



# Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pencegahan Perkelahian, Minuman Keras, dan Narkoba di Kelas XI SMK Negeri Campaka Purwakarta

Ega Suherman<sup>1\*</sup>, Abdul Muis<sup>1</sup>, Moh. Holili<sup>2</sup>

<sup>1</sup> UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jawa Timur, Indonesia

<sup>2</sup> SMA Negeri Arjasa Jember, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author: [egas.suherman@gmail.com](mailto:egas.suherman@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMK Negeri Campaka pada materi pencegahan perkelahian, minuman keras, dan narkoba melalui penggunaan aplikasi Quizizz. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar, dengan rata-rata ketuntasan nilai tes sebelum menggunakan Quizizz sebesar 46,67%, meningkat menjadi 66,67% pada siklus pertama, dan mencapai 100% pada siklus kedua. Selain itu, motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga meningkat, yang tercermin dari antusiasme mereka dalam mengikuti kuis. Berdasarkan hasil ini, penggunaan aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta kesadaran siswa terhadap bahaya perkelahian, minuman keras, dan narkoba. Penelitian ini merekomendasikan penerapan teknologi dalam pembelajaran untuk memaksimalkan potensi siswa.

**Kata Kunci:** Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar, Pencegahan Perkelahian, Minuman Keras, Narkoba

## Abstract

*This study aims to improve the learning outcomes of eleventh-grade students at SMK Negeri Campaka on the topic of preventing fights, alcohol, and drugs through the use of the Quizizz application. The research method used was Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through learning outcome tests and observation of student activities during lessons. The results showed a significant improvement in learning outcomes, with the average test completion rate increasing from 46.67% before using Quizizz to 66.67% in the first cycle and 100% in the second cycle. Additionally, student motivation and engagement in learning increased, as reflected in their enthusiasm during quizzes. Therefore, the use of the Quizizz application has proven effective in improving learning outcomes and raising students' awareness of the dangers of fighting, alcohol, and drugs. This study recommends integrating technology into the learning process to maximize students' potential.*

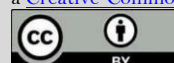
**Keywords:** Learning Results, Quizizz Application, Avoiding Fights between Students, Alcohol, Drugs

### History:

Received : October 4, 2024  
Revised : October 26, 2024  
Accepted : October 26, 2024  
Published : October 27, 2024

**Publisher:** UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

**Licensed:** This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (CC BY 4.0)



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah komponen fundamental dalam pembentukan karakter dan nilai moral peserta didik di Indonesia. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali siswa dengan prinsip-prinsip keagamaan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam menghindari perilaku yang merugikan, seperti perkelahian antarpelajar, penyalahgunaan minuman keras, dan narkoba. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa meskipun tujuan pendidikan jelas, tantangan dalam implementasi tetap ada, terutama dalam menarik minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Banyak siswa yang belum mampu menerapkan nilai-nilai yang diajarkan, terlihat dari kasus-kasus pelanggaran yang terus terjadi di lingkungan sekolah (Zubaidi, 2011).

Perubahan paradigma dalam metode pembelajaran banyak dibahas oleh para ahli pendidikan. Pembelajaran yang berfokus pada siswa dan menggunakan teknologi interaktif dianggap mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Prensky, 2001). Perkembangan teknologi membuat munculnya beragam media pembelajaran untuk membantu peserta didik (Harahap et al., 2019; Nasution & Sofyan, 2024). Aplikasi berbasis teknologi, seperti Quizizz, telah dikenal sebagai salah satu alat yang efektif dalam pembelajaran interaktif karena memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif melalui kuis berbasis game yang menarik (Lai & Hwang, 2016). Sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Piaget, 1954).

Penelitian oleh Hamari et al. (2016) mendukung pernyataan ini, menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Permainan digital yang dapat dijadikan media pembelajaran merupakan salah satu keuntungan perkembangan digital (Nasution et al., 2024), salah satunya adalah Quizizz, Pembelajaran yang melibatkan teknologi, seperti Quizizz, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif bagi siswa, yang pada akhirnya membantu mereka untuk lebih memahami materi pelajaran. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, aplikasi seperti Quizizz memiliki potensi besar untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami pentingnya menghindari perilaku negatif.

Namun, hasil observasi di SMK Negeri Campaka menunjukkan bahwa minat siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam masih rendah. Metode pembelajaran konvensional sering dianggap monoton dan kurang interaktif oleh siswa. Diskusi dalam seminar pendidikan di sekolah tersebut juga mengungkapkan bahwa banyak siswa merasa bosan dengan pendekatan pembelajaran tradisional yang tidak memberikan ruang bagi mereka untuk berpartisipasi aktif. Hal ini menjadi salah satu alasan penting mengapa inovasi dalam metode pembelajaran diperlukan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengajukan penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menghindari perkelahian antarpelajar, minuman keras, dan narkoba melalui penggunaan aplikasi Quizizz. Harapannya, penggunaan teknologi

dalam pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga kesadaran siswa akan pentingnya menghindari perilaku berbahaya tersebut.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui intervensi yang dilakukan secara berulang. PTK memungkinkan guru untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di dalam kelas, melaksanakan tindakan untuk mengatasinya, dan mengevaluasi hasil dari tindakan tersebut (Kemmis & McTaggart, 1988). Dalam konteks penelitian ini, penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis teknologi diimplementasikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi terkait bahaya perkelahian antarpelajar, minuman keras, dan narkoba.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri Campaka, Kabupaten Purwakarta, pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Akuntansi yang berjumlah 30 siswa. Pemilihan subjek ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya pada topik menghindari perilaku negatif. Proses pembelajaran berlangsung selama dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi interaktif. Peneliti juga menyiapkan soal-soal kuis yang relevan dengan materi yang diajarkan serta menyesuaikan konten agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam tahap pelaksanaan, aplikasi Quizizz digunakan selama proses pembelajaran, di mana siswa dapat mengikuti kuis secara online melalui perangkat mereka masing-masing. Elemen gamifikasi yang ada pada Quizizz, seperti leaderboard dan poin, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran (Ryan & Deci, 2000).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan wawancara dengan siswa. Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa selama pembelajaran, sementara tes hasil belajar digunakan untuk mengukur perubahan dalam pemahaman mereka sebelum dan sesudah intervensi. Data kualitatif dari wawancara digunakan untuk memperoleh pandangan siswa mengenai penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap pemahaman mereka mengenai materi.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk melihat rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan Quizizz. Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi. Hasil ini akan menjadi dasar untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Kondisi Awal

Sebelum melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kondisi awal peserta didik dalam kegiatan belajar PAI masih menunjukkan rendahnya hasil belajar. Ditandai hasil dari latihan dan tes formatif pada materi menghindari perkelahian antarpelajar, minuman keras dan narkoba dengan presentase ketuntasan di bawah dari 50%. Kondisi ini merujuk kepada antusiasme peserta didik yang masih kurang terhadap pelaksanaan latihan dan tes formatif dengan menggunakan aplikasi Google Form yang memang dirasa sangat monoton.

Hal ini menjadi acuan dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas pada peserta didik kelas XI Akuntansi di SMK Negeri Campaka. Berdasarkan pengamatan terhadap peserta didik sebelum melakukan penelitian, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah terhadap mata pelajaran PAI. Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI dapat dilihat pada Tabel 1 tentang data frekuensi.

**Tabel 1.** Data hasil belajar pra tindakan.

No	Kode Peserta Didik	Jumlah Jawaban		Skor	Keterangan
		Benar	Salah		
1	Siswa 1	18	2	90	Tuntas
2	Siswa 2	16	4	80	Tuntas
3	Siswa 3	16	4	80	Tuntas
4	Siswa 4	13	7	65	Belum Tuntas
5	Siswa 5	12	8	60	Belum Tuntas
6	Siswa 6	10	10	50	Belum Tuntas
7	Siswa 7	12	8	60	Belum Tuntas
8	Siswa 8	11	9	55	Belum Tuntas
9	Siswa 9	16	4	80	Tuntas
10	Siswa 10	18	2	90	Tuntas
11	Siswa 11	10	10	50	Belum Tuntas
12	Siswa 12	10	10	50	Belum Tuntas
13	Siswa 13	17	3	85	Tuntas
14	Siswa 14	18	2	90	Tuntas
15	Siswa 15	8	12	40	Belum Tuntas
<b>Jumlah Nilai</b>					<b>1025</b>
<b>Jumlah Peserta Didik</b>					<b>15</b>
<b>Rata-rata Nilai</b>					<b>68,33</b>
<b>Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas</b>					<b>7</b>
<b>Presentase Tuntas</b>					<b>46,67%</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>					<b>90</b>
<b>Nilai Terendah</b>					<b>40</b>

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang telah tuntas sebanyak 7 orang (46,67%), sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 8 peserta didik (53,33%). Hal ini membuktikan rendahnya nilai ketuntasan prestasi belajar yang tidak sesuai dengan

kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diharapkan. Data di atas menjadi dasar dalam penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi menghindari perkelahian antarpelajar, minuman keras, dan narkoba pada peserta didik kelas XI Akuntansi di SMK Negeri Campaka.

### *Siklus I*

Perencanaan tindakan yang penulis rancang dalam rangka penggunaan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menghindari perkelahian antarpelajar, minuman keras dan narkoba di kelas XI Akuntansi SMK Negeri Campaka adalah sebagai berikut.

#### A. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Rencana tindakan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut.

- 1) Peneliti menyusun Modul Ajar (MA) yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran.
- 2) Menyiapkan alat dan media pembelajaran (LCD dan Proyektor)
- 3) Peneliti menyiapkan Buku Paket PAI sebagai panduan yang digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa video sebagai sumber pembelajaran.
- 5) Peneliti menyiapkan tes untuk peserta didik sebagai evaluasi pembelajaran dan memasukkannya pada aplikasi Quizizz untuk dikerjakan peserta didik dalam bentuk game.
- 6) Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
- 7) Peneliti menyiapkan instrument observasi berupa angket.

#### B. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Adapun penjelasan mengenai pelaksanaan tindakan pembelajaran PAI pada siklus I yaitu sebagai berikut.

##### Proses Pembelajaran

- 1) Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan pada Hari Selasa, 10 September 2024.
- 2) Bahan pembelajaran: Materi Menghindari Perkelahian Antarpelajar, Minuman Keras dan Narkoba
- 3) Peserta didik yang hadir: 15 orang (100%)
- 4) Alat dan sumber pembelajarn: LKPD, materi power point, Buku Paket PAI dan Budi Pekerti BAB 3.
- 5) Media yang digunakan: Power Point dan Vidio pembelajaran
- 6) Asesmen Formatif menggunakan Aplikasi Quizizz.

##### Penerapan Aplikasi Quizizz

Kegiatan pembelajaran siklus I, peneliti memberikan tes atau latihan dalam bentuk game Quizizz untuk peserta didik yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Dalam tes tersebut terdiri dari 20 soal. Isi soal mengenai materi yang sudah disampaikan.

- 1) Sebelum game dimulai terlebih dahulu peneliti membagikan kode bergabung kepada peserta didik,

- 2) Peserta didik membuka aplikasi Quizizz yang telah di download sebelumnya lalu memasukkan kode gabungannya.
- 3) Selesai peserta didik memasukkan kode, peserta didik akan diarahkan pada bagian untuk mengisi identitas masing-masing dengan nama asli.
- 4) Peserta didik sudah siap untuk bermain, namun disini game baru bisa dimulai ketika operator (peneliti) mengklik menu mulai.
- 5) Game akan berjalan atas kendali dari guru sebagai operator, sehingga semua peserta didik yang bergabung akan bermain bersama dalam satu start waktu yang sama.
- 6) Game Quizizz dilakukan satu kali dalam kelas XI Akuntansi.
- 7) Tes pertama diikuti oleh 15 peserta didik yang hadir.

### C. Tahap Observasi (*Observing*)

Adapun aktivitas yang dilakukan guru dalam pembelajaran Siklus I ini adalah menyampaikan materi BAB Menghindari Perkelahian Antarpelajar, Mengonsumsi Minuman Keras dan Narkoba, dilanjutkan dengan latihan soal dengan aplikasi Quizizz pada akhir pembelajaran. Setelah dilakukan lembar hasil belajar peserta didik melalui lembar formatif yang dilakukan dengan media Quizizz dalam pembelajaran materi menghindari perkelahian antarpelajar, mengonsumsi minuman keras dan narkoba pada Siklus I, maka diperoleh data hasil belajar peserta didik sebagaimana terdata pada Tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2.** Data hasil belajar siklus I.

No	Kode Peserta Didik	Jumlah Jawaban		Skor	Keterangan
		Benar	Salah		
1	Siswa 1	20	0	100	Tuntas
2	Siswa 2	18	2	90	Tuntas
3	Siswa 3	19	1	95	Tuntas
4	Siswa 4	17	3	85	Tuntas
5	Siswa 5	14	6	70	Belum Tuntas
6	Siswa 6	13	7	65	Belum Tuntas
7	Siswa 7	18	2	90	Tuntas
8	Siswa 8	15	5	75	Tuntas
9	Siswa 9	17	3	85	Tuntas
10	Siswa 10	19	1	95	Tuntas
11	Siswa 11	14	6	70	Belum Tuntas
12	Siswa 12	14	6	70	Belum Tuntas
13	Siswa 13	19	1	95	Tuntas
14	Siswa 14	19	1	95	Tuntas
15	Siswa 15	10	10	50	Belum Tuntas
<b>Jumlah Nilai</b>					<b>1230</b>
<b>Jumlah Peserta Didik</b>					<b>15</b>
<b>Rata-rata Nilai</b>					<b>82</b>
<b>Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas</b>					<b>10</b>
<b>Presentase Tuntas</b>					<b>66,67%</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>					<b>100</b>
<b>Nilai Terendah</b>					<b>50</b>

Melalui Tabel 2 di atas diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 10 peserta didik (66,67%), sedangkan peserta didik yang belum tuntas berjumlah 5 peserta didik (33,33%). Peningkatan hasil belajar pada materi menghindari perkelahian antarpelajar, minuman keras dan narkoba di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri Campaka dari mulai pra tindakan (belum menerapkan aplikasi Quizizz) ke Siklus 1 (setelah dilakukan tindakan kelas dengan penggunaan aplikasi Quizizz), dapat dilihat dengan jelas pada Tabel 3 berikut ini.

**Tabel 3.** Data hasil belajar pra siklus dan siklus I.

<b>NO</b>	<b>Keterangan(KKM= 72)</b>	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>
1	Persentase Ketuntasan	46,67%	66,67%
2	Tuntas	7 Peserta Didik	10 Peserta Didik
3	Belum Tuntas	8 Peserta Didik	5 Peserta Didik
<b>Jumlah</b>		<b>15 Peserta Didik</b>	<b>15 Peserta Didik</b>

Dari Tabel 3 di atas, dapat dilihat terjadi kenaikan ketuntasan peserta didik dari 7 peserta didik atau 46,67% menjadi 10 peserta didik atau 66,67%. Pada siklus I ini prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum penelitian. Artinya telah mengalami persentase kenaikan sebesar 20%. Dan masih ada beberapa peserta didik yang belum tuntas yang diharapkan pada siklus berikutnya akan mendapat perbaikan.

#### D. Tahap Refleksi

Berdasarkan deskripsi pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus I, penelitian dan observasi mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan untuk dijadikan refleksi dalam merencanakan tindakan pembelajaran berikutnya yaitu siklus ke-II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.** Refleksi tindakan pembelajaran siklus I.

<b>Permasalahan</b>	<b>Saran dan Perbaikan</b>
Waktu persiapan dan pelaksanaan evaluasi sedikit	Mengalokasikan waktu dengan tepat, efektif dan efisien
Peserta didik masih kurang memahami instruksi cara menggunakan quizizz	Menjelaskan lebih detail dan tutor teman sebaya
Konektivitas jaringan yang masih kurang	Menggunakan Lab komputer untuk mengakses internet dengan baik
Soal kurang bervariasi	Mengefektifkan fitur aplikasi kuis yang bervariasi

#### *Siklus II*

Perencanaan tindakan yang penulis rancang dalam rangka penggunaan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menghindari perkelahian antarpelajar, minuman keras dan narkoba di kelas XI Akuntansi SMK Negeri Campaka adalah sebagai berikut:

#### A. Tahap perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada Siklus 1, diketahui bahwa penggunaan aplikasi Quizizz adalah hal yang tepat dilihat dari tanggapan baik dari peserta didik, guru, maupun observer. Namun pada aspek peningkatan hasil belajar peserta didik belum terlihat signifikan kenaikannya, masih beberapa saja yang memperoleh hasil belajar di atas KKM.

Peneliti kemudian melaksanakan tindakan pada Siklus 2. Tindakan Siklus 2 ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada Siklus 1. Peneliti menggunakan fitur lain yang ada pada Aplikasi Quizizz dengan harapan bisa membantu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terutama pada tahap refleksi dan evaluasi. Perencanaan pada siklus 2 akan dirancang dan dilaksanakan sebagai berikut.

- 1) Peneliti menyusun Modul Ajar (MA) yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran.
- 2) Menyiapkan alat dan media pembelajaran (LCD dan Proyektor)
- 3) Peneliti menyiapkan Buku Paket PAI sebagai panduan yang digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa video sebagai sumber pembelajaran.
- 5) Peneliti menyiapkan soal yang berbeda dari siklus 1, untuk peserta didik sebagai tes formatif dan memasukkannya pada aplikasi Quizizz untuk dikerjakan peserta didik dalam bentuk game.
- 6) Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
- 7) Peneliti menyiapkan instrument observasi.

#### B. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Adapun penjelasan mengenai pelaksanaan tindakan pembelajaran PAI pada siklus I yaitu sebagai berikut.

##### Proses Pembelajaran

- 1) Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus 2 dilaksanakan pada Hari Selasa, 18 September 2024.
- 2) Bahan pembelajaran: Materi Menghindari Perkelahian Antarpelajar, Minuman Keras dan Narkoba
- 3) Peserta didik yang hadir: 15 orang (100%)
- 4) Alat dan sumber pembelajarn: LKPD, materi power point, Buku Paket PAI dan Budi Pekerti BAB 3.
- 5) Media yang digunakan: Power Point dan Vidio pembelajaran
- 6) Asesmen Formatif menggunakan Aplikasi Quizizz.

##### Penerapan Aplikasi Quizizz

Kegiatan pembelajaran siklus I, peneliti memberikan tes atau latihan dalam bentuk game Quizizz untuk peserta didik yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Dalam tes tersebut terdiri dari 20 soal. Isi soal mengenai materi yang sudah disampaikan.



Langkah-langkah pelaksanaan:

- 1) Sebelum game dimulai terlebih dahulu peneliti membagikan kode bergabung kepada peserta didik,
- 2) Peserta didik membuka aplikasi Quizizz yang telah di download sebelumnya lalu memasukkan kode gabungannya.
- 3) Selesai peserta didik memasukkan kode, peserta didik akan diarahkan pada bagian untuk mengisi identitas masing-masing dengan nama asli.
- 4) Peserta didik sudah siap untuk bermain, namun disini game baru bisa dimulai ketika operator (peneliti) mengklik menu mulai.
- 5) Guru menggunakan fitur yang berbeda, dengan pengisian soal terpusat pada kendali guru.
- 6) Game akan berjalan atas kendali dari guru sebagai operator, sehingga semua peserta didik yang bergabung akan bermain bersama dalam satu start waktu yang sama, mengisi soal yang sama, dan mengakhiri evaluasi bersama.
- 7) Game Quizizz dilakukan satu kali dalam kelas XI Akuntansi. Tes kedua diikuti oleh 15 peserta didik yang hadir.

C. Tahap pengamatan/observasi

Adapun aktivitas yang dilakukan guru dalam pembelajaran Siklus 2 ini adalah menyampaikan materi BAB Menghindari Perkelahian Antarpelajar, Mengonsumsi Minuman Keras dan Narkoba, dilanjutkan dengan latihan soal dengan aplikasi Quizizz pada akhir pembelajaran. Setelah dilakukan lembar hasil belajar peserta didik melalui lembar formatif yang dilakukan dengan media Quizizz dalam pembelajaran materi menghindari perkelahian antarpelajar, mengonsumsi minuman keras dan narkoba pada Siklus 2, maka diperoleh data hasil belajar peserta didik sebagaimana terdata pada Tabel 5 berikut ini.

**Tabel 5.** Data hasil belajar siklus 2.

No	Kode Peserta Didik	Jumlah Jawaban		Skor	Keterangan
		Benar	Salah		
1	Siswa 1	20	0	100	Tuntas
2	Siswa 2	20	0	100	Tuntas
3	Siswa 3	20	0	100	Tuntas
4	Siswa 4	18	2	90	Tuntas
5	Siswa 5	16	4	80	Tuntas
6	Siswa 6	17	3	85	Tuntas
7	Siswa 7	20	0	100	Tuntas
8	Siswa 8	17	3	85	Tuntas
9	Siswa 9	18	2	90	Tuntas
10	Siswa 10	20	0	100	Tuntas
11	Siswa 11	17	3	85	Tuntas
12	Siswa 12	17	3	85	Tuntas
13	Siswa 13	20	0	100	Tuntas
14	Siswa 14	20	0	100	Tuntas
15	Siswa 15	15	5	75	Tuntas
<b>Jumlah Nilai</b>					<b>1375</b>
<b>Jumlah Peserta Didik</b>					<b>15</b>

<b>Rata-rata Nilai</b>	<b>91,67</b>
<b>Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas</b>	<b>15</b>
<b>Presentase Tuntas</b>	<b>100%</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>100</b>
<b>Nilai Terendah</b>	<b>75</b>

Melalui Tabel 5 di atas diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 15 peserta didik (100%), maka dalam dal ini semua peserta mendapatkan predikat tuntas. Peningkatan hasil belajar pada materi menghindari perkelahian antarpelajar, minuman keras dan narkoba di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri Campaka dari mulai pra tindakan (belum menerapkan aplikasi Quizizz) ke Siklus 1 (setelah dilakukan tindakan kelas dengan penggunaan aplikasi Quizizz), dilanjutkan dengan siklus ke 2 (setelah dilakukan tindakan kelas dengan penggunaan aplikasi Quizizz dengan soal yang berbeda) sangat signifikan. Hal ini dapat dilihat dengan jelas pada Tabel 6 berikut ini.

**Tabel 6.** Data hasil belajar pra siklus, siklus 1, dan siklus 2.

<b>NO</b>	<b>Keterangan (KKM= 72)</b>	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus 2</b>
1	Persentase Kentuntasan	46,67%	66,67%	100%
2	Tuntas	7 Peserta Didik	10 Peserta Didik	15 Peserta Didik
3	Belum Tuntas	8 Peserta Didik	5 Peserta Didik	0
	<b>Jumlah</b>	<b>15 Peserta Didik</b>	<b>15 Peserta Didik</b>	<b>15 Peserta Didik</b>

Dari Tabel 6 di atas, dapat dilihat terjadi kenaikan ketuntasan peserta didik dari 7 peserta didik atau 46,67% menjadi 10 peserta didik atau 66,67% pada Siklus 1. Pada siklus 2 ini prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat signifikan dari kondisi awal sebelum penelitian dan Siklus 1. Artinya telah mengalami persentase kenaikan sebesar 20% pada Siklus 1, dan mengalami kenaikan persentasi ketuntasan sebesar 33,33% pada Siklus 2. Dalam hal ini, dari mulai pra tindakan sampai ke Siklus 2 mengalami total kenaikan persentasi sebanyak 43,33%.

#### D. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus 2 ini dapat disimpulkan bahwa dilihat dari lembar penilaian peserta didik telah mengalami peningkatan Oleh karena itu peneliti menetapkan pada penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus 2, hal ini disebabkan skor yang diperoleh peserta didik telah mencapai keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti pada saat awal sebelum melakukan penelitian.

Berdasarkan deskripsi pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus 2, penelitian dan observasi mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan sudah diperbaiki sesuai dengan arahan dari observer. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 7 berikut ini.

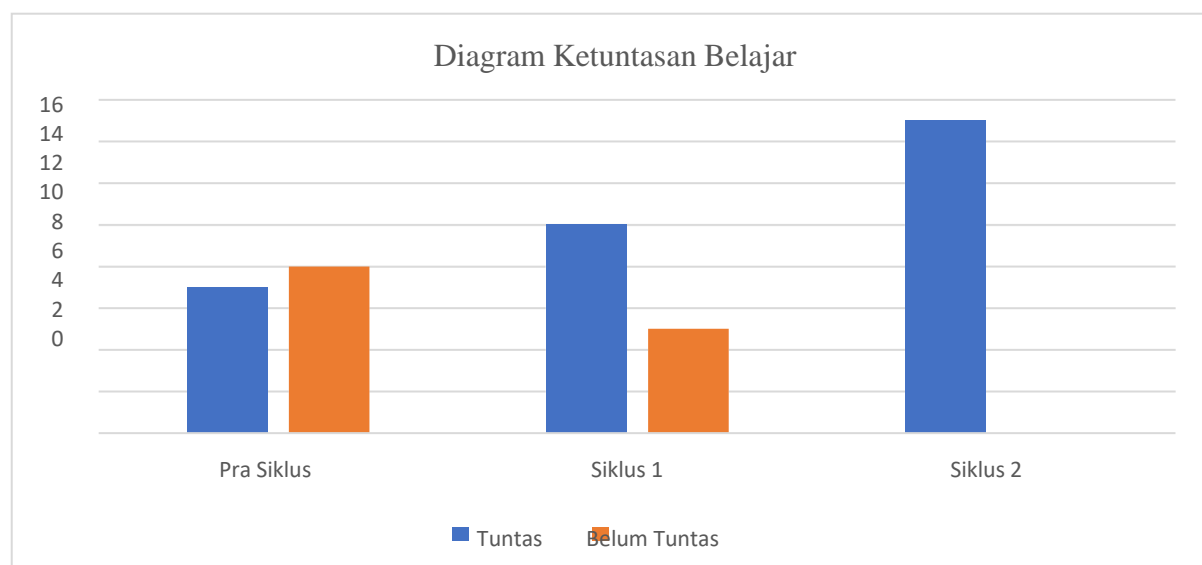
**Tabel 7.** Refleksi tindakan pembelajaran siklus II.

<b>Permasalahan</b>	<b>Saran dan Perbaikan</b>
Waktu persiapan dan pelaksanaan evaluasi sedikit	Sudah mengalokasikan waktu dengan tepat, efektif dan efisien
Peserta didik masih kurang memahami intruksi cara menggunakan quizizz	Sudah menjelaskan lebih detail dan tutor teman sebaya
Konetivitas jaringan yang masih kurang	Sudah diantisipasi dengan jaringan wifi yang disediakan oleh tim sarana sekolah.
Soal kurang bervariasi	Sudah mengaktifkan fitur kuis di aplikasi yang bervariasi

### **Pembahasan**

Kegiatan penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam dua siklus yaitu siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 10 September 2024 dan siklus 2 pada tanggal 17 September 2024 telah menunjukkan bahwa pada pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Akuntansi di SMK Negeri Campaka. Hal ini bisa dilihat dengan hasil perolehan ketuntasan belajar pada siklus 2 yaitu 15 peserta didik memperoleh nilai di atas KKM.

Dari kesimpulan di atas, maka bisa dilihat perbandingan hasil belajar peserta didik diperoleh jumlah ketuntasan belajar pada kegiatan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 pada diagram, serta peningkatan hasil belajar peserta didik serta yaitu sebagai berikut.



**Gambar 1.** Diagram ketuntasan belajar.

**Tabel 8.** Nilai hasil belajar peserta didik.

<b>No</b>	<b>Kode Peserta Didik</b>	<b>Nilai</b>			<b>Keterangan</b>
		<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus 1</b>	<b>Siklus 2</b>	
1	Siswa 1	90	100	100	Meningkat

2	Siswa 2	80	90	100	Meningkat
3	Siswa 3	80	95	100	Meningkat
4	Siswa 4	65	85	90	Meningkat
5	Siswa 5	60	70	80	Meningkat
6	Siswa 6	50	65	85	Meningkat
7	Siswa 7	60	90	100	Meningkat
8	Siswa 8	55	75	85	Meningkat
9	Siswa 9	80	85	90	Meningkat
10	Siswa 10	90	95	100	Meningkat
11	Siswa 11	50	70	85	Meningkat
12	Siswa 12	50	70	85	Meningkat
13	Siswa 13	85	95	100	Meningkat
14	Siswa 14	90	95	100	Meningkat
15	Siswa 15	40	50	75	Meningkat
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1025</b>	<b>1230</b>	<b>1375</b>	<b>Meningkat</b>
<b>Rata-rata Nilai</b>		<b>68,33</b>	<b>82,00</b>	<b>91,67</b>	<b>Meningkat</b>
<b>Jumlah Peserta Didik yang Tuntas</b>		<b>7</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>Meningkat</b>
<b>Persentase Ketuntasan</b>		<b>46,67%</b>	<b>66,67%</b>	<b>100%</b>	<b>Meningkat</b>

Dari data dan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan aplikasi Quizizz ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi menghindari perkuliahan antarpelajar, minuman keras dan narkoba di kelas XI Akuntansi SMK Negeri Campaka. Hal ini bisa dilihat dengan persentase ketuntasan dari hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 terjadi kenaikan yaitu dari 46,67% (7 peserta didik), menjadi 100% (15 peserta didik).

Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu mengenai studi yang dilakukan oleh Utomo bahwa penerapan media Quizizz pada pelajaran tematik peserta didik kelas IV SD mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Utomo, 2020). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan sifatnya yang interaktif dan kompetitif, yang memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam dua siklus yaitu siklus I, dan siklus II telah menunjukkan bahwa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi menghindari perkuliahan antarpelajar, minuman keras dan narkoba dengan menerapkan aplikasi quizizz mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Akuntansi di SMK Negeri Campaka. Hal ini bisa dilihat dengan hasil perolehan yang telah dicapai pada siklus II dari 15 peserta didik semuanya mendapat hasil belajar di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Dengan mengamati hasil dari penelitian tindakan kelas II siklus ini maka peneliti menghentikan penelitian di siklus II ini dikarenakan hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi menghindari perkelahian antarpelajar, minuman keras dan narkoba melalui penggunaan aplikasi Quizizz selama II siklus mengalami peningkatan ketuntasan nilai hasil belajar dari 46,67% menjadi 100%. Koordinator Kombel Normatif SMK Negeri Campaka selaku observer pada penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan harapan, serta layak digunakan sebagai rekomendasi sekolah dalam pembelajaran.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Terima kasih juga disampaikan kepada Ketua Program Studi PPG di FTIK UIN KHAS Jember, serta kepada dosen pembimbing dan guru pamong yang telah memberikan bimbingan, saran, serta motivasi. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Kepala SMK Negeri Campaka.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work?—A literature review of empirical studies on gamification. *45th Hawaii International Conference on System Sciences*. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Harahap, F., Nasution, N. E. A., & Manurung, B. (2019). The Effect of Blended Learning on Student's Learning Achievement and Science Process Skills in Plant Tissue Culture Course. *International Journal of Instruction*, 12(1), 521-538. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12134a>.
- Huang, W. H.-Y., & Liaw, S.-S. (2018). *Exploring the Factors Influencing Learners' Intention to Use the Gamification Model in Higher Education*. Educational Technology & Society.
- Lai, C. L., & Hwang, G. J. (2016). A self-regulated flipped classroom approach to improving students' learning performance in a mathematics course. *Computers & Education*, 100, 126-140.
- Nasution, N. E. A., Yasin, R., & Rizka, C. (2024). Development of An RPG Maker Mv-Based Interactive Game as Learning Media on Virus Materials for Grade X Students at Nurul Islam Jember Senior High School. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 15(3), 457-475. <http://dx.doi.org/10.26418/jpmipa.v15i3.74029>
- Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. Basic Books.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.

Utomo, H. (2020). *Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pelajaran Tematik Peserta didik Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang*. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37-43.

Zubaidi, A. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Kencana.