wiwik Sufiana Dian S.	a. Biasa Saja b. Semua Benar c. Udah ah sekali saja d. *Paper mode* quizizz
19	Zia Ragil Marsya	a. Menyenangkan b. Bermain c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz
20	Alek Sandria Purnama	a. Menyenangkan b. Pengetahuan c. Mau Lagi d. *Paper mode* quizizz

Lampiran IV

DATA INFORMAN PENELITIAN DI SD N BULUS

Nama : Indah Setyarini, S.Pd.I

NIP : 196508081985092001

Tanggal Pelaksanaan : 14 November 2023

Jabatan : Guru Mata Pelajaran PAI

Lampiran V

INSTRUMEN PERTANYAAN GURU MAPEL PAI

1. Apakah aplikasi quizizz pernah digunakan dalam pembelajaran?
2. Hambatan apa saat mengajar di kelas?
3. Apakah SDM juga sangat mempengaruhi dalam keberhasilan pembelajaran?
4. Apa yang ibu ketahui tentang aplikasi quizizz?

Lampiran VI

PEDOMAN OBSERVASI

1. Observasi kondisi lingkungan di sekolah
    a. Lokasi sekolah dan lingkungan sekolah
    b. Kondisi sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran di sekolah
    c. Mengamati kondisi belajar di kelas
2. Observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran PAI di kelas 5
    a. Media pembelajaran yang digunakan
    b. Pengalaman peserta didik terhadap teknologi dalam pembelajaran
    c. Keaktifan peserta didik

d. Kendala dalam pembelajaran

Lampiran VII

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Melalui arsip tertulis
    a. Visi misi
    b. Data siswa
2. Internet
    a. Profil sekolah
    b. Sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran di sekolah
3. Foto kondisi lingkungan sekolah dan saat dilakukan pembelajaran
    a. Ruang kelas 5
    b. Implementasi *paper mode* quizizz
    c. Pengerjaan permainan *paper mode* quizizz

Lampiran VIII

HASIL WAWANCARA GURU PAI

Nama : Indah Setyarini, S.Pd.I

NIP : 196508081985092001

Jabatan : Guru mata pelajaran PAI

Tanggal Pelaksanaan : 14 November 2023

A. Apakah aplikasi quizizz pernah digunakan dalam pembelajaran?

- Untuk aplikasi quizizz sendiri belum pernah menggunakan untuk pembelajaran PAI, untuk kegiatan pembelajaran masih memakai cara konvensional, alami saja. Kalau untuk pembelajaran di luar kelas biasanya praktik-praktik yang memang tertera dalam materi yang sedang dibahas.

A. Hambatan apa saat mengajar di kelas?

- Peserta didik tidak sama kemampuannya, jadi ada beberapa yang sudah selesai dan lainnya belum selesai. Jadi, hambatan nya di situ. Maksudnya, kalau peserta didik yang sudah bisa diberi bahan yang lain terkadang berat untuk mengikuti. Untuk solusi, saya beri tugas tambahan.

A. Apakah SDM juga sangat mempengaruhi dalam keberhasilan pembelajaran?

- Ya jelas, pengaruh banget ya setiap anak tadi kan berbeda. Dalam pembelajaran sendiri terutama PAI saya tidak pernah memberikan sebuah *reward* atau hadiah ke peserta didik. *Reward* nya hanya pujian saja. Dan selama mengajar peserta didik tidak mengalami kenakalan yang berarti hanya kenakalan biasa saja.

A. Apa yang ibu ketahui tentang aplikasi quizizz?

- Saya tidak mengetahui perihal pengetahuan tentang aplikasi quizizz dan tidak bisa mengoperasikan aplikasi quizizz. Jadi, ya selama ini saya menerapkan seperti biasa yang saya lakukan setiap mengajar.

LAMPIRAN IX

CATATAN LAPANGAN

Catatan Lapangan 1

Tanggal : 14 November 2023

Lokasi : SD N Bulus

Kegiatan : Pelaksanaan Siklus I

Dalam proses implementasi *paper mode* quizizz peneliti melakukan penelitian di dalam kelas. Pada langkah awal peneliti memasuki kelas dengan menyapa peserta didik dan memberikan pertanyaan-pertanyaan ringan sebelum memulai seperti bagaimana kabar, tentang ujian, dan liburan kemana. Kemudian peneliti menyiapkan kuesioner tahap I untuk dibagikan dan meminta salah satu peserta didik untuk membagikan ke teman-teman lainnya. Dalam sesi itu peserta didik bertanya pada pertanyaan yang belum dipahami. Peneliti mengutarakan maksud dan tujuan datang ke sekolah untuk pengambilan data keperluan skripsi yaitu tentang aplikasi quizizz. Di sini, peneliti bertanya ke peserta didik apa sudah mengetahui aplikasi quizizz dan sebagian besar sudah mengetahui namun aplikasi quizizz belum diterapkan dalam pembelajaran PAI. Setelah perbincangan ringan tersebut dan mengumpulkan kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik peneliti membagikan *barcode* sebagai jawaban atas pertanyaan *paper mode* quizizz.

Setelah itu, peneliti menyiapkan aplikasi quizizz yang akan digunakan untuk fitur *paper mode* quizizz dengan bantuan proyektor dan audio sangat memudahkan peneliti dalam menerapkan permainan *paper mode* quizizz. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan adalah pengetahuan umum seputar mata pelajaran PAI kelas 5 yang peneliti ambil dari aplikasi quizizz. Total pertanyaan peneliti berikan sebanyak 10 pertanyaan tentang qurban. Peneliti mengarahkan ke peserta didik untuk membagi dua kelompok dalam menjawab setelah pertanyaan muncul kelompok-kelompok tersebut mengangkat *barcode* yang sudah dibagikan oleh peneliti namun pada faktanya pembagian kelompok menjadi tidak efisien dan kurang kondusif karena peserta didik yang berjalan-jalan dan terlalu condong ke peneliti sehingga *barcode* yang diangkat oleh peserta didik ada yang tidak terbaca dalam sistem aplikasi quizizz selain itu peneliti kurang memperhatikan dalam memasukkan nama-nama peserta didik dalam aplikasi quizizz sehingga dalam hasil akhir disebutkan sebagai *player* 1,2,3,..... dan seterusnya, dalam pengambilan data peserta didik yang mengikuti sebanyak 19 anak namun dalam sistem yang terbaca sebanyak 14 anak. Di sisi lain, peneliti melihat sikap senang, semangat dan memiliki antusiasme dari diri peserta didik. Dalam siklus I juga peneliti mengambil kesempatan dalam mewawancarai guru mata pelajaran PAI seputar pengetahuan dan menerapkan aplikasi quizizz pada saat peneliti sudah menyelesaikan pengambilan data di kelas 5.

Catatan Lapangan 2

Tanggal : 14 Desember 2023

Lokasi : SD N Bulus

Kegiatan : Pelaksanaan siklus II

Pada kegiatan implementasi siklus II penerapan *paper mode* quizizz dilakukan pada saat dikelas 5. Ritme peneliti melakukan tindakan memiliki persamaan pada siklus I yaitu peneliti memasuki kelas kemudian menciptakan perbincangan ringan terhadap peserta didik termasuk kehadiran peserta didik. Dalam siklus II peserta didik yang mengikuti sebanyak 20 peserta didik. Seperti pada siklus I, peneliti membagikan kuesioner tahap II namun pertanyaan dibedakan dari siklus I yang bertujuan untuk pemahaman peserta didik setelah menggunakan *paper mode* quizizz pada siklus I tersebut. Kemudian, sembari menunggu peserta didik mengisi kuesioner peneliti menyiapkan aplikasi quizizz yang akan digunakan dengan dibantu oleh *partner* peneliti lebih memudahkan peneliti dalam menyiapkan dan dokumentasi pada saat tindakan nanti.

Setelah kuesioner dikumpulkan, peneliti membagikan *barcode* jawaban atas pertanyaan yang akan diberikan nanti. Pertanyaan pada siklus II memiliki persamaan pada siklus I yaitu tentang qurban dengan pertanyaan yang sama peserta didik mengalami peningkatan dalam hal persentase namun tidak 100%. Keadaan dalam tindakan sudah cukup kondusif dan lebih tenang dari sebelumnya. Pertanyaan yang diberikan juga sebanyak 10 pertanyaan. Pada siklus II, peneliti lebih mengamati dan melakukan perbaikan dari siklus I sehingga tidak ada hambatan dalam pelaksanaannya.

Catatan Lapangan 3

Tanggal : 18 Desember 2023

Lokasi : SD N Bulus

Kegiatan : Pelaksanaan siklus III

Pada pelaksanaan siklus III, peneliti melakukan penelitian di dalam kelas dan pada saat memasuki kelas di mulai dengan berdoa dan melakukan sedikit perbincangan ringan tentang liburan karena pada saat itu peserta didik sudah melaksanakan ujian akhir semester. Pada langkah awal peneliti membagikan kuesioner tahap III yang pertanyaan memiliki persamaan pada siklus II. Kemudian, peneliti memberikan materi yang sebelumnya sudah diberikan oleh peserta didik. Peneliti hanya mengulas sedikit dan mengingatkan kembali tentang memori itu ke peserta didik. Peneliti memberikan materi terkait meneladani perjuangan rasulullah di makkah setelah menanyakan hal tersebut ke guru mata pelajaran PAI. Peneliti meminta peserta didik untuk mencatat apa yang peneliti berikan kemudian peneliti meminta peserta didik untuk membaca ulang apa yang sudah ditulis dengan durasi 5 menit setelah itu, peneliti meminta peserta didik menutup buku sembari melakukan pertanyaan-pertanyaan materi yang sudah diberikan oleh peneliti. Setelah dilakukan sesi tanya jawab, peneliti menyiapkan aplikasi quizizz yang akan dipakai.

Peneliti melakukan kehadiran peserta didik, peserta didik yang mengikuti sebanyak 17 dalam pengambilan data. Peneliti membagikan *barcode* sesuai urutan nama yang tertera dalam sistem aplikasi quizizz. Dalam pertanyaan siklus III peneliti membuat secara mandiri pertanyaan-

pertanyaan yang akan diberikan dengan persoalan yang berbeda dari siklus I dan siklus II. Situasi pada siklus III sangat kondusif dan memiliki kontribusi yang besar dari peserta didik dengan melakukan arahan peneliti dengan baik.

FOTO PENELITIAN



Ruang kelas 5



Pengarahan dari peneliti



Pembagian kuesioner





Pelaksanaan *paper mode* quizizz



Pelaksanaan wawancara dengan ibu Rini selaku guru mata pelajaran agama



Pelaksanaan wawancara dengan salah satu siswa bernama Wiwik



Bersama wali kelas 5 ibu Bethy Rinta Hapsari, S.Pd.