

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS DI
MAN 2 KEDIRI**

Imam Ali Musthofa Habibullah

Pascasarjana Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri

Email: imama2936@gmail.com

Abstract

Qur'an Hadith in madrasahs is still largely dominated by conventional teaching methods, so students' engagement and learning outcomes remain suboptimal. Meanwhile, studies specifically examining the effectiveness of Quizizz on the topic of classifying hadith based on quantity and quality are still limited. This study aimed to improve the learning outcomes of grade X-B students at MAN 2 Kediri through the use of the Quizizz application in Qur'an Hadith learning. This research employed a classroom action research design based on the Kemmis and McTaggart model, carried out in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 36 students. Data were collected through observation, documentation, and learning evaluation, then analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results showed an improvement in students' learning outcomes after the implementation of Quizizz. In cycle I, the students' mean score was 59.861 with a learning mastery rate of 22.22%. After revisions in cycle II, the mean score increased to 79.861 with a mastery rate of 72.22%. These findings indicate that Quizizz is effective as an interactive learning medium for improving students' learning outcomes in Qur'an Hadith.

Keywords: learning outcomes, Quizizz, Qur'an Hadith, classroom action research, learning media.

Abstrak

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di madrasah masih cenderung didominasi metode konvensional, sehingga keaktifan dan hasil belajar peserta didik belum optimal; sementara itu, kajian yang secara spesifik menguji efektivitas media belajar Quizizz pada materi pembagian hadis berdasarkan kuantitas dan kualitasnya masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X-B MAN 2 Kediri melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 36 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan hasil evaluasi belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan Quizizz. Pada

siklus I, nilai rata-rata peserta didik sebesar 59,861 dengan ketuntasan belajar 22,22%. Setelah perbaikan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 79,861 dengan ketuntasan belajar 72,22%. Temuan ini membuktikan bahwa Quizizz efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Kata kunci: Hasil Belajar, Quizizz, Al-Qur'an Hadis, Penelitian Tindakan Kelas, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di lembaga pendidikan pada dasarnya menuntut adanya inovasi dan kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Namun, pada praktiknya masih banyak proses pembelajaran yang berlangsung secara monoton dan berpusat pada guru (teacher centered). Guru cenderung menggunakan metode konvensional sehingga peserta didik kurang aktif dalam merespons materi pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran, minimnya tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru. Akibatnya, peserta didik lebih banyak menghafal materi dibanding memahami konsep pembelajaran secara mendalam. Padahal, belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses perubahan perilaku dan kemampuan individu yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Sumantri Moh. Syarif, 2015). Rusman (2014) juga menyatakan bahwa belajar merupakan proses interaksi individu dengan seluruh situasi yang ada di sekitarnya, sedangkan Sudjana et al. (2011) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang dirancang oleh guru. Dengan demikian, pembelajaran seharusnya mampu menciptakan aktivitas yang melibatkan peserta didik secara aktif agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Ismail, 2020). Anwar F dan Pajarianto (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi antara guru dan siswa agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki fungsi untuk memusatkan perhatian siswa,

membangkitkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era revolusi industri 4.0 memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Aini (2019) menyatakan bahwa perkembangan teknologi telah memengaruhi bentuk media pembelajaran yang diterapkan di sekolah sehingga guru perlu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan inovasi pembelajaran ialah Al-Qur'an Hadis. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca, memahami, dan mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an dan hadis dalam kehidupan sehari-hari. Rofingah (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran Al-Qur'an Hadis memiliki kontribusi penting dalam membentuk pemahaman keagamaan peserta didik serta memberikan motivasi untuk mengamalkan nilai-nilai Islam sebagai pedoman hidup. Selain itu, pembelajaran Al-Qur'an Hadis juga bertujuan meningkatkan kecintaan peserta didik terhadap Al-Qur'an dan hadis serta membekali mereka dengan dasar-dasar keilmuan Islam (Rofingah, 2022). Ar Rasikh (2019) menambahkan bahwa pembelajaran Al-Qur'an Hadis tidak hanya menekankan pada kemampuan membaca dan menghafal, tetapi juga memahami kandungan serta mengimplementasikan nilai-nilai Al-Qur'an dan hadis dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pembelajaran Al-Qur'an Hadis membutuhkan strategi dan media yang mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Al-Qur'an Hadis masih menghadapi berbagai kendala. Peserta didik sering mengalami kesulitan memahami materi dan merasa bosan karena pembelajaran dilakukan secara monoton. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya

motivasi dan hasil belajar siswa. Padahal, menurut Hamalik Oemar (2006), hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku dan kemampuan setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Gagne dan Briggs dalam Margaret E. Bell Gredler (1991) juga menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Dengan demikian, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Salah satu alternatif yang dapat digunakan ialah pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi digital.

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran interaktif. Quizizz adalah web-tool yang digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas (Sanga & Purba, 2019). Menurut Citra dan Rosy (2020), Quizizz memiliki berbagai fitur menarik yang mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Quizizz memungkinkan peserta didik mengikuti kuis secara langsung menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone atau laptop. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan sistem peringkat, pengaturan waktu pengerjaan soal, serta umpan balik otomatis sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Humairoh (2023) menyatakan bahwa Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang mampu meningkatkan minat belajar dan konsentrasi peserta didik karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan interaktif. Melalui Quizizz, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, Quizizz juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersaing secara sehat melalui sistem peringkat yang ditampilkan secara langsung. Guru pun dapat memantau hasil belajar peserta didik secara real time dan mengunduh laporan hasil pengerjaan siswa dalam bentuk data statistik. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, penggunaan Quizizz juga memiliki beberapa kendala, seperti ketergantungan pada kestabilan jaringan internet dan kebutuhan perangkat elektronik yang memadai (Aini, 2019). Selain itu, siswa juga berpotensi membuka tab lain untuk mencari jawaban ketika mengerjakan soal secara daring (Sanga & Purba, 2019). Namun

demikian, apabila digunakan secara optimal dan didukung pengelolaan pembelajaran yang baik, Quizizz dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X-B MAN 2 Kediri..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian reflektif yang dilakukan secara kolektif dalam situasi sosial guna meningkatkan kualitas praktik pembelajaran dan penalaran peneliti (Wina Sanjaya, 2016). Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) (Trianto, 2011). Model ini dipilih karena dinilai sesuai untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap melalui tindakan yang dilakukan dalam setiap siklus penelitian.

Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Kediri, tepatnya pada kelas X-B, pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 selama bulan Mei 2024. Subjek penelitian berjumlah 36 peserta didik, yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan, khususnya pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi Quizizz, serta instrumen observasi untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran. Tahap tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz melalui kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, serta penyampaian tujuan pembelajaran dan langkah-langkah penggunaan aplikasi Quizizz. Selanjutnya, pada kegiatan inti guru membagikan tautan dan kode Quizizz kepada peserta didik, memastikan seluruh siswa telah bergabung dalam aplikasi, kemudian mengarahkan siswa untuk mengerjakan kuis yang telah

disediakan. Setelah seluruh peserta didik selesai mengerjakan soal, guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan dan evaluasi singkat terkait pembelajaran yang telah dilakukan.

Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas peserta didik, keterlibatan siswa dalam penggunaan aplikasi Quizizz, serta kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Observasi merupakan teknik pengamatan langsung terhadap fenomena yang terjadi selama proses penelitian berlangsung (Margono, 2007). Hasil observasi selanjutnya dianalisis pada tahap refleksi guna mengetahui keberhasilan tindakan yang telah dilakukan serta menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Jika pada siklus pertama target pembelajaran belum tercapai, maka tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus kedua hingga indikator keberhasilan tercapai.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar peserta didik setelah penggunaan aplikasi Quizizz. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Dokumentasi merupakan kegiatan mengumpulkan serta mengelola dokumen yang dianggap penting dan relevan dengan penelitian (Sulistyo Basuki, 2006). Dalam penelitian ini, dokumentasi berupa nilai hasil belajar peserta didik, lembar kerja siswa, serta foto kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus pembelajaran...

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pembagian hadis berdasarkan kuantitas dan kualitasnya melalui penggunaan aplikasi Quizizz pada siswa kelas X-B MAN 2 Kediri. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media Quizizz, meskipun pada siklus I hasil yang diperoleh masih belum optimal.

Pada siklus I, pembelajaran telah dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dan evaluasi. Hasil perolehan nilai menunjukkan jumlah nilai

keseluruhan sebesar 2155 dengan nilai rata-rata 59,861. Dari 36 peserta didik, hanya 8 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, sedangkan 28 siswa belum tuntas. Jika dipersentasekan, ketuntasan belajar pada siklus I baru mencapai 22,22%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar 77,77%. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I masih rendah dan belum mencapai target yang diharapkan.

Rendahnya hasil belajar pada siklus I tidak terlepas dari beberapa kendala teknis selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil refleksi, ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami gangguan jaringan internet dan beberapa perangkat smartphone tidak dapat membuka aplikasi Quizizz dengan lancar. Kondisi ini membuat proses pembelajaran belum berjalan optimal. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan menyediakan hotspot bagi siswa yang mengalami kendala sinyal dan menyiapkan perangkat tambahan untuk siswa yang mengalami masalah pada smartphone.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Jumlah nilai keseluruhan pada siklus II mencapai 2875 dengan nilai rata-rata 79,861. Dari 36 peserta didik, sebanyak 26 siswa telah mencapai ketuntasan belajar dan 10 siswa belum tuntas. Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 72,22%, sedangkan yang belum tuntas sebesar 27,77%. Data ini memperlihatkan adanya peningkatan yang jelas dibandingkan dengan siklus I.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II, baik dari segi rata-rata nilai maupun jumlah siswa yang tuntas. Nilai rata-rata meningkat dari 59,861 menjadi 79,861, sedangkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 8 siswa menjadi 26 siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat membantu peserta didik memahami materi pembagian hadis berdasarkan kuantitas dan kualitasnya secara lebih baik, sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis..

Pembahasan

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pembagian hadis berdasarkan kuantitas dan kualitasnya. Temuan tersebut sejalan dengan teori pada pendahuluan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Sumantri Moh. Syarifi, 2015; Rusman, 2014). Dalam penelitian ini, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam

proses menjawab soal melalui media interaktif, sehingga pengalaman belajarnya menjadi lebih bermakna. Peningkatan hasil belajar pada siklus II menjadi bukti bahwa proses belajar yang aktif dapat menghasilkan perubahan kemampuan yang lebih baik (Sudjana et al., 2011).

Rendahnya hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih bergantung pada kesiapan teknis dan kebiasaan baru siswa belum langsung memberikan hasil optimal. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang terbentuk setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran tertentu (Gagne dan Briggs dalam Margaret E. Bell Gredler, 1991; Hamalik Oemar, 2006). Pada siklus I, siswa masih beradaptasi dengan aplikasi Quizizz sehingga sebagian belum mampu menunjukkan hasil yang maksimal. Artinya, media pembelajaran yang baik tetap memerlukan kesiapan penggunaan agar fungsinya dalam mendukung hasil belajar dapat berjalan efektif.

Peningkatan pada siklus II menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Hal ini sesuai dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media merupakan perantara penyampaian pesan dari guru kepada siswa agar perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik dapat meningkat (Ismail, 2020; Anwar F & Pajarianto, 2022). Quizizz dalam penelitian ini berfungsi bukan hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang membantu siswa memahami materi secara lebih menarik. Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis interaktif, siswa terdorong untuk lebih fokus dan aktif mengikuti proses belajar.

Temuan penelitian ini juga mendukung fungsi media pembelajaran sebagaimana dijelaskan oleh Pagarra H & Syawaludin (2022), yaitu untuk menyampaikan informasi, memotivasi peserta didik, dan menciptakan aktivitas belajar yang bermakna. Pada pelaksanaan siklus II, Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup karena siswa dapat merespons soal secara langsung dan melihat hasilnya secara cepat. Kondisi ini membangkitkan motivasi siswa untuk memperoleh nilai yang lebih baik dan mendorong mereka terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif seperti Quizizz relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern yang menuntut partisipasi peserta didik secara langsung.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan teori perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0. Dalam pendahuluan telah dijelaskan bahwa perkembangan teknologi memengaruhi bentuk media pembelajaran yang diterapkan di sekolah dan menuntut guru untuk beradaptasi secara inovatif (Aini, 2019). Penggunaan Quizizz dalam penelitian ini

merupakan bentuk adaptasi terhadap perkembangan tersebut. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara konvensional, tetapi memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Dengan demikian, hasil penelitian memperkuat gagasan bahwa teknologi dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari sisi mata pelajaran, penggunaan Quizizz sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Sebagaimana dijelaskan oleh Rofingah (2022) dan Ar Rasikh (2019), pembelajaran Al-Qur'an Hadis tidak hanya bertujuan agar peserta didik memahami materi, tetapi juga mencintai, mengamalkan, dan menjadikan Al-Qur'an serta hadis sebagai pedoman hidup. Materi yang bersifat konseptual seperti pembagian hadis berdasarkan kuantitas dan kualitasnya akan lebih mudah dipahami jika disajikan melalui media yang menarik dan interaktif. Dalam konteks ini, Quizizz membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret sehingga tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadis dapat lebih mudah tercapai.

Peningkatan ketuntasan belajar dari 22,22% pada siklus I menjadi 72,22% pada siklus II menunjukkan bahwa Quizizz mampu memberikan dampak positif terhadap penguasaan materi siswa. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik yang semula pasif menjadi lebih responsif. Hal tersebut sejalan dengan teori bahwa media pembelajaran dapat memusatkan perhatian siswa, membangkitkan motivasi, dan membantu mereka memahami materi secara lebih mudah (Pagarra H & Syawaludin, 2022; Anwar F & Pajariato, 2022). Dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan, peserta didik lebih siap mengikuti pembelajaran dan hasil belajarnya pun meningkat.

Kendala teknis yang muncul pada siklus I juga menunjukkan bahwa efektivitas media digital sangat dipengaruhi oleh dukungan sarana. Aini (2019) menegaskan bahwa penggunaan media berbasis teknologi memiliki keterbatasan, terutama terkait internet dan perangkat yang digunakan. Dalam penelitian ini, kendala sinyal dan perangkat menjadi hambatan awal, tetapi dapat diatasi melalui perbaikan pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa keberhasilan media pembelajaran bukan hanya ditentukan oleh aplikasi yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan guru dalam mengelola hambatan pembelajaran secara responsif.

Secara umum, hasil penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada

mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Temuan penelitian ini memperkuat teori bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang terjadi setelah peserta didik mengalami proses pembelajaran yang dirancang secara baik (Sudjana et al., 2011; Hamalik Oemar, 2006). Dalam konteks pembelajaran modern, penggunaan media digital seperti Quizizz bukan hanya membantu proses evaluasi, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Karena itu, hasil penelitian ini selaras dengan teori-teori pada pendahuluan dan memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa..

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X-B MAN 2 Kediri. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar siswa pada setiap siklus penelitian. Pada siklus I, rata-rata nilai peserta didik sebesar 59,861 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 22,22%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 79,861 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 72,22%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat membantu peserta didik memahami materi pembagian hadis berdasarkan kuantitas dan kualitasnya secara lebih baik serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Penggunaan aplikasi Quizizz juga terbukti mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Selain membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif, Quizizz juga memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik melalui fitur kuis interaktif, sistem peringkat, dan umpan balik langsung. Dengan demikian, aplikasi Quizizz layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang

- pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6. ([Repository IAINU Kebumen](#))
- Anwar, F., Pajariato, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran “Telaah perspektif pada era Society 5.0”. *Tohar Media*. ([Al-Matani Journal](#))
- Ar Rasikh, A. R. (2019). Pembelajaran Al-Qur’an Hadits di madrasah ibtidaiyah: Studi multisitus pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri Model Sesela dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib Kekait Lombok Barat. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 15(1), 14–28. <https://doi.org/10.20414/jpk.v15i1.1107> ([Berugak Jurnal](#))
- Basuki, S. (2006). Metode penelitian. *Wedatama Widya Sastra*. ([Unika Repository](#))
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 261–272. ([Journal Universitas Negeri Surabaya](#))
- Daryanto. (2007). Evaluasi pendidikan. Rineka Cipta. ([L2P UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO](#))
- Gredler, M. E. B., & Munandir. (1991). Belajar dan membelajarkan. Rajawali Press. ([Perpustakaan UT](#))
- Hamalik, O. (2006). Proses belajar mengajar. Bumi Aksara. ([Neliti](#))
- Humairoh, H. (2023). Analisis pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam*, 1(1), 1–12. ([Jurnal UMSU](#))
- Ismail, M. I. (2020). Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran. Cendekia Publisher. ([Google Buku](#))
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). Evaluasi pembelajaran. Multi Presindo. ([Perpustakaan Bina Darma](#))
- Margono, S. (2007). Metode penelitian pendidikan: Komponen MKDK. Rineka Cipta. ([Perpustakaan UT](#))
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. ([E-Jurnal LPP Munsera](#))
- Nasution, S. (2017). Berbagai pendekatan dalam proses belajar & mengajar. Bumi Aksara. ([Balai Layanan Perpustakaan Pemda DIY](#))
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media pembelajaran. Badan Penerbit UNM. ([Eprints Universitas Negeri Makassar](#))
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39. <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i1.1028> ([Ejournal UKI](#))
- Rofingah, S. (2022). Strategi pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadits di tingkat madrasah tsanawiyah. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(9), 3257–3269. ([Ulil Albab Institute](#))

- Rusman. (2014). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. Rajagrafindo Persada. ([Perpustakaan UT](#))
- Sanjaya, W. (2016). Penelitian tindakan kelas. Prenada Media. ([Google Books](#))
- Sudjana, N. (2011). Penilaian hasil proses belajar mengajar. PT Remaja Rosdakarya. ([Perpustakaan BPMP Prov. Kepulauan Riau](#))
- Sumantri, M. S. (2015). Strategi pembelajaran: Teori dan praktik di tingkat pendidikan dasar. Rajagrafindo Persada. ([Rajagrafindo Persada](#))
- Trianto. (2011). Panduan lengkap penelitian tindakan kelas: Teori dan praktik. Prestasi Pustaka Publisher. ([UPA PERPUSTAKAAN UBB](#))
- Winkel, W. S. (1987). Psikologi pengajaran. Gramedia. ([Balai Layanan Perpustakaan Pemda DIY](#))