



**PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PAI KELAS IV DI SDN 01 PASAR LADANG PANJANG  
KECAMATAN TIGO NAGARI KABUPATEN PASAMAN**

***THE USE OF QUIZIZZ APPLICATION IN IMPROVING THE LEARNING  
OUTCOMES OF PAI GRADE IV AT SDN 01 PASAR LADANG PANJANG  
TIGO NAGARI DISTRICT, PASAMAN REGENCY***

**Muhammad Ridwan**

Prodi PPG, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

Email: muhammadridwan197312@gmail.com

Article history :

Received : 21-01-2025  
Revised : 23-01-2025  
Accepted : 25-01-2025  
Published: 27-01-2025

**Abstract**

*The use of the Quizizz application to improve student learning outcomes shows that this application is very effective to implement. This application is expected to make it easier for students to understand Islamic Religious Education learning materials so that students are more motivated to learn with their learning outcomes increasing and being satisfying. To find out the application of the Quizizz application in Islamic Religious Education subjects in class IV of SDN 01 Pasar Ladang Panjang. The type of research used in this study is Classroom Action Research (CAR). According to Igak and Kuswaya, "Classroom action research is research conducted by teachers in their own classes through self-reflection, with the aim of improving their performance as teachers, so that student learning outcomes increase". The study was conducted at SD Negeri 01 Pasar Ladang Panjang Class IV. 19 students. In cycle I, the Quizizz application was introduced, and students looked more enthusiastic during the quiz session. However, some students were less focused, and the overall performance indicators were not met. Observers assessed that the activities of researchers and students were good, but there was still room for improvement. In cycle II, researchers emphasized difficult parts of the lesson and improved coordination during learning. The results showed that students were more focused, and performance indicators increased. Observers assessed the activities of researchers and students as very good. In cycle III, researchers continued to refine the learning plan and the Quizizz application. The results showed that students were very involved, and performance indicators were met. Observers assessed the activities of researchers and students as very good. In conclusion, the application of the Quizizz application in Islamic Religious Education learning with the theme "Asmaul Husna" can improve student motivation and learning outcomes. The active role of researchers in coordinating learning and refining the RPP also supported the success of the study.*

**Keywords:** *Quizizz Application, Learning Outcomes of Use*

**Abstrak**

Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa aplikasi ini tergolong sangat efektif untuk diterapkan. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran PAI sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dengan hasil belajarnya semakin meningkat dan memuaskan. Untuk mengetahui penerapan aplikasi Quizizz



pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDN 01 Pasar Ladang Panjang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). "Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa jadi meningkat". Penelitian dilakukan di SD Negeri 01 Pasar Ladang Panjang Kelas IV. 19 orang Peserta Didik. Pada siklus I, aplikasi Quizizz diperkenalkan, dan siswa terlihat lebih antusias saat sesi kuis. Namun, beberapa siswa kurang fokus, dan indikator kinerja keseluruhan tidak terpenuhi. Pengamat menilai aktivitas peneliti dan siswa sudah baik, tetapi masih ada ruang untuk perbaikan. Pada siklus II, peneliti menekankan bagian-bagian pelajaran yang sulit dan meningkatkan koordinasi selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih fokus, dan indikator kinerja meningkat. Pengamat menilai aktivitas peneliti dan siswa sangat baik. Pada siklus III, peneliti terus menyempurnakan rencana pembelajaran dan aplikasi Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sangat terlibat, dan indikator kinerja terpenuhi. Pengamat menilai aktivitas peneliti dan siswa sangat baik. Kesimpulannya, penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI dengan tema "Asmaul Husna" dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peran aktif peneliti dalam mengoordinasikan pembelajaran dan menyempurnakan RPP turut mendukung keberhasilan penelitian.

**Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar Penggunaan**

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas (Sanaky, 2013:4). Dengan menggunakan media pembelajaran dalam mengajar pengajaran menjadi lebih menarik perhatian pembelajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, dan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja.

Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media agar dapat merealisasikan berbagai manfaat dari penggunaan media seperti membawa pelajaran ke arah yang lebih menarik dan varian baru bagi pengalaman belajar siswa. Dimungkinkan juga penggunaan media pembelajaran pada proses pengajaran akan merangsang keinginan dan minat baru siswa, siswa menjadi tidak bosan, memberikan dampak semangat baru bagi siswa, dan bahkan dapat meningkatkan hasil belajar. Selain untuk meningkatkan hasil belajar siswa, menggunakan media juga dapat menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

Banyak praktisi pendidikan yang menyadari bahwa penggunaan media sebagai alat bantu sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jika proses pembelajaran berlangsung dalam kondisi dan sesuatu yang menguntungkan, nyaman, menarik, dan menyenangkan maka pembelajaran akan berjalan efektif oleh karena itu guru dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan peralatan yang lebih efisien dan ekonomis serta melakukan upaya inovatif dalam pembelajaran (Basyirudin, 2002:94). Permasalahan yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran khususnya di SD itu sendiri adalah mengenai pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dimana PAI menjadi materi yang kurang menarik di antara pelajaran yang lainnya bahkan siswa dan guru pun



mengetahuinya. Dari tingkat keefektifan, efisiensi, dan semangat belajar, terlihat indikator keberhasilan pendidikan Islam. Bahwa hasil belajar PAI menegaskan secara konsisten menempati urutan terendah di antara mata pelajaran lainnya. Dikarenakan sistem pembelajaran yang kurang inovatif dan selalu monoton yang telah di ulang ulang dari sebelumnya sehingga terkesan kurang menarik bagi siswa itu sendiri.

Berdasarkan pengamatan awal pada tanggal 7 Desember 2024 penulis melihat beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kelas pada proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Bahwasannya pada proses berlangsungnya KBM peneliti melihat 60% siswa kurang aktif, kurang minat mengikuti pembelajaran, kurangnya sikap tanggung jawab, hasil belajar yang rendah, dalam setiap pemberian tugas hanya beberapa yang mengumpulkan pekerjaannya. Beberapa permasalahan yang diperoleh peneliti itu semua disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal maupun faktor eksternal yang dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa dalam proses kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan di kelas IV SDN 01 Pasar Ladang Panjang.

Faktor-faktor yang menjadi penyebab utama terjadinya masalah dalam KBM adalah kurangnya inovasi dan kreativitas Guru/pendidik dalam mengontrol pembelajaran. Hal ini peneliti temukan dalam pengamatan awal dalam pemberian tugas mandiri oleh Guru/pendidik ditemui hanya beberapa siswa yang mengirimkan jawaban mereka pada guru, selebihnya mereka tidak mengumpulkan. Dari total 1 kelas berjumlah 15 siswa.

Kurangnya pemahaman siswa ini dibuktikan dengan beberapa siswa kelas IV yang masih memperoleh hasil di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 78. Nilai tertinggi pada hasil Ulangan Harian Mapel Pendidikan Agama Islam adalah 100 sedangkan nilai terendah adalah 20. Presentase ketuntasan belajar peserta didik yang telah mencapai KKM adalah 30% dan yang belum mencapai KKM adalah 70%. Dengan melihat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses KBM tersebut apabila terus dibiarkan seperti itu maka tidak akan mengalami perubahan dan peningkatan pemahaman siswa sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa, karena pembelajaran yang berlangsung pasif membuat peneliti mengubah cara atau metode pembelajaran yang baru agar suasana kelas yang pasif menjadi aktif kembali, peneliti memilih menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz sebagai media pembelajaran untuk mengatasi suasana kelas yang pasif, demi meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti memilih menggunakan aplikasi Quizizz dikarenakan Quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran. Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis multiplayer. Quizizz dapat diakses melalui website dan bisa di download melalui play store serta digunakan oleh peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama di kelas, ataupun digunakan untuk penugasan di rumah. Hasil dari penugasan ini dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Dalam aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. Quizizz sangat cocok untuk membangun pembelajaran interaktif, karena siswa dapat mengerjakan kuis bersama teman pada waktu bersamaan, sehingga dapat melihat rangking yang diperoleh dalam menjawab kuis. Melalui aplikasi Quizizz yang menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan penerapan system “belajar sambil bermain”, diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam bermain juga terjadi proses belajar. Persamaannya adalah bahwa dalam belajar dan bermain



keduanya terjadi perubahan yang dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalamannya. Hubungan antara keduanya sangat erat (Thobroni dan Mustofa, 2011:8).

Hal ini tentunya harus di evaluasi oleh Guru karena kurangnya kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran sehingga menurunkan motivasi siswa tersebut dan inilah mengapa media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh pendidik demi menciptakan proses belajar yang segar dan menyenangkan apalagi dalam kondisi zaman sekarang yang mana teknologi sangat dibutuhkan demi mudahkan dalam segala proses.

Hasil analisis beberapa penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa aplikasi ini tergolong sangat efektif untuk diterapkan. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran PAI sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dengan hasil belajarnya semakin meningkat dan memuaskan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui sebuah aplikasi pembelajaran dengan demikian peneliti ingin mengambil judul “Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kelas IV Di SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman”

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Igak dan Kuswaya, “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa jadi meningkat” (Igak, dan Kuswaya, 2014:1.4). Subjek dalam penelitian adalah Peserta didik Kelas IV.B SD Negeri 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari. Kabupaten Pasaman yang berjumlah 19 orang Peserta Didik. Yang terlibat dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah: penulis sebagai peneliti pada kelas IV SD Negeri 01 Pasar Ladang Panjang dan satu orang pengamat (observer) yaitu Guru kelas IV.B, dalam penelitian ini berperan melakukan pengamatan dan mengisi lembar observasi kegiatan guru PAI selama proses pembelajaran berlangsung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian Siklus I**

#### **a. Perencanaan (Planning) Penelitian Siklus I**

Siklus I ini menggunakan aplikasi Quizizz, siklus I dilaksanakan 1 kali pertemuan. Pertemuan dilaksanakan selama 4 jam pelajaran atau (4 x 35 menit) di kelas IV SDN 01 Pasar Ladang Panjang, Kecamatan Tigo Nagari, Kabupaten Pasaman. Dalam kesempatan ini, peneliti menyusun rencana pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Rencana pembelajaran tersebut mencakup penyusunan RPP dan tes sebagai instrumen penilaian terhadap siswa. Peneliti mengoptimalkan perannya di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



b. Pelaksanaan (Acting) Penelitian Siklus I

Pertemuan Siklus I dilaksanakan pada Rabu, 02 Januari 2025 dengan alokasi waktu 4 jam atau 4 x 35 menit pembelajaran. Pembelajaran terbagi dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Sebelum memasuki kelas, peneliti membariskan siswa di depan kelas. Setelah memasuki ruangan, peneliti memeriksa kehadiran siswa, dan jumlah siswa yang hadir pada pertemuan ini adalah sebanyak 15 siswa.

Setelah menjelaskan materi, peneliti memperkenalkan aplikasi Quizizz kepada siswa. Peneliti menunjukkan langkah-langkah penggunaan aplikasi dan cara mengikuti kuis. Siswa diberi waktu untuk membaca materi di buku sebelum mengikuti kuis interaktif. Namun, beberapa siswa tampak ribut dan kurang fokus. Peneliti meminta siswa untuk menutup buku dan langsung memulai sesi kuis menggunakan aplikasi Quizizz.

Selama sesi kuis, siswa terlihat lebih antusias dan mulai aktif berpartisipasi. Peneliti mengapresiasi setiap usaha siswa dalam menjawab pertanyaan. Setelah kuis selesai, peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari itu. Beberapa siswa seperti Aftur dan Aura memberikan kesimpulan, dan peneliti memperjelas poin-poin utama dari pembelajaran.

c. Pengamatan (Observing)

Saat tindakan berlangsung, observer mengamati peneliti yang berperan sebagai pengajar dan juga mengamati siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pengamatan dilakukan menggunakan skala penilaian dengan rentang nilai 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), dan 4 (sangat baik). Berikut adalah hasil observasi pada Siklus I:

**Tabel 1. Hasil Observasi Peneliti Pada Siklus I**

No	Indikator	Skor Nilai			
		1	2	3	4
1.	Memulai dan mengakhiri pelajaran dengan tepat waktu.				✓
2.	Memberikan motivasi kepada siswa			✓	
3.	Menjelaskan tujuan pembelajaran di awal pembelajaran			✓	
4.	Menyajikan pembelajaran langkah demi langkah				✓
5.	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tugas yang harus dikerjakan			✓	
6.	Mengkoordinasi berlangsungnya kelompok			✓	
7.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya			✓	

Jumlah skor: 27 Persentase: 84,38

**Tabel 2. Hasil Observasi Siswa Pada Siklus I**

No	Indikator	Skor Nilai			
		1	2	3	4
1.	Perhatian siswa mengikuti pembelajaran yang disajikan melalui Aplikasi Quizizz			✓	
2.	Keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui Aplikasi Quizizz				✓
3.	Bertanya kepada peneliti apabila tidak memahami pelajaran yang disajikan melalui Aplikasi Quizizz			✓	
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan peneliti			✓	
5.	Kerja sama dalam kelompok				✓
6.	Kemauan belajar yang tinggi			✓	
	<b>Jumlah</b>	<b>20</b>			
	<b>Rata-Rata</b>	<b>83,33%</b>			

Jumlah skor: 20 Persentase: 83,33

Dari hasil observasi, aktivitas peneliti dan siswa sudah tergolong baik, tetapi secara indikator kinerja hasil tersebut masih dikategorikan gagal karena belum mencapai kriteria indikator kinerja (85%). Oleh karena itu, peneliti melaksanakan perbaikan pada Siklus II dengan menekankan pada bagian-bagian yang menjadi kesulitan siswa dan kekurangan peneliti dalam mengkoordinasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan.

#### d. Refleksi (Reflecting) Penelitian Siklus I

Selama pelaksanaan penelitian, hasilnya dianalisis untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangannya. Pada Siklus I, penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI dengan tema “Asmaul Husna” belum optimal. Berdasarkan analisis, peneliti menyusun perbaikan sebagai berikut:

### 2. Hasil Penelitian Siklus II

#### a. Perencanaan

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus I, diketahui bahwa penggunaan aplikasi quizizz adalah hal yang tepat dilihat dari antusias peserta didik itu sendiri. Namun pada aspek peningkatan hasil belajar siswa belum terlihat signifikan kenaikannya, masih beberapa saja yang memperoleh hasil belajar di atas KKM.

Peneliti kemudian melaksanakan tindakan II. Tindakan II ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada tindakan I. Penggunaan media diubah dengan dapat membantu siswa memperbaiki pemahamannya pada Bab Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman. Perencanaan pada siklus II akan dirancang dan dilaksanakan sebagai berikut:



- 1) Peneliti membuat Modul Ajar (MA) yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz
- 2) Peneliti menyiapkan soal refleksi untuk siswa dalam aplikasi Quizizz untuk nantinya dikerjakan dan sebagai bahan evaluasi pembelajaran PAI.
- 3) Menyiapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada tindakan siklus II.

b. Tindakan

Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan menggunakan aplikasi Quizizz di kelas IV adalah sebagai berikut:

1) Pembelajaran

Sama halnya dengan siklus I, pada siklus II sebelum pembelajaran berlangsung peneliti menyusun Modul Ajar (MA) terlebih dahulu yang akan dijadikan panduan dalam mengajar. Dikarenakan pada pertemuan ini kegiatan yang dilakukan adalah pelaksanaan refleksi dan evaluasi siswa. Dalam pembuka yang dilakukan peneliti mengucapkan salam dan menyapa siswa, menanyakan kabar dan menyampaikan harapan baik, memberikan langkah-langkah refleksi dan evaluasi yang akan dilaksanakan.

2) Penerapan Aplikasi Quiizz

Pada tahap penerapan penelitian tindakan kelas ini, guru memanfaatkan Quizizz untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Guru menyiapkan soal kuis melalui aplikasi Quizizz. Hasil evaluasi langsung diperoleh melalui pemindaian, memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara real-time. Metode ini memungkinkan siswa belajar secara interaktif meskipun tanpa perangkat digital dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka.

3) Evaluasi

Pada tahap evaluasi, guru melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan Quizizz. Setiap siswa mengerjakan kuis dan menjawab pertanyaan dengan memilih jawaban yang sesuai.

Evaluasi ini memberikan gambaran yang jelas tentang tingkat pemahaman setiap siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Guru dapat melihat secara langsung kinerja siswa dalam mengerjakan kuis. Hasil dari pemindaian jawaban akan mengungkapkan jumlah jawaban benar dan salah, serta waktu yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan setiap soal.

Peningkatan hasil belajar masing-masing siswa dapat dilihat dari perubahan jumlah jawaban benar pada kuis dibandingkan dengan kuis sebelumnya. Siswa yang menunjukkan peningkatan jumlah jawaban benar menunjukkan pemahaman yang semakin baik terhadap materi yang diajarkan. Sedangkan siswa yang belum menunjukkan kemajuan, dapat diberikan perhatian khusus untuk membahas kesalahan yang dilakukan dan memberikan penjelasan lebih mendalam pada materi yang belum dipahami.



Laporan hasil evaluasi yang dihasilkan oleh aplikasi Quizizz memberikan informasi yang sangat berguna bagi guru untuk menentukan langkah perbaikan dan penyesuaian strategi pembelajaran. Dengan melihat hasil evaluasi setiap siswa, guru dapat mengetahui area yang perlu diperbaiki dan memberikan materi tambahan atau latihan lebih banyak di topik-topik yang masih sulit dipahami oleh siswa tertentu. Evaluasi ini juga membantu guru dalam mengidentifikasi siswa yang membutuhkan bantuan lebih lanjut agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif untuk seluruh siswa.

#### c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan, guru melakukan observasi terhadap keterlibatan dan respons siswa selama pelaksanaan kuis dengan menggunakan Quizizz. Selama kegiatan ini, guru mengamati bagaimana siswa mengerjakan soal kuis. Pengamatan ini penting untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami instruksi yang diberikan dan bagaimana mereka menyelesaikan tugas evaluasi tersebut.

Guru juga mencatat sikap siswa, seperti konsentrasi, antusiasme, serta tingkat kesulitan yang dialami siswa selama proses pengerjaan kuis. Beberapa siswa mungkin membutuhkan waktu lebih lama dalam mengerjakan soal, sementara yang lainnya mungkin dapat menyelesaikan kuis lebih cepat. Pengamatan ini membantu guru dalam mengenali pola-pola tertentu yang dapat menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

#### d. Refleksi

Pada tahap refleksi, guru mengevaluasi proses pelaksanaan kuis menggunakan Quizizz serta hasil yang diperoleh selama kegiatan evaluasi. Refleksi ini bertujuan untuk menilai efektivitas penerapan metode tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan melihat apakah tujuan pembelajaran telah tercapai.

Guru mulai dengan menganalisis hasil evaluasi yang diperoleh setelah pemindaian jawaban siswa. Dengan memperhatikan jumlah jawaban benar dan salah, guru dapat mengidentifikasi seberapa baik siswa memahami materi yang telah diajarkan. Jika sebagian besar siswa mengalami kesulitan pada soal-soal tertentu, hal ini bisa menjadi indikator bahwa ada aspek materi yang perlu dijelaskan lebih mendalam pada pertemuan berikutnya.

Selain itu, guru juga merefleksikan proses pengamatan selama pelaksanaan kuis. Apakah siswa merasa nyaman dengan aplikasi Quizizz? Apakah mereka dapat mengikuti instruksi dengan jelas dan mengerjakan soal dengan penuh perhatian? Jika terdapat hambatan atau kesulitan yang dialami siswa, guru perlu mempertimbangkan cara untuk memperbaiki pengalaman tersebut di siklus berikutnya, misalnya dengan memberikan instruksi yang lebih jelas atau menyediakan contoh soal terlebih dahulu.

Refleksi juga mencakup evaluasi terhadap keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Apakah siswa tampak lebih termotivasi dan tertarik dalam mengerjakan kuis? Jika siswa menunjukkan antusiasme dan semangat dalam menyelesaikan soal, hal ini menandakan bahwa penggunaan Quizizz berhasil meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Namun, jika antusiasme siswa rendah, guru mungkin perlu mengevaluasi ulang



penggunaan metode ini atau mencoba menambahkan elemen yang lebih menarik agar pembelajaran tetap menyenangkan.

Secara keseluruhan, refleksi ini membantu guru untuk melihat apakah penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan menganalisis hasil, pengamatan, dan respons siswa, guru dapat merencanakan langkah-langkah perbaikan dan penyesuaian untuk siklus berikutnya, guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan memastikan semua siswa dapat menguasai materi dengan baik. Dalam setiap siklus kegiatan belajar berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas 4 tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Adapun hasil belajar yang telah diperoleh siswa dari penelitian siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai atau melebihi standar KKM 75. Beberapa siswa, seperti Aura Ardinofa mendapat nilai 90, Avtur Galaxy, Berliyan Mustika, Claudya Marchelly mendapatkan nilai 85, Namun masih ada 4 orang siswa yaitu Dervano Irfan, Muhammad Hatta, Tasya Alfa dan Zahratul Mahendra yang memperoleh nilai di bawah KKM. Secara keseluruhan, metode ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun beberapa siswa perlu diberikan perhatian lebih untuk memahami materi secara lebih mendalam.

### 3. Pembahasan Penelitian

Melihat hasil tes pada studi awal, kemudian dilanjutkan perbaikan siklus I dan siklus II terlihat bahwa setiap siklus perbaikan pembelajaran terjadi kenaikan dalam hal keaktifan siswa saat pembelajaran dapat dikatakan baik secara keseluruhan siswa maupun individu. Dalam hal ini penerapan aplikasi Quizizz siswa kelas IV SD Negeri 01 Pasar Ladang Panjang dapat membuat hasil belajar siswa semakin meningkat dan komunikasi guru dan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya semakin membaik, itu tandanya metode yang digunakan peneliti sangat berpengaruh besar dalam diri siswa. Mencermati proses pembelajaran di kelas IV yang telah dilaksanakan di atas dengan menggunakan aplikasi Quizizz mengalami peningkatan. Setiap tindakan perbaikan dari studi awal, siklus I, siklus II dan siklus III selalu ada peningkatan yaitu pada studi awal 3 orang siswa (20%) yang tuntas dari 15 siswa, siklus I mencapai 7 orang siswa atau 47% dan pada siklus II menjadi 11 orang siswa atau 73%

NO	NAMA SISWA	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Aura Ardinofa	90	✓	
2	Avtur Galaxy	85	✓	
3	Berliyan Mustika	85	✓	
4	Claudya Marchelly	85	✓	
5	Dervano Irfan	50		✓
6	Fazil Rinaldi	82	✓	



7	Febrian Pratama	80	✓	
8	King Habib	80	✓	
9	Nur Fazirah	80	✓	
10	Muhammad Hatta	73		✓
11	Zidan	80	✓	
12	Celvin Alfiansyah	82	✓	
13	Zaskia Anjelina	84	✓	
14	Tasya Alfa	68		✓
15	Zahratul Mahendra	73		✓

**Tabel 3 Daftar Nilai Siklus II**

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai
1.	Nilai Tertinggi	<b>90</b>
2.	Nilai Terendah	<b>50</b>
3.	Jumlah Siswa Yang Mencapai KKM	<b>11 (73,3%)</b>
4.	Jumlah Siswa Yang Tidak Mencapai KKM	<b>4 (26,6%)</b>

Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran pendidikan Agama Islam di kelas IV menggunakan aplikasi Quizizz sangat mendukung dalam meningkatkan ketuntasan siswa, hasil belajar dan aktivitas siswa. Penguasaan materi pelajaran mudah dan cepat dikuasai anak sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat.

## KESIMPULAN

Penelitian tentang peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 01 Pasar Ladang Panjang dilakukan melalui tiga siklus, dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Gambaran awal menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui aplikasi Quizizz.

Pada siklus I, aplikasi Quizizz diperkenalkan, dan siswa terlihat lebih antusias saat sesi kuis. Namun, beberapa siswa kurang fokus, dan indikator kinerja keseluruhan tidak terpenuhi. Pengamat menilai aktivitas peneliti dan siswa sudah baik, tetapi masih ada ruang untuk perbaikan.

Pada siklus II, peneliti menekankan bagian-bagian pelajaran yang sulit dan meningkatkan koordinasi selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih fokus, dan indikator kinerja meningkat. Pengamat menilai aktivitas peneliti dan siswa sangat baik.

Pada siklus III, peneliti terus menyempurnakan rencana pembelajaran dan aplikasi Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sangat terlibat, dan indikator kinerja terpenuhi. Pengamat menilai aktivitas peneliti dan siswa sangat baik.

Kesimpulannya, penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI dengan tema "Asmaul Husna" dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peran aktif peneliti dalam



mengoordinasikan pembelajaran dan menyempurnakan RPP turut mendukung keberhasilan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Abi Hamid, Mustofa, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Achmad Rinaldo Fernandes, A., Solimun, S., & Sheard, G. (2018). The mediation effect of customer satisfaction in relationship between service quality, service orientation and marketing mix strategy to customer loyalty. *Journal of Management Development*.
- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arikunto, S. 2008. *dasar dasar evaluasi pendidikan*. jakarta: bumi aksara.
- Basyirudin, U. 2002. *media pembelajaran*. jakarta: cutat pers.
- Dimiyati dan Mudjiyono.(2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta.
- Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori & Praktik* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017), 143.
- Masnur, Muslich. 2014. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nisrina, Puspitasari, & Mawaddha. 2019. *Laptop Sebagai Media Pembelajaran Interaktif* . Hal 460 461.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books.
- Purba, M. A. (2019). Analisis Penerapan SAK EMKM pada Penyusunan Laporan Keuangan UMKM di Kota Batam. *Jurnal Akuntansi Bareleng*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.33884/jab.v3i2.1219>
- Sandu, Siyoto dan M. Ali Sodiq. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Syah, Muhibbin. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Thobroni, M. D. 2011. *belajar dan pembelajaran*. jogjakarta: ar ruzz media.
- Wardani IGAK, Wihardit Kuswaya. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka