

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KABUPATEN PROBOLINGGO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu pernyataan memperoleh
gelar sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Roy Kurniawan
NIM : T20181407

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
APRIL 2023**

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KABUPATEN PROBOLINGGO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu pernyataan memperoleh
gelar sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh :

Roy Kurniawan
Nim : T20181407

Disetujui Pembimbing:



Nina Hayuningtyas, M.Pd.
NIP . 198108142014112003

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KABUPATEN PROBOLINGGO**

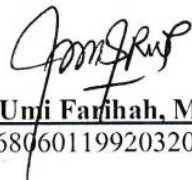
SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Selasa
Tanggal : 11 April 2023

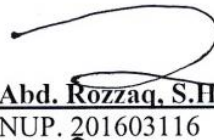
Tim Penguji

Ketua



Dr. Hj. Unji Faridah, M.M, M.Pd
NIP. 196806011992032001

Sekretaris



Abd. Rozzaq, S.H.I., M.Pd
NUP. 201603116

Anggota :

1. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
2. Nina Hayuningtyas, M.Pd



Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

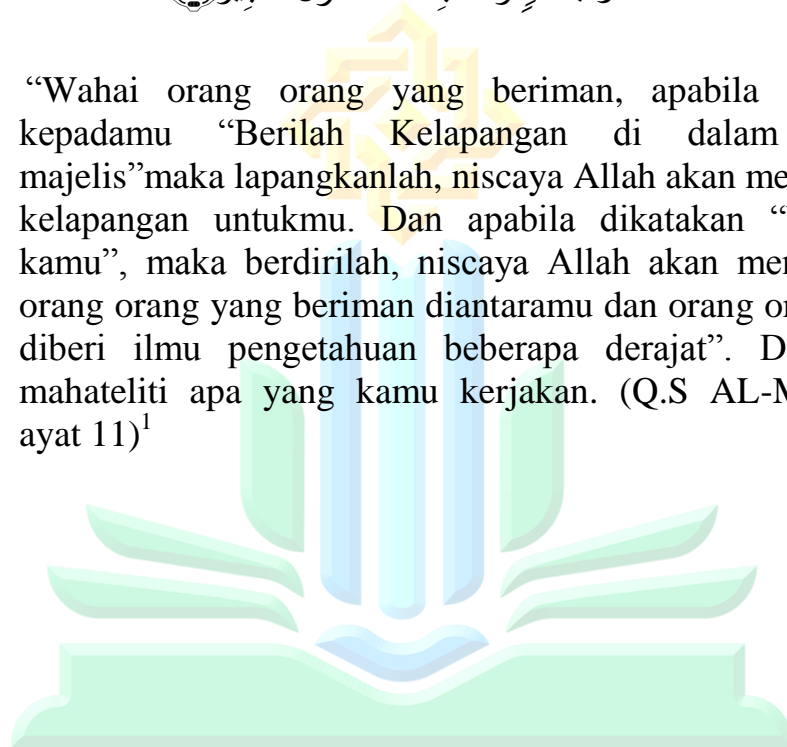


Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

MOTTO

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ
لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah Kelapangan di dalam majelis” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan “berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”. Dan Allah mahateliti apa yang kamu kerjakan. (Q.S AL-Mujadalah ayat 11)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Quran dan Terjemahan (Bandung: Diponegoro, 2015),

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan hati maka skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Keluarga dan kedua orang tua saya, Bapak (Usman) dan Ibu (sulaiha) dengan penuh cintanya mengasuh dan mendidik anaknya, Selalu mendo'akan, Dan berjuang demi anaknya.
2. Ratna febriyanti yang telah menjadi partner dan banyak membantu saya.
3. Bu Nina Hayuningtyas Dosen pembimbing yang telah sabar membimbing saya.
4. Teman-teman kelas A9, Teman Kontrakan seperjuangan mulai awal sekolah sampai kuliah yang telah menemani dan menyemangati.
5. Almamater kebanggaan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember tempat saya menimba ilmu yang berharga.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi, dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh dengan nuansa persaudaraan seperti saat ini.

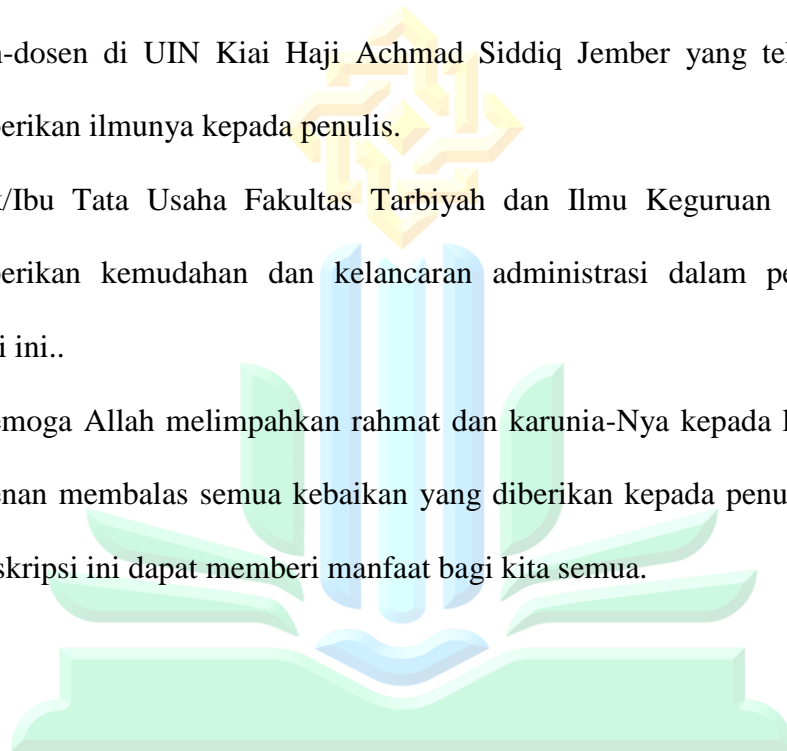
Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam pada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo”.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberi persetujuan pada skrikpsi ini.
3. Dr.Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku ketua jurusan Fakultas Tarbiyah da Ilmu Keguruan

4. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah menerima judul skripsi ini
5. Nina Hayuningtyas, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar dan sepenuh hati memberikan arahan, bimbingan dan motivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen-dosen di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak/Ibu Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran administrasi dalam penyelesaian skripsi ini..

Semoga Allah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, dan berkenan membalas semua kebaikan yang diberikan kepada penulis. Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.



Jember, 20 Desember 2022

Penulis,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Roy Kurniawan
NIM.T20181407

ABSTRAK

Roy Kurniawan, 2022: *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo.*

Kata Kunci : Pemanfaatan, Media pembelajaran, Quizizz, Sejarah Kebudayaan Islam.

Sekolah telah menggunakan teknologi pembelajaran dari waktu ke waktu, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran melalui media kuis. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berupa lingkungan belajar berbasis permainan yang digunakan sebagai alat untuk mengajar siswa. Quizizz ini populer ketika masa pandemic covid 2019 lalu, dimana pembelajaran dilakukan secara daring. Namun, seiring berkembangnya zaman dan dirasakannya manfaat dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran khususnya PAI, maka guru PAI Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo tetap mempertahankan penggunaan aplikasi ini dalam mengajar PAI setelah masa pandemic berakhir.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mengetahui Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo. (2) Mengetahui kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian lapangan (field research). Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Kabupaten Probolinggo pada kelas X yang berjumlah 28 siswa. subjek penelitian ini ialah 2 guru dan 4 siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten ini dilaksanakan dengan baik sesuai langkah-langkah yang telah guru buat dan proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik. Langkah tersebut yaitu : (1) Perencanaan dimana guru membuat RPP dan silabus, kemudian menyiapkan media dengan mendownload Quizizz, lalu membuat soal dan memasukkan soal yang dibuat pada aplikasi Quizizz. Selanjutnya pelaksanaan, pada tahap ini guru menyiapkan proyektor, membagikan kode dan meminta siswa mengerjakan Quizizz. (2) Kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran Quizizz pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo yaitu RAM tidak cukup, Gangguan Akses Internet, permasalahan dan waktu.

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah.....	8
F. Sistematika Pembahasan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori	18

1. Media Pembelajaran.....	18
2. Quizizz	23
3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	31
4. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi Penelitian.....	37
C. Subyek Penelitian.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data.....	38
E. Analisis Data	39
F. Keabsahan Data.....	42
G. Tahap – tahap Penelitian	42
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	44
A. Penyajian Data dan Analisis.....	44
B. Pembahasan Temuan.....	68
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

No Uraian	Hal
2.1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian.....	14



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Sign Up Quizzz	25
Gambar 2.2. Sign Up dengan email atau google.....	25
Gambar 2.3. Log in sebagai guru	26
Gambar 2.4. Masukkan identitas.....	26
Gambar 2.5. Membuat Quiz.....	27
Gambar 2.6. Membuat Quiz baru.....	27
Gambar 2.7. Selesai membuat Quiz.....	28
Gambar 2.8. Tampilan pemilihan pengerjaan Quizizz.....	28
Gambar 2.9. Kode mengerjakan Quizizz	29
Gambar 2.10. Memasukkan kode memulai Quizizz	29
Gambar 4.1. Siswa membantu guru menyiapkan proyektor	49
Gambar 4.2. Pemilihan penyelenggaraan Quizizz	51
Gambar 4.3. Password untuk memulai Quizizz	53
Gambar 4.4. Setelah siswa memasukkan pin	54
Gambar 4.5. Papan peringkat skor Quizizz.....	57

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Matrik penelitian

Lampiran 2 Jurnal kegiatan penelitian

Lampiran 3 Surat penelitian

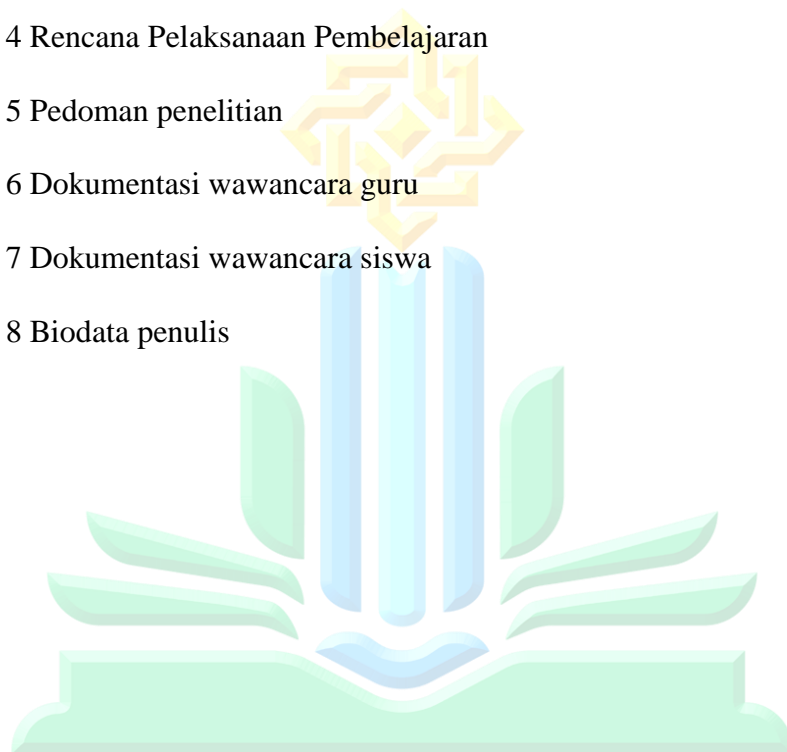
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 5 Pedoman penelitian

Lampiran 6 Dokumentasi wawancara guru

Lampiran 7 Dokumentasi wawancara siswa

Lampiran 8 Biodata penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan agama Islam merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah umum ataupun di sekolah Islam. Pendidikan Islam merupakan upaya manusia untuk melahirkan generasi yang lebih baik generasi yang selalu menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya, dalam Al Qur'an, Allah meminta kita agar tidak mewariskan generasi yang lemah. Sebagai sebuah mata pelajaran, Pendidikan Agama Islam wajib diajarkan kepada Siswa yang beragama Islam mulai tingkat dasar sampai jenjang sekolah menengah atas atau madrasah Aliyah.

Menurut Syed Muhammad Naqib Al-Attas bahwa "Pendidikan merupakan suatu proses penanaman sesuatu ke dalam diri manusia mengacu kepada metode dan sistem penanaman secara bertahap, dan kepada manusia menerima proses dan kandungan pendidikan tersebut".² Maka pendidikan Agama Islam sangat penting untuk diajarkan kepada setiap peserta didik yang beragama Islam tanpa terkecuali untuk menanamkan ilmu keagamaan pada generasi umat Islam.

Mengenai pentingnya pendidikan ini, Islam sebagai agama *Rahamatan lil'alam*, mewajibkan untuk mencari ilmu pengetahuan melalui pendidikan di dalam maupun di luar pendidikan formal. Terdapat dalam hadist yang berbunyi :

² Muzayyin Arifin, *firasat Pendidikan Islam* (Jakarta :PT.Bumi Aksawa, 2010), 56.

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ.

Artinya ; Menuntut ilmu wajib bagi setiap umat islam laki-laki maupun perempuan. (HR. Al-Baihaqi, Ath Thabrani, Abu Ya'la, Al, Qudhai, dan Abu Nu'aim Al-Ashbahani).³

Setiap muslim dan muslimah wajib menuntut ilmu sebanyak-banyaknya agar tidak tersesat dalam kebodohan dan kegelapan menuju jalan terang benderang yaitu, *Addinul Islam Wal Iman* dengan memperbanyak ilmu agama.

Secara keseluruhan materi mata pelajaran PAI terdiri dari lima cakupan, yaitu Al-Qur'an dan Hadits, Fiqih, Aqidah Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu cakupan ilmu yang harus dipelajari siswa di Madrasah Aliyah. SKI merupakan mata pelajaran agama yang diajarkan di Madrasah Aliyah yang menekankan pada kemampuan siswa dalam mengambil hikmah dari sejarah Islam dengan meneladani tokoh berprestasi. Dengan mempelajari SKI siswa bisa mengetahui peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah perkembangan Islam dan menanamkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pada penelitian ini peneliti ingin memfokuskan pada Mata Pelajaran SKI. Untuk memotivasi belajar siswa, guru sebagai pengajar harus lebih kreatif dan inovatif.

Pandemi Covid 19 yang melanda wilayah Indonesia telah memberi dampak pada seluruh aspek kehidupan, termasuk aspek pendidikan. Untuk mengurangi penyebaran virus pada satuan pendidikan pemerintah mengambil

³³ Bukhari Umar, Hadits Tarbawi, *Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Anizah, 2012), 7.

kebijakan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas. Penutupan sekolah ini berdampak pada perubahan proses pembelajaran dari pembelajaran secara langsung (*face to face*) menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh, dilaksanakan dengan memanfaatkan media digital yang lebih dikenal dengan istilah E-learning atau pembelajaran dalam jaringan atau daring.⁴ Proses pembelajaran jarak jauh menjadi pendukung kebijakan pelaksanaan Social Distancing untuk membatasi interaksi manusia dan menghindari masyarakat dari kerumunan agar terhindar dari penyebaran virus covid-19. Perubahan instan dalam proses pembelajaran memaksa setiap tenaga pengajar untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Para tenaga pendidik diharuskan untuk mampu mencari dan menyusun setiap proses penyampaian materi dengan cara yang menarik dan atraktif sehingga siswa dapat memahami dan memenuhi capaian pembelajaran.⁵

Kegiatan pembelajaran daring memungkinkan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dimana saja dan kapan saja, sehingga dalam proses pelaksanaannya siswa dapat mengkondisikan diri seaman mungkin untuk belajar tanpa aturan yang formal, melalui pelaksanaan pembelajaran daring peserta didik juga dapat menghemat waktu serta tenaga dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga peserta didik memiliki waktu lebih untuk melakukan berbagai macam kegiatan diluar kegiatan akademik, seperti

⁴ Putra,N.P. “Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Aplikasi Zoom Dan Whatsapp Group Di Era New Normal Pada Warga Belajar Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat” (PKBM) Bina Insani. JIPSINDO, 7(2), 162–176. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v7i2.34939>, Tahun (2020).

⁵ Aini, K “Analisis Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19”. Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 4(1). <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.585>. Tahun (2021).

mengikuti lomba, mengikuti les tari atau pengembangan bakat dan minat lainnya.⁶

Proses pelaksana pembelajaran yang dilakukan guru Sejarah Kebudayaan Islam MAN 2 Kabupaten Probolinggo mengupayakan menciptakan proses pembelajaran secara kondusif dengan suasana yang edukatif agar siswa dapat melaksanakan tugas belajar dengan antusias dan optimal. Dengan melibatkan siswa melalui pendekatan dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang sedang disajikan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa kreatifitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan.⁷ Dengan menggunakan Game Quizizz siswa dapat melakukan latihan di kelas pada perangkat elektronik mereka. Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme dan music menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu motivasi

⁶ Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, *Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV*. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(3), 265–276. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74> . Tahun (2020)..

⁷ Leony Sanga Lamsari Purba, “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I”, Jurnal Pendidikan, No. 1, Vol. 12 (2019), hal 15.

belajar dan meningkatkan hasil belajar.⁸ Quizizz ini menjadi menarik dan efektif karena berbasis teknologi dan kompetitif dengan cara yang atraktif. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Prasetyo yang menyebutkan bahwa penggunaan media aplikasi yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.⁹ Metode ini juga cocok diterapkan di pola pembelajaran online (online) yang secara instan atau langsung juga dapat diketahui hasil dari review.¹⁰ Penggunaan Quizizz terbilang praktis dan mudah, dimana penggunaanya dibagi kedalam 2 bagian yaitu host (pembuat soal biasanya adalah seorang pengajar dan user (siswa) yang bergabung (join) untuk menjawab soal-soal yang sudah dibuat oleh pengajarnya.¹¹

Hasil obsevasi dan wawancara awal yang dilakukan penulis pada 28 Juli 2022 menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran Quizizz selama masa pandemi membawa dampak yang baik bagi siswa. Siswa menjadi termotivasi dalam belajar dikarenakan merasa tertantang dengan metode pembelajaran tersebut, dan juga hasil pembelajaran SKI pun meningkat. Karena itulah, Guru SKI tetap menggunakan media Pembelajaran Quizizz ini dalam mengajar SKI meskipun pandemic sudah berlalu.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada

⁸ Ibid.,

⁹ Dwi Yuli Prasetyo, “Pengaruh Game Kuis Berbasis Android dalam Pembelajaran PPKN Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 11 Semarang”, (Skripsi, Semarang, 2017)

¹⁰ Mulyati, S., & Evendi, H. *Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP*. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>, (2020).

¹¹ Agustina, L., & Rusmana, I. M. “Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz”. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 1–7. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2249>, (2019).

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Kasus di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo)''.

B. Fokus Penelitian

Fokus Penelitian berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini memfokuskan pada Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Kasus di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo). Pertanyaan Penelitian :

1. Bagaimana Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo?
2. Bagaimana kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian berdasarkan dari focus dan pertanyaan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo.
2. Untuk mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam Pemanfaatan Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo.

D. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini antara lain:

1. Secara teoritis, hasil penulisan ini diharapkan mampu menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Secara praktis,

- a. Bagi Pihak Madrasah

Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai pemberi informasi tentang hasil dari penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses dan kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan informasi masukan saran yang membangun akan pentingnya media pembelajaran Quizizz sebagai media mengajar agar materi yang akan disampaikan dapat diserap oleh peserta didik dengan maksimal.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara praktis, efektif dan efisien dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, serta untuk menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran Quizizz.

- c. Bagi peneliti.

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melaksanakan penelitian-penelitian selanjutnya.

E. Definisi Istilah

Dalam memberikan arah dan menghindari kesalahan persepsi atau penafsiran maka diperlukan adanya penegasan istilah dalam karya ilmiah yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo” sebagai berikut :

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan berasal dari dasar kata “manfaat” yang memiliki arti proses, cara atau perbuatan dalam menggunakan atau memanfaatkan suatu objek atau benda sehingga hal tersebut memiliki fungsi.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

3. Quizizz

Quizizz adalah sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat log in ke kuis tersebut. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran elektronik yang dapat menunjang berjalannya proses

pembelajaran dengan menawarkan beragam fitur, mulai dari pembuatan kuis interaktif, materi interaktif baik berupa slide, hingga media yang lainnya yang dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas, dengan cara membagikan kode kuis maupun link pelajaran yang dapat diakses melalui login web maupun aplikasi secara langsung.

4. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan suatu ilmu yang mempelajari hasil karya, rasa dan cipta orang-orang Islam di masa lalu baik dalam bentuk sosial, budaya, ekonomi, politik dan tata kehidupan lainnya. Artinya: “Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Dalam kata lain, Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Islam dari masa lampau hingga masa kini. Batasan materi pada pembahasan penelitian ini ialah dakwah Rasulullah pada periode Makkah.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.¹² Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut :

¹² Tim Penyusun, *Pedoman penulisan karya Ilmia*,48.

Bab Satu, Pendahuluan. Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab Dua, Kajian Kepustakaan. Bab ini membahas tentang kajian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan dan kajian teori yang dijadikan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian.

Bab Tiga, Metode Penelitian. Bab ini membahas tentang metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, Teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data. Serta tahap-tahap penelitian.

Bab Empat, penyajian data dan analisis, Bab ini membahas tentang gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis, serta pembahasan temuan.

Bab Lima, Penutup. Yang meliputi kesimpulan dan saran-saran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti mencantumkan berbagai penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya dengan penjelasan dan maksud yang sama dengan penelitian ini, kemudian peneliti membuat ringkasannya.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan ialah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Endang Ngatiningsih tahun 2020 dari Universitas Islam Indonesia dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan implementasi dan hasil implementasi media pembelajaran berbasis online menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Subjek penelitian adalah guru Akidah Akhlak dan peserta didik yang pernah mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz di MAN Kota Magelang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi,

wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif.¹³

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Fauziyyah tahun 2019 dari Universitas Negeri Malang dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dala Pembelajaran PKN”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Quizizz dalam pembelajaran PKN terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Quasy Experiment. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasy Experimental, Non-Equivalent Control Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIA 5 sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas XI MIA 6 sebagai kelas control. Analisis data kuantitatif berupa tes dilakukan terhadap hasil pre tes dan post tes kedua kelas menggunakan uji t. sedangkan data kuantitatif berupa non tes dilakukan terhadap angket yang disebarkan kepada peserta didik.¹⁴

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nunung Supriadi tahun 2021 dari Universitas Jendral Sudirman dengan judul “Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19”. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan kuis online pada laman Quizizz, cara menggunakan

¹³ Endang Ngatiningsih, “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang”, (SKRIPSI, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2020)

¹⁴ Ulfa Fauziyyah, *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dala Pembelajaran PKN*, (SKRIPSI, Universitas Negeri Malang, Malang, 2019)

Quizizz sebagai media pembelajaran ataupun evaluasi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, data yang dikumpulkan bersumber dari data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Wawancara dengan narasumber dilakukan kepada responden dengan metode sampling, yaitu mengambil sampel dari populasi siswa dari sekolah di daerah Purwokerto yang memiliki pelajaran bahasan Mandarin. Teknik observasi dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.¹⁵

4. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Setiawan tahun 2019 dari Universitas Muhammadiyah Semarang dengan judul “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan dLinier Tiga Variabel Kelas X IPA SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2021. Tujuan penelitian adalah untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa dengan implementasi media Game Quizizz dan mengetahui peningkatan keterampilan serta respon siswa terhadap implementasi Game Quizizz dalam pembelajaran materi SPLTV. Subjek penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah seluruh kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan jumlah 36 siswa. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 15 Semarang Jalan Kedungmundu Raya No. 34 Semarang. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa hasil belajar, keterampilan proses, dan respons siswa dalam proses

¹⁵ Nunung Supriadi, Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19, (SKRIPSI, Universitas Jendral Sudirman, Purwokerto, 2021)

pembelajaran yang mengimplementasikan media Game Quizizz.

Pengumpulan data dilakukan dengan test, observasi lalu Angket.¹⁶

5. Penelitian yang dilakukan oleh Gamar Al Haddar tahun 2021 dari Universitas Wdya Gama Mahakam Samarinda Indonesia. Dengan judul “Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui menganalisis media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa kelas IV Di sd Muhammadiyah 6 Samarinda Utara. Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dengan tingkat kedalaman analisis deskriptif.¹⁷

Tabel 2.1.
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Endang Ngatiningsih tahun (2020)	Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang	1) Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama meneliti tentang Implementasi media pembelajaran Quizizz 2) Penelitian terdahulu dan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif	1) Penelitian terdahulu meneliti tentang pemahaman siswa pada pembelajaran Akidah akhlak di MAN kota Magelang sedangkan penelitian ini meneliti pembelajaran SKI di MAN 2 Kab Probolinggo.

¹⁶ Agung Setiawan, Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA SMA Negeri 15 Semarang (SKRIPSI, Universitas Muhammadiyah Semarang, Semarang, 2019)

¹⁷ Gama Al Haddar, "Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar", (Universitas Wdya Gama Mahakam Samarinda Indonesia, Tahun 2021).

1	2	3	4	5
2.	Fauziyyah (2019)	Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN	1) Penelitian terdahulu dan penelitian ini meneliti media pembelajaran Quizizz	1) Penelitian terdahulu meneliti motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PKN di SMA N 1 Malajaya sedangkan penelitian ini meneliti pelajaran SKI di MAN 2 Kab Probolinggo. 2) Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.
3.	Nunung Supriadi (2021)	Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19	1) Penelitian terdahulu dan penelitian ini meneliti media pembelajaran Quizizz 2) Penelitian terdahulu dan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif	1) Penelitian terdahulu meneliti pembelajaran Mandarin di Purwokerto sedangkan penelitian ini meneliti pembelajaran SKI di MAN 2 Kab Probolinggo
4.	Agung Setiawan (2019)	Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem	1) Penelitian terdahulu dan penelitian ini meneliti media pembelajaran Quizizz.	1) Penelitian terdahulu meneliti hasil belajar Matematika materi sistem

1	2	3	4	5
		Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2021		persamaan linier 3 variabel sedangkan penelitian ini meneliti pembelajaran SKI Di MAN 2 Kab P robolinggo 2) Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian PTK sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.
5.	Gama Al Haddar (2021)	Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekola Dasar	1) Penelitian terdahulu dan penelitian ini meneliti media pembelajaran Quizizz. 2) Penelitian terdahulu dan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.	1) Penelitian terdahulu meneliti pembelajaran Daring pada siswa tingkat Sekolah dasar sedangkan penelitian ini meneliti pembelajaran SKI Di MAN 2 Kab Probolinggo.

Pada penelitian pertama yang dilakukan oleh Endang Ngatiningsih tahun 2020 dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang”. Kekurangannya yaitu tidak membahas mengenai pemanfaatan pembelajaran yang dilakukan di MAN kota Magelang. Karena hanya meneliti bagaimana quizizz meningkatkan pemahaman siswa.

Selanjutnya pada penelitian kedua yang dilakukan oleh Fauziyyah pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN”. Kekurangannya dalam penelitian ini adalah tidak membahas tentang pemanfaatan pembelajaran. Karena dalam penelitian ini hanya membahas mengenai pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Nunung Supriadi pada tahun 2021 dengan judul ” Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19”. Kekurangannya dalam penelitian ini adalah tidak membahas mengenai hasil pemanfaatan pembelajaran dan hanya membahas penerapan Quizizz pada pembelajaran daring di Era Covid-19. Karena dalam penelitian ini hanya meneliti penerapan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Daring di Era Covid-19.

Kemudian penelitian keempat yang dilakukan oleh Agung Setiawan pada tahun 2019 dengan judul “ Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2021”. Kekurangannya pada penelitian yaitu tidak membahas mengenai hasil pemanfaatan pembelajaran hanya membahas implementasi media game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Penelitian kelima yang dilakukan oleh Gama Al Haddar pada tahun 2021 dengan judul “Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam

Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar”. Kekurangannya pada penelitian ini tidak membahas pemanfaatan hanya membahas analisis media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu, penelitian ini lebih fokus kepada pemanfaatan media pembelajaran Quizizz serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran beserta solusinya. Hal tersebut belum diteliti oleh penelitian terdahulu di atas.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kehadiran media sangat penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Dalam kegiatan tersebut, menghadirkan media sebagai perantara dapat menghilangkan ambiguitas topik yang disampaikan.

Kata “media” berasal dari Bahasa Latin dan merupakan jamak dari kata *media*, yang secara harfiah berarti mediasi atau rujukan.

Media adalah mediasi atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁸

Gerlach dan Ely mengatakan media adalah orang, materi, atau peristiwa yang bila dipahami secara luas, menciptakan kondisi yang memungkinkan orang lain memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹⁹

¹⁸ Arif S. Sadirman, et.al, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2008), hal 6.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hal 3.

Media pembelajaran merupakan alat kerja dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.²⁰ Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep media adalah salah satu yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan dan motivasi siswa untuk meningkatkan proses belajar. Penggunaan media secara kreatif memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan meningkatkan kinerja mereka, tergantung pada tujuan yang ingin mereka capai.

Selain itu, media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar siswa sehingga dapat mengatasi kesulitan pencapaian tujuan pencapaian hasil belajar siswa yang memuaskan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Salah satu ciri media pembelajaran adalah media yang memuat berita dan informasi serta menyampaikan kepada penerimanya, yaitu siswa. berikut ini akan dijelaskan macam-macam media pembelajaran.²¹

1) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan ketrampilan berbahasa, seperti radio, kaset dan piringan hitam.

Media ini tidak untuk tunarungu.

²⁰ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dioantara, 2013) hal 3.

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hal 3.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan penglihatan. Ada media visual yang merepresentasikan gambar diam, seperti filmstrip (rangkain film), photo slide (bingkai film), foto, lukisan dan cetakan. Ada juga media visual yang menampilkan video dan symbol seperti kartun.

3) Media Audio-Visual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu auditif dan visual. Karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua bagian:²²

a) Audiovisual diam

Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film

rangkai suara, dan cetak suara. Berdasarkan jenis media penelitian tersebut di atas, peneliti dapat mengkategorikan media yang mereka teliti agar dapat menggunakan media pembelajaran yang digunakan oleh MAN 2 Kabupaten Probolinggo sebagai media pembelajaran untuk aplikasi Quizizz.

²² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta, 2011), hal 211.

b) Audiovisual gerak

Audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette dan aplikasi game yang bersuara dan bergerak.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun secara khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar.

Manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengerjaan dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, medemonstrasikan, dan lain-lain.²³

Dari beberapa manfaat media pembelajaran di atas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media dapat mempermudah guru

²³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal 5-6.

dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran, sebagai berikut:²⁴

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut:
 - a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajar.
 - b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
 - c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
 - d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
 - e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
 - f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
 - g) Meningkatkan kualitas pengajaran.
 - h) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.
 - i) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian.
 - j) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, adalah:
 - a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
 - b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar.

²⁴ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interkatif-inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal 5-6.

- c) Memudahkan pembelajar untuk belajar.
- d) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis.
- e) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang di sajikan.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran di atas merupakan media sebagai salah satu alat untuk memajukan dan meningkatkan proses pendidikan dan pembelajaran, dan alat tersebut memotivasi peserta didik untuk belajar dan bersifat abstrak, memberikan pengalaman yang memperjelas dan mempromosikan konsep. Meningkatkan kemampuan belajar siswa yang meningkat. Tergantung pada tingkat berpikir daya serap belajar siswa. oleh karena itu, dengan merencanakan program media yang dilaksanakan secara sistematis dan terarah pada tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, dapat diketahui hambatan komunikasi, pembatasan fisik di dalam kelas, dan sikap pasif siswa. dapat mengatasi dan mengintegrasikan pengamatan siswa.

2. Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang

pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat log in ke kuis tersebut. Quizizz juga dapat menampilkan data dari soal yang telah dikerjakan siswa. Guru dan siswa juga dapat mengetahui dari skor yang paling tinggi dan paling rendah, namun hal ini perlu menggunakan media pembelajaran lain seperti laptop dan proyektor sehingga memudahkan guru dalam menampilkan Quizizz dalam proses pembelajaran.

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat memantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan aplikasi ini membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.²⁵

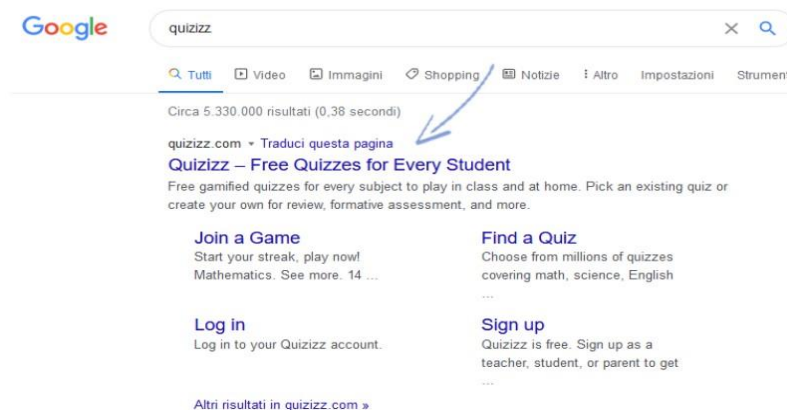
Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi C. K. yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik

²⁵ Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I", Jurnal Pendidikan, No. 1, Vol. 12 (2019), hal. 33.

untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.²⁶

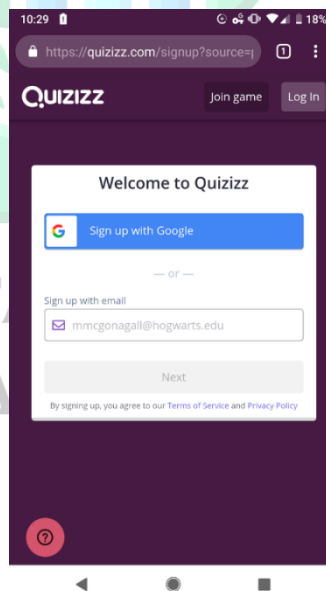
b. Langkah-Langkah Pembuatan Kuis Melalui Quizizz

- 1) Masuk ke www.quizizz.com lalu klik “Sign Up”.



Gambar 2.1.
Sign Up Quizizz

- 2) Pilih “sign up with e-mail” atau “sign up with google”.



Gambar 2.2.
Sign up dengan email atau dengan google

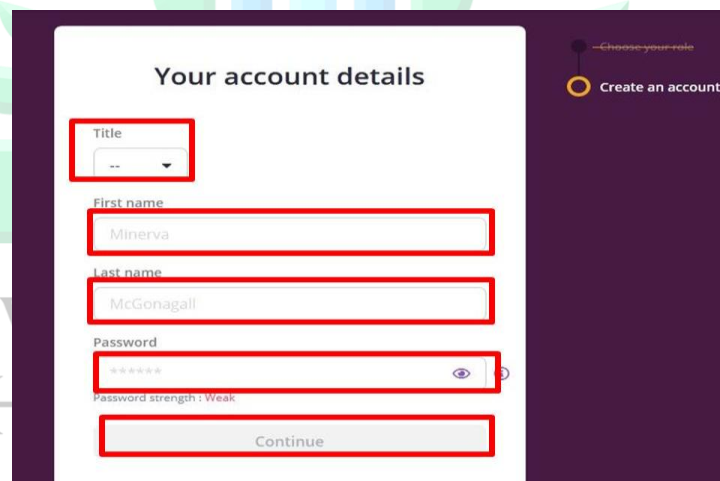
²⁶ Agung Setiawan, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyaningsih, “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020”, (Seminar Nasional Edusaintek, Tahun 2019), hal. 169.

- 3) Klik “Teacher” jika ingin log in sebagai guru .



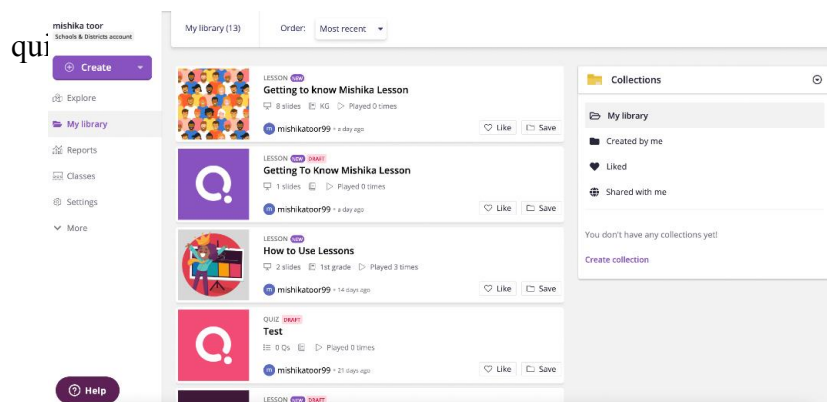
Gambar 2.3.
Log in sebagai guru

- 4) Masukkan identitas (username, e-mail, dan password) kemudian klik “continue”.

The image shows the 'Your account details' form. The form has a title 'Your account details' and a 'Choose your role' dropdown menu. Below the title, there are several input fields: 'Title' (a dropdown menu with '--' selected), 'First name' (text input with 'Minerva'), 'Last name' (text input with 'McGonagall'), and 'Password' (password input with '*****' and a 'Weak' strength indicator). A 'Continue' button is located at the bottom of the form. The form is set against a dark purple background.

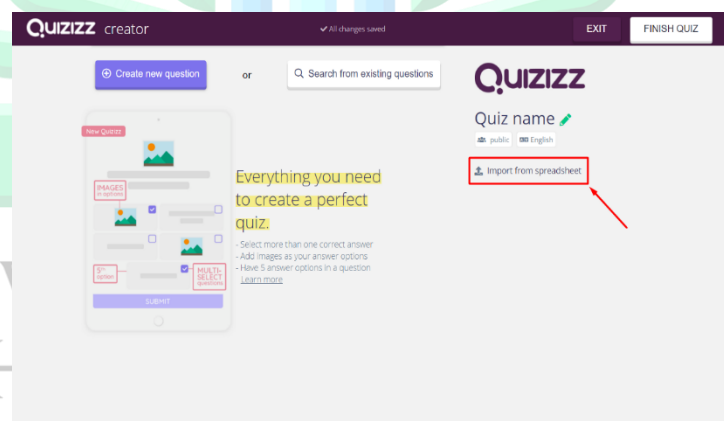
Gambar 2.4.
Masukkan Identitas

- 5) Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik “create new



Gambar 2.5.
Membuat Quiz

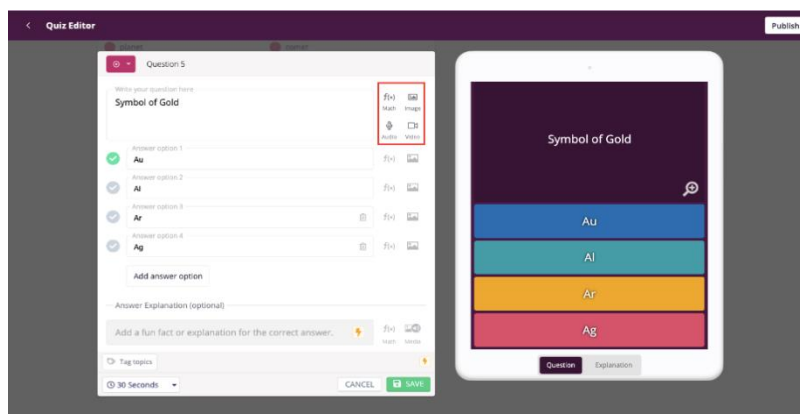
- 6) Kemudian akan muncul tampilan “Let’s create a quiz” dan masukkan nama kuis, bahasa, lalu klik “save”.
- 7) Apabila sudah muncul tampilan selanjutnya lalu klik “create new question”.



Gambar 2.6.
Membuat Quiz baru

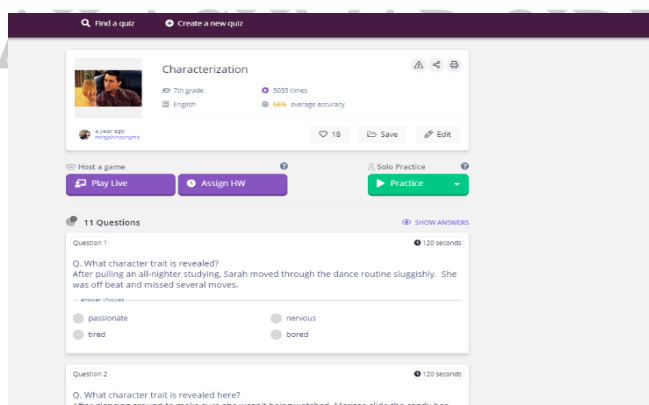
- 8) Masukkan pertanyaan pada kolom “write your question here” lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom “answer option 1, answer option 2, dan seterusnya”.

- 9) Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik “save”.



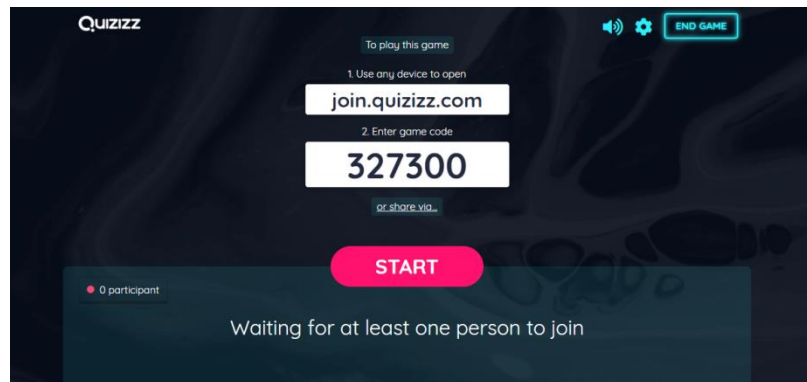
Gambar 2.7.
Selesai membuat Quiz

- 10) Jika sudah menulis semua kuis, klik “Finish Quiz”.
- 11) Maka akan muncul tampilan Quiz Detail (atur kelas berapa kuis itu ingin ditujukan dan mata pelajaran apa yang digunakan) lalu klik “save details”.
- 12) Akan muncul tampilan selanjutnya pilih “Home Work” jika ingin digunakan sebagai PR (Pekerjaan Rumah) dan pilih “Play Live” jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang.



Gambar 2.8.
Tampilan pemilihan pengerjaan Quizizz

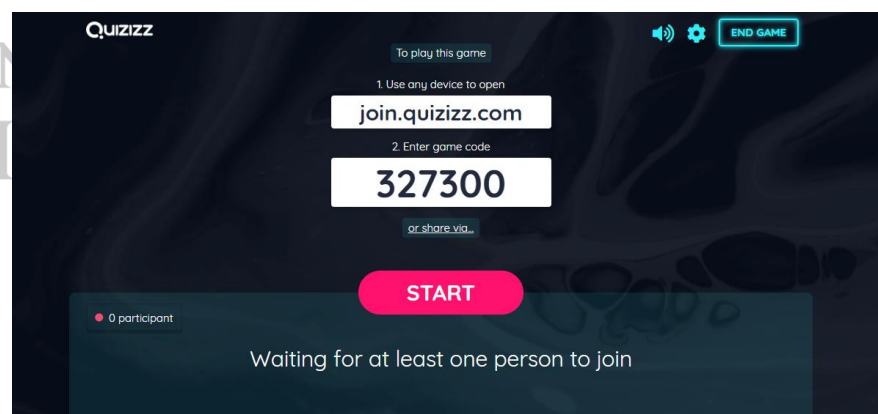
- 13) Masukkan deadline pengerjaan atau batasan waktu pengerjaan (atur jam dan tanggal) lalu klik “Proceed”.
- 14) Akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.²⁷



Gambar 2.9.
kode mengerjakan Quizizz

Cara mengerjakan kuis

- 1) Siswa membuka link <https://join.quizizz.com>.
- 2) Siswa memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru lalu klik “Proceed”.
- 3) Siswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik “start”.



Gambar 2.10.
Memasukkan kode memulai Quizizz

²⁷ Uswatun Hasanah, Google and Quizizz : Pembelajaran dan Penilaian Berbasis Bawai (Lamongan: Pagan Press,2020),38.

- 4) Siswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal 20 detik (sesuai dengan aturan guru).²⁸

c. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

1) Kelebihan

- a) Fitur yang ditampilkan sangat banyak, seperti memberikan data dan statistic tentang kinerja peserta didik, mengetahui peserta didik yang mendapat skor tinggi.
- b) Quizizz bisa digunakan didalam kelas secara langsung maupun diluar kelas (pekerjaan rumah).
- c) Bisa menampilkan hasil dalam bentuk excel sehingga mudah untuk dianalisis.
- d) Dapat membuat soal sesuai KD dan indikator, setiap soal bisa diatur durasinya.
- e) Tampilan pembelajaran yang lebih menarik.
- f) Tampilan gabungan jelas yang menarik dengan menggunakan kode.
- g) Konfigurasi ujian yang sangat mudah.
- h) Soal dapat di share ke sesama akun Quizizz.²⁹

2) Kekurangan

- a) Membutuhkan akses internet.
- b) Membutuhkan perangkat Pc atau Smartphone.

²⁸ Ibid.,

²⁹ Yuan mei, Yan ju, Yan, Adam, *Implementasi Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom* (European Journal of Social Science Education and Research).

- c) Tidak bisa memilih soal yang gampang dulu untuk dikerjakan.
- d) Tidak bisa melihat hasil nilai saingannya.³⁰

3. Pembelajaran SKI

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran adalah kegiatan memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran yaitu dengan mengatur dan merespon komponen-komponen pembelajaran, sehingga arah kegiatan atau tujuan, isi kegiatan, cara penyampaian kegiatan serta bagaimana mengukurnya menjadi jelas dan sistematis. Perencanaan pembelajaran pada dasarnya mengatur dan menetapkan komponen-komponen tujuan, bahan, metode atau teknik, serta evaluasi atau penilaian.³¹

Perencanaan adalah awal dari semua proses yang rasional dan mengandung sifat optimism yang didasarkan atas kepercayaan bahwa akan dapat mengatasi berbagai macam permasalahan dalam konteks pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran, dalam suatu

³⁰ Sovandi Marwan, "Tentang Quizizz" , <http://Prezi.com/tentang-quizizz/>,2019. Diakses tanggal 05 Desember 2022.

³¹ Nana Sudjana, Dasar-dasar proses belajar mengajar,(Bandung : Sinar Baru Algensindo,1998)hal 61.

alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa satu semester yang akan datang untuk mencapai tujuan yang ditentukan.³²

Berdasarkan PP No. 19 Tahun 2005 Pasal 20 dinyatakan bahwa: Perencanaan proses pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar.³³

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan.³⁴

Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai.³⁵

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru melakukan beberapa tahap pelaksanaan pembelajaran, sebagai berikut :

1) Kegiatan awal

Kegiatan pembuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang

³² Bunghart and Trull sagala 2003

³³ PP No. 19 Tahun 2005 Pasal 20.

³⁴ Nana Sudjana, Dasar-dasar proses belajar mengajar,(Bandung : Sinar Baru Algensindo,1998)hal 136.

³⁵ Bahri an Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) hal 28.

memungkinkan peserta didik siap secara mental untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan ini guru harus memperhatikan dan memenuhi kebutuhan peserta didik serta menunjukkan adanya kepedulian yang besar terhadap keberadaan peserta didik. Dalam membuka pelajaran guru biasanya membuka dengan salam dan presensi peserta didik dan menanyakan tentang materi sebelumnya.

2) Kegiatan inti

Penyampaian materi pembelajaran merupakan inti dari suatu proses pelaksanaan pembelajaran. Dalam penyampaian materi guru menyampaikan materi berurutan dari materi yang paling mudah terlebih dahulu, untuk memaksimalkan penerimaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru maka guru menggunakan metode mengajar yang sesuai dengan materi dan menggunakan media sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Pelaksanaan pembelajaran yaitu segala upaya bersama guru dengan peserta didik untuk berbagi dan mengolah informasi dengan

harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri peserta didik dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan. Pelaksanaan pembelajaran yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis dan munculnya kreatifitas serta perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup adalah kegiatan untuk mengakhiri pembelajaran. Pada tahap ini guru menutup pembelajaran dengan evaluasi dan penyampaian materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya, biasanya guru memberikan tugas kepada siswa terkait materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu guru akan menutup pembelajarn dengan do'a.

4. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum Madrasah Aliyah Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan suatu ilmu yang mempelajari hasil karya, rasa dan cipta orang-orang Islam di masa lalu baik dalam bentuk sosial, budaya, ekonomi, politik dan tata kehidupan lainnya.

Pada umumnya dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagian siswa merasa kesulitan untuk menerima

dan mencerna materi-materi yang disajikan karena materi SKI berhubungan dengan peristiwa pada masa lampau, namun dianjurkan mempelajari kisah-kisah terdahulu supaya dapat diambil pelajaran, sebagaimana firman Allah SWT QS. Yusuf ayat 111 yang berbunyi :

لَقَدْ كَانَتْ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَٰكِن تَصَدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

Artinya: “sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pangajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al-Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman”.³⁶

Akan tetapi, tidak hanya materi pelajaran yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa tetapi juga banyak faktor yang mempengaruhinya, diantaranya : kompetensi guru, metode yang digunakan, serta sarana penunjang. Guru sebagai penyaji dalam proses belajar mengajar seharusnya berusaha untuk mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Salah satu cara guru dalam mengembangkan kompetensi yang dimilikinya yakni dengan membelajari dan menerapkan strategi-strategi modern yang banyak berkembang saat ini. Penggunaan strategi dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang lebih baik. Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang

³⁶ QS. Yusuf ayat 111.

sudah ditetapkan sulit tercapai, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien.³⁷

b. Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Materi yang akan dibahas dalam penelitian ini ialah Perkembangan Islam Masa Rasulullah Saw periode Mekkah. Materi tersebut dipelajari pada kelas X semester satu. Pada bab ini membahas tentang kebudayaan masyarakat Makkah sebelum islam, substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW periode Mekkah dan peristiwa-peristiwa penting dalam dakwah Rasulullah SAW periode Mekkah. Materi tersebut dipelajari pada kelas X semester satu.

Dakwah Rasulullah SAW., pada periode Mekah merupakan tonggak sejarah bagi penyebaran islam di seluruh jazirah arab dan daerah lainnya. Meskipun pada periode ini islam belum begitu menyebar, namun penanaman akidah dan karakteristik yang kokoh terhadap dan kesabaran dalam menghadapi tekanan dan ancaman dari

kaum kafir Quraisy yang begitu dahsyat bisa dihadapi dan diambil hikmahnya secara baik, menjadikan komunitas muslim periode awal ini dirasa mampu dan layak dalam menyongsong sebuah peradaban baru dipemukiman bumi.³⁸

³⁷ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), hal 2.

³⁸ Firmansyah, H, Muhammad Saw pada periode mekkah. At-Takfir, <https://doi.org/10.32505/at.v12i1.806>, 55-77.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian lapangan (field research), yaitu jenis penelitian yang menggunakan pendekatan deskripsi kualitatif yang dilakukan untuk mendapatkan data tentang pemanfaatan media pembelajaran Quizzis dalam mata pelajaran SKI beserta kendala serta solusinya..

Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain yang mengumpulkan data tersebut. Oleh karena itu, pada waktu mengumpulkan data di lapangan, peneliti berperanserta pada situs penelitian dan mengikuti secara aktif kegiatan yang dilaksanakan sebagai pengamat.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo yang terletak di Jalan raya Karanggeger Kecamatan Pajarakan Kabupaten Probolinggo. Adapun alasan pemilihan lokasi ini karena madrasah ini menjadi salah satu sekolah di kabupaten probolinggo yang menggunakan media pembelajaran Quizizz selama masa pandemic Covid-19 hingga saat ini dalam pembelajaran dan membawa hasil yang baik.

C. Subyek Penelitian

Subyek yang akan dipilih dalam penelitian ini yaitu pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz yaitu yang

sesuai apa yang dikehendaki peneliti. Dalam hal ini peneliti memilih beberapa subyek penelitian sebagai berikut :

1. Kepala Madrasah MAN 2 Kabupaten Probolinggo, bernama Bapak Ahmad Zamroni, SS.,M.Pd.
2. Guru SKI MAN 2 Probolinggo, dimana peneliti membatasi guru SKI dua orang atas nama Muallifah S.Pd dan Ahmad Syarif, S.Pd.
3. Tata Usaha MAN 2 Kabupaten Probolinggo, bernama Intan.
4. Siswa berjumlah 4 orang di kelas X di MAN 2 Kabupaten Probolinggo yang terdiri dari 2 orang siswa yang memiliki kemampuan rendah dan 2 siswa yang memiliki kemampuan tinggi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data dengan cara-cara yang sesuai dengan penelitian sehingga peneliti akan memperoleh data yang lengkap. Apabila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sekunder.

Apabila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan:

1. Observasi

Jenis observasi yang digunakan peneliti adalah observasi non partisipatif karena dalam penelitian ini, peneliti hanya sebagai pengamat objek yang akan diteliti, tanpa terlibat secara langsung dengan objek yang menjadi kajian peneliti. Adapun data yang akan dikumpulkan oleh peneliti adalah data tentang:

- a. Bagaimana Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo.
- b. Bagaimana kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam Pemanfaatan Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo.

2. Wawancara

Metode wawancara ini digunakan untuk mendapatkan data yang tidak ada dalam dokumen atau tidak mungkin didapatkan dalam observasi atau pengamatan. Data yang akan diambil dalam wawancara adalah yang berkaitan dengan bagaimana Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz dan kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam Pemanfaatan Quizizz pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan untuk menunjang proses pengumpulan data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk pembelajaran dan mendapat data terkait dokumen tentang hasil belajar subjek penelitian, seperti RPP dan foto-foto yang berkaitan dengan fokus penelitian.

E. Analisis Data

Teknik analisis data penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model interaktif. Miles dan Huberman, mengemukakan bahwa

aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Tetapi dalam buku yang telah direvisi pada tahun 2014, Miles dan Huberman mengemukakan proses dan komponen dalam analisis data kualitatif mengalami perubahan pada data reduction menjadi data condensation.³⁹

1. Data Collection/ Pengumpulan Data

Kegiatan utama pada saat penelitian adalah mengumpulkan data. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi). Pengumpulan data dilakukan sehari-hari mungkin berbulan-bulan, sehingga data yang diperoleh akan banyak.⁴⁰ Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial/obyek yang diteliti, semua yang dilihat dan didengar direkam semua. Dengan demikian peneliti akan memperoleh data yang sangat banyak dan sangat bervariasi.

2. Data Condensation/ Kondensasi Data

Kondensasi data adalah proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, membuat abstraksi data hasil dari catatan lapangan, interview, transkrip, berbagai dokumen dan catatan lapangan. Dengan

³⁹ Mathew B. Miles, A Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis*, (UI Press, Bandung, 2009) hal 447.

⁴⁰ Lexy J Moloeng, *Metodologi penelitian kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 248.

menggunakan data kondensasi, data akan menjadi lebih mantap/kuat.⁴¹ Pada tahap ini, peneliti menyesuaikan seluruh data yang di jaring tanpa harus memilih (mengurangi) data. Berbeda dengan proses reduksi data yang cenderung memilah dan dapat menghilangkan data yang sudah diperoleh dari narasumber.

3. Data Display/ Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Dalam hal ini, Miles dan Huberman menyatakan “the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text”. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.⁴² Penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh gambaran mengenai Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran SKI.

4. Conclusion Drawing/Verification

Langkah keempat dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif,

⁴¹ Matthew B.Miles,A. Michael Huberman dan Johnny Saldana,Qualitative Data Analysis (USA:SAGE Publications, 2014), 16.

⁴² Sugyo, Metode penelitian Kuantitatif, 249.

hipotesis atau teori.⁴³ Proses penarikan kesimpulan tidak dapat dilakukan sebelum semua data berhasil di kumpulkan,tahap ini dilakukan setelah semua data berhasil dikumpulkan. Tahap ini dilakukan setelah penganalisan data selesai dilakukan mulai data pengumpulan data, kondensasi data dan penyajian data.

F. Keabsahan Data

Keabsahan data yang akan digunakan pada penelitian ini ialah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi adalah pengecekan dengan cara memeriksa ulang baik sebelum maupun sesudah data dianalisis. Triangulasi sumber yaitu dengan cara mengecek ulang data-data yang diperoleh dari beberapa sumber dengan cara menanyakan kembali kebenaran data maupun informasi kepada informan lain, antara peserta yang satu dengan yang lain. Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data, dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh dengan berbagai sumber. Sedangkan, triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek ata kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda dan data yang telah dianalisis akan menghasilkan kesimpulan yang selanjutnya akan dimintakan kesepakatan dengan sumber informan yang bersangkutan.⁴⁴

G. Tahap-Tahap Penelitian

Tahap-Tahap penelitian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan di teliti oleh peneliti, mulai dari peneletian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan

⁴³ Ibid., hal. 439-447.

⁴⁴ Sugiyono, "Media Peneliitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". Bandung: alfabeta.2016. 216.

laporan.⁴⁵ Dalam penelitian ini ada beberapa tahap yang akan peneliti lakukan, yaitu:

1. Tahap pra lapangan

Yaitu segala persiapan yang di lakukan sebelum terjun langsung dalam kegiatan penelitian. Adapun kegiatan penelitian yang dilakukan adalah menyusun rencana awal penelitian yang berupa proposal penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Yaitu tahap dimana peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian untuk memperoleh dan mencatat data yang dihasilkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. Tahap analisis dan penulisan laporan

Yaitu peneliti melakukan analisis terhadap hasil data yang di peroleh serta mengecek kembali keabsahan atau kebenaran dari hasil penelitian tersebut. Kemudian peneliti menyajikan dalam bentuk penulisan laporan penelitian.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴⁵ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember Press,2018),48.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data dan analisis berisi tentang deskripsi data dan temuan yang didapat menggunakan prosedur yang ada pada bab 3 yang digunakan untuk mengetahui bukti dan hasil penelitian, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Penyajian data dimaksudkan untuk menjawab fokus masalah yang mengacu pada rumusan masalah, susunan teori dan data yang tersaji pada objek penelitian. Hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti ini juga disajikan secara lengkap, setelah melalui analisis data melalui metode kualitatif deskriptif dengan memakai klasifikasi data antara lain kondensasi data, penyajian data dan penyimpulan. Dari teknik pengumpulan data tersebut telah diperoleh data yang selaras dengan fokus masalah yang telah ditentukan, yakni :

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo

Dalam Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, guru memerlukan perencanaan dalam menggunakan media tersebut seperti perlengkapan yang harus disiapkan atau media yang akan digunakan dalam melakukan pemanfaatan. Contoh jika pemanfaatan menggunakan aplikasi, berarti yang harus dipersiapkan adalah aplikasi itu sendiri, alat penghubung antara aplikasi dan siswa, kalau di kelas berarti bisa menggunakan proyektor, laptop, handphone dan lain sebagainya.

Peralatan ini perlu di persiapkan agar proses pemanfaatan berjalan dengan lancar. Setelah semua peralatan sudah siap maka selanjutnya yaitu langkah pemanfaatan di dalam kelas nya seperti yang dijelaskan berikut.

a. Perencanaan pemanfaatan media pembelajaran Quizizz di kelas

Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz dimulai dengan perencanaan. Perencanaan merupakan langkah awal dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di lingkungan pendidikan agar berjalan dengan baik. Dengan adanya perencanaan yang baik akan memudahkan pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berdasarkan hasil observasi, pada tahap perencanaan ini peneliti mengetahui bahwa hal pertama yang dilakukan oleh guru adalah menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didasarkan pada silabus. RPP yang disusun oleh guru dikembangkan untuk menelaraskan komponen pembelajaran seperti kompetensi inti, materi standar, serta pengukuran dan evaluasi hasil belajar.

Kompetensi kunci yang dibentuk oleh guru berkontribusi pada pengembangan potensi siswa.⁴⁶ Dalam observasi tersebut diketahui bahwa guru juga telah mendownload aplikasi Quizizz di HP nya dan juga membantu siswa yang kesulitan dalam mendownload aplikasi Quizizz di HP nya dan juga membantu siswa yang kesulitan dalam mendownload aplikasi tersebut. Perencanaan selanjutnya adalah menyiapkan materi pembelajaran yang dilakukan secara luring dan

⁴⁶ Peneliti, Perencanaan Pembelajaran di MAN 2 Kabupaten Probolinggo, 28 Juli 2022

juga soal atau pertanyaan yang sesuai dengan KI dan KD dan kemudian dimasukkan dalam Quizizz tersebut.

Hal tersebut di atas diperkuat oleh hasil wawancara peneliti dengan Guru yang menyatakan :

“Begini Mas, dalam perencanaan, saya sebagai guru SKI membuat silabus, prota, promes dan RPP. Jangan lupa juga mendownload terlebih dahulu aplikasi Quizizz di Hp guru dan siswa. oh ya gini, kemarin ada siswa yang hp nya tidak cukup download aplikasi Quizizz tapi tidak masalah bisa langsung buka lewat Google. Naah, kemudian membuat pertanyaan dengan menyesuaikan KD dan KI yang ada sesuai dengan permendikbud No. 14 tahun 2019 tentang penyederhanaan RPP untuk dimasukkan ke dalam aplikasi Quizizz”⁴⁷

Beliau menambahkan :

“Dalam perencanaan hal yang terpenting adalah menyusun RPP, ini sangat penting. Kemudian menyiapkan materi yang akan diajarkan yakni materi tentang Masyarakat Mekkah sebelum islam dan dilanjutkan dengan mendownload aplikasinya serta membuat soal yang sesuai dengan KD dan KI yang sudah dibuat di RPP tadi. Terus soalnya dimasukkan satu persatu ke aplikasi”⁴⁸

Hasil wawancara di atas diperkuat oleh siswa 1, yang menyatakan bahwa :

“Awalan pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz ini ya harus download aplikasinya dulu. Saya sedikit bingung, untungnya Pak Gueu membantu saya. Oiya, beliau menjelaskan di awal pembelajaran bahwa soal-soal yang ada di Quizizz ini sesuai dengan silabus dan KD KI yang ada di RPP mapel SKI”⁴⁹

Siswa 2 menambahkan :

“Guru menjelaskan pada kami bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz ini membutuhkan HP, karena kita

⁴⁷ Mualiah, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

⁴⁸ Ahmad Syarief, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

⁴⁹ Moch Hidayat, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

harus mendownload aplikasinya di HP. Nah, nanti setelah terdownload, Pak Guru akan memasukkan soal-soal SKI di situ, baru kita bisa mengaksesnya.”⁵⁰

Siswa 3 menambahkan lagi :

“Pak Guru mengatakan bahwa soal-soal itu sesuai dengan RPPnya, jadi beliau harus menyiapkan RPP dulu sebelum pembelajaran berlangsung, karena di awal pembelajaran beliau selalu membacakan tujuan pembelajaran, KD KI gitu-gitu. Jadi penting itu RPP. Beliau juga menyebutkan bahwa kami harus siap dengan perangkat kami yakni HP untuk pembelajaran dengan menggunakan quiziz ini.”⁵¹

Untuk pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, guru perlu mempersiapkan pembelajarannya dengan matang. Penyusunan RPP untuk proses pembelajaran tentunya sangat diperlukan begitu pula dengan materi. Guru dapat menggunakan kuis ini untuk mengajar dan tentunya harus sesuai dengan KI dan KD dalam RPP. Selain itu, perangkat yang harus disiapkan adalah HP, karena itu merupakan hal utama dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan quizizz ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas disimpulkan bahwa ada beberapa hal yang perlu dilakukan dalam perencanaan pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, antara lain perangkat HP, pembuatan RPP, materi pembelajaran serta mendownload aplikasi dan mempersiapkan soal-soal yang nantinya akan dimasukkan ke dalam aplikasi tersebut.

⁵⁰ Yuan putri salsabila, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

⁵¹ Rindani Asiska, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

b. Pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran Quizizz di kelas.

Berdasarkan observasi setelah perencanaan maka selanjutnya adalah pelaksanaan. Dimana pada kegiatan inti guru menyiapkan penggunaan aplikasi Quizizz ketika di kelas. Ketika kegiatan ini guru harus mempersiapkan proyektor terlebih dahulu biasanya guru dibantu siswa menyiapkan persiapan tersebut. Jika proyektor sudah bisa digunakan maka selanjutnya tinggal menghubungkan dengan laptop guru supaya nantinya siswa bisa melihat Kode dan peringkat skor yang ada di proyektor tersebut. Setelah menampilkan Kode guru meminta siswa mengerjakan kuis dan memilih pengerjaan kuis secara langsung atau *homework*.⁵² Hal tersebut di atas diperkuat oleh hasil wawancara peneliti dengan guru yang menyatakan :

“kalo di kelas saya dibantu anak-anak menyiapkan proyektor terus nanti kalo udah siap baru saya tampilin pin di layar proyektor biar anak-anak bisa masukin pinnya terus tinggal mulai ujiannya”.⁵³

Hasil wawancara di atas diperkuat oleh siswa 1, yang menyatakan bahwa :

“waktu mau memulai quizizz guru menyampaikan apa yang harus disiapkan lalu saya dan teman-teman membantu guru seperti pasang proyektor dan yang lainnya.”⁵⁴

Siswa 2 menambahkan :

“ Guru meminta pada kami untuk mempersiapkan proyektor lalu kami bantu siapkan alat-alatnya”⁵⁵

⁵² Observasi, Penggunaan aplikasi quizizz di kelas, 29 juli 2022

⁵³ Mualiah, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

⁵⁴ Moch Hidayat, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

⁵⁵ Yuan putri salsabila, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

Siswa 3 menambahkan lagi:

“saya biasanya bagian cek proyektor nyala atau tidak, guru memang meminta bantuan siswa untuk proyektor karena memang harus pasang kabel dan yang lain”⁵⁶

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan dokumentasi siswa saat membantu guru menyiapkan proyektor dibawah ini.



Gambar 4.1
Siswa membantu guru menyiapkan proyektor

Berdasarkan observasi di kelas untuk memulai pemanfaatan guru akan menyambungkan laptop dengan proyektor yang dibantu oleh beberapa siswa. Karena prosesnya sederhana dan peralatan yang dibutuhkanpun sudah tersedia semua, yakni proyektor, kabel, laptop dan konektor, maka persiapan layer proyektor bisa dilakukan dengan mudah dan cepat.

Selanjutnya, untuk menampilkan pin yang akan muncul di aplikasi Quizizz siswa harus memasukkan pin yang di tampilkan di

⁵⁶ Rindani Asiska, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

layar proyektor agar bisa ikut melaksanakan Quizizz tersebut. Namun sebelum guru menyambungkan laptopnya dengan proyektor guru perlu menyiapkan dulu tahap-tahap sebelum pin muncul, seperti siswa mengklik link kuis. Setelah menekan start nantinya akan muncul terkait pemilihan antara *home work* sebagai pekerjaan rumah dan *play live* jika ingin dikerjakan sekarang. Karena sekarang sudah pembelajaran tatap muka maka guru memilih pilihan *play live* yang mengerjakan sekarang. Diperjelas dalam hasil wawancara guru berikut:

“kalo waktu pembelajaran masih sistem daring biasanya saya pilih cara sekiranya anak bisa mengerjakan dari rumah masing-masing, berhubung udah normal nih masuknya ga pake sistem daring lagi maka saya pilih yang bisa ngerjain di kelas atau dikerjakan langsung saat itu juga.”⁵⁷

Diperkuat dengan hasil wawancara siswa 1 yang mengatakan:

“waktu masih pembelajaran daring guru ngasih tugasnya pekerjaan rumah jadi saya mengerjakannya dirumah di share kode lalu saya kerjakan. Kalo sekarang udah belajar disekolah jadi mengerjakan secara langsung bersamaan dikelas”⁵⁸

Siswa 2 menambahkan:

“pembelajaran daring kita mengerjakan dirumah masing-masing cuma di share kodenya saja di grup tapi sekarang udah langsung bisa dikerjakan bersama-sama dikelas dalam waktu bersamaan”⁵⁹

⁵⁷ Mualiah, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁵⁸ Moch Hidayat, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

⁵⁹ Yuan putri salsabila, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

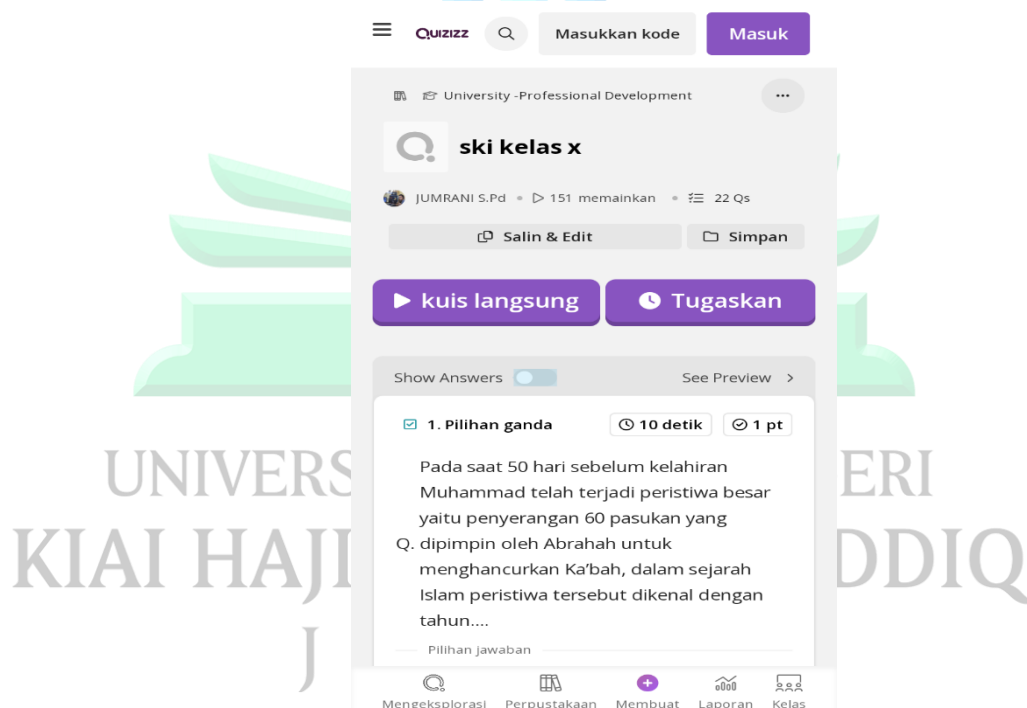
Siswa 3 juga menambahkan:

“waktu daring mngerjakan dirumah masing-masing kodenya di share di whatsapp. Kalo sekarang karena udah tatap muka jadi mengerjakan langsung dikelas bersama-sama bukan penugasan dirumah lagi”⁶⁰

Siswa 4 juga menambahkan:

“iyah benar yang dikatakan temen saya waktu daring di share code dan mengerjakan dirumah masing-masing kalo sekarang udah ngerjain bareng-bareng dikelas.”⁶¹

Pernyataan yang disampaikan oleh Guru dan Siswa bisa dilihat di gambar bawah ini yaitu dimana tahap pemilihan bisa dikerjakan di rumah atau di sekolah.



Gambar 4.2
Pemilihan Penyelenggaraan kuis

⁶⁰ Rindani Asiska, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

⁶¹ Siti Nurasah, diwawancarai oleh peneliti, 29 juli 2022

Bias dilihat dari gambar di atas dimana ada 2 pilihan yaitu kuis langsung dan Tugaskan. Yaitu pilihan untuk pengerjaan dirumah atau disekolah. Oleh karena itu pemilihan dua metode ini tergantung guru apakah ingin siswanya mengerjakan di kelas atau di rumah. Karena di MAN 2 Kabupaten Probolinggo kebanyakan melakukam di kelas masing-masing maka guru di sana biasa memilih mode *play live*.⁶²

Kemudian jika sudah ditentukan maka langkah terakhir guru akan memberikan kode kepada peserta. Ini digunakan untuk masuk kedalam kuis. Karena jika siswa tidak memasukkan kode ini, maka siswa tidak bisa ikut untuk melakukan kuis tersebut.⁶³ Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil wawancara Guru:

“Setelah saya memilih pengerjaan kuis saya lanjutkan dengan membagikan kode pada siswa. kode ini digunakan untuk masuk dalam kuis dan mengerjakan kuis”⁶⁴

Diperkuat dengan hasil wawancara siswa 1 yang menyatakan:

“Guru bagikan kode untuk memulai kuis di proyektor dan ditulis dipapan biasanya. Kodenya saya masukkan di akun Quizizz saya agar bisa mengerjakan kuis yang diberikan guru”⁶⁵

Siswa 2 menambahkan:

“Kode pengerjaan kuis dibagikan lewat proyektor kadang ditulis dipapan juga saya tinggal masukkan kode tersebut lalu mengerjakan kuis.”⁶⁶

⁶² Observasi, aplikasi quizizz, 29 juli 2022

⁶³ Observasi, aplikasi quizizz, 29 juli 2022

⁶⁴ Mualiah, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁶⁵ Moch Hidayat, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

⁶⁶ Yuan putri salsabila, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

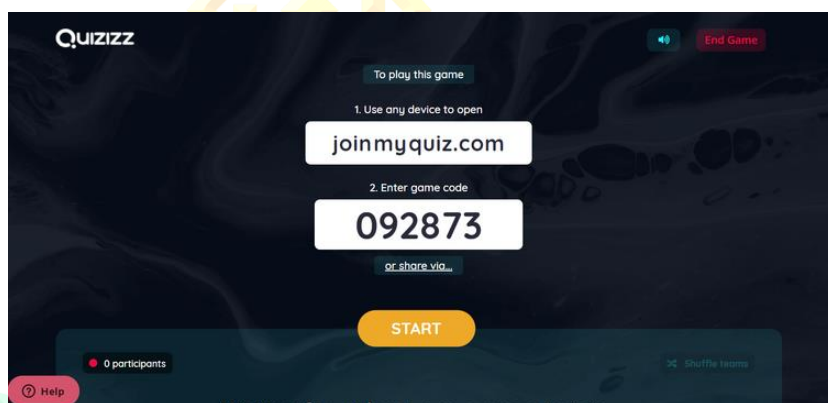
Siswa 3 juga menyatakan:

“setelah kami siap guru langsung bagikan kode untuk memulai kuis nah kode ini saya masukkan di akun Quizizz saya lalu bisa langsung memulai kuis”⁶⁷

Siswa 4 menambahkan:

“Saya langsung saja masukkan kode yang dibagikan guru di papan dan di proyektor itu biar segera mengerjakan kuis.”⁶⁸

Contoh kode tersebut seperti gambar dibawah ini.



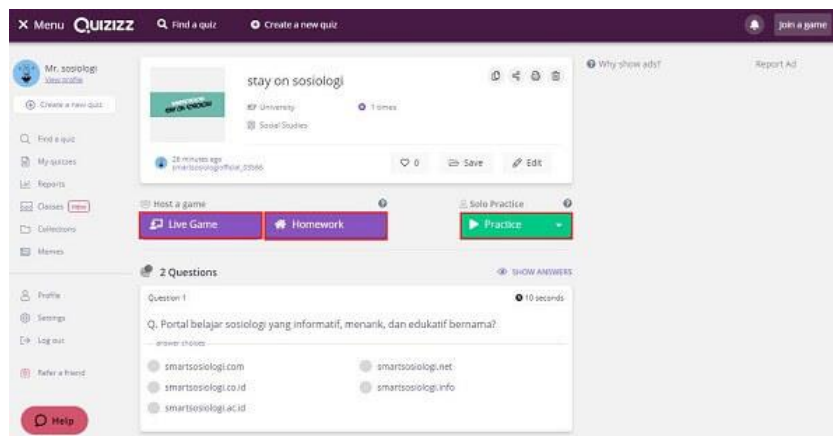
Gambar 4.3
Kode untuk memulai Quizizz

Di atas adalah tampilan angka atau kode yang harus ditulis oleh peserta yang akan melakukan kuis. Pada tahap inilah guru mulai menyambungkan laptopnya dengan proyektor agar kode bisa dilihat oleh siswa. setelah siswa memasukkan kode, siswa juga harus mengisi nama agar nantinya bisa dilihat di proyektor nama-nama yang sudah masuk dan yang belum masuk. Dengan mengisi nama ini juga nantinya akan memudahkan dalam menentukan hasil atau nilai siswa.

⁶⁷ Rindani Asiska, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022

⁶⁸ Siti Nurasah, diwawancarai oleh peneliti, 29 juli 2022

karena dengan aplikasi Quizizz ini nilai dan peringkat siswa akan muncul setiap mengerjakan soal.⁶⁹



Gambar 4.4
setelah siswa memasukkan kode

Ketika siswa sudah masuk semua, maka langkah selanjutnya siswa mengklik *live game* yang artinya siswa mengerjakan secara langsung di kelas dan guru harus mengawasi siswa agar tidak ada yang bekerja sama dalam melaksanakan pengerjaan Quizizz tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Guru:

“setelah bagikan kode dan siswa masuk dalam kuis saya suruh siswa memilih live game yang artinya siswa mengerjakan secara langsung dikelas. Setelah siswa mulai mengerjakan kuis sambil saya awasi siswa agar tidak ada yang contek mencontek”⁷⁰

Diperkuat dengan hasil wawancara siswa 1 :

“setelah memasukkan kode maka nanti akan muncul pilihan pengerjaan kuis dan guru meminta untuk memilih play live atau dikerjakan langsung. Jadi kuisnya dikerjakan secara langsung dikelas setelah memilih langsung saya kerjakan kuisnya dan guru juga keliling dan mengawasi kami saat pengerjaan kuis”⁷¹

⁶⁹ Observasi, penggunaan aplikasi quizizz di kelas, 29 juli 2022

⁷⁰ Mualiah, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁷¹ Moch Hidayat, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

Siswa 2 menambahkan :

“selesai masukkan kode Quizizz muncul pilihan pengerjaan kuis saya pilihnya play live karena guru meminta untuk memilih play live atau dikerjakan langsung setelah itu bisa langsung mengerjakan kuis sambil diawasi guru.”⁷²

Siswa 3 menambahkan :

“Saya setelah masukkan kode juga muncul pengerjaan kuis nya dan guru minta pilih play live karena kuisnya dikerjakan langsung saat itu bukan pekerjaan rumah jadi langsung pilih play live dan mengerjakan kuis. Guru juga keliling biasanya membantu yang ada masalah saat mengerjakan kuis juga mengawasi pengerjaan kuis.”⁷³

Siswa 4 juga menambahkan

“pilihan pengerjaan kuis saya pilih live karena kuis dikerjakan secara langsung disekolah lalu langsung saya kerjakan kuisnya kalo ada masalah atau hp error atau jaringan langsung saya tanya guru karena guru mengawasi saat pengerjaan kuis dan membantu kalo ada kendala.”⁷⁴

Dari hasil observasi guru mengawasi siswa saat mengerjakan Quizizz. Dari hasil observasi di kelas memang ketika siswa mengerjakan guru juga mengawasi setiap siswa supaya tidak ada yang

rame dan tidak ada yang menyontek. Cara guru mengawasi siswa dengan berkeliling di sekitar siswa dikelas dan mengamati siswa saat mengerjakan Quizizz.⁷⁵

Observasi suasana ketika siswa mengerjakan soal di kelas, siswa terlihat fokus dan tenang dalam mengerjakan soal. Setelah selesai mengerjakan nilai akan otomatis muncul, dan guru bisa melihat

⁷² Yuan putri salsabila, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁷³ Rindani Asiska, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁷⁴ Siti Nurasah, diwawancarai oleh peneliti, 29 juli 2022.

⁷⁵ Observasi, penggunaan aplikasi quizizz di kelas, 28 juli 2022

nilai siswanya mulai dari yang tertinggi sampai yang terendah. Bukan hanya dilihat dari aplikasi saja guru juga bias mendownload hasil nilai tersebut dengan format *Microsoft excel*.⁷⁶ Seperti yang dikatakan guru.

“ setelah mengerjakan soal nilainya langsung muncul dan siswa bisa melihat peringkatnya siapa yang mendapat nilai tertinggi akan ada diperingkat paling atas, saya juga bisa langsung download hasilnya yang berupa excel jadi tidak perlu melihat di Quizizznya lagi bisa dilihat di excelnya”.⁷⁷

Siswa jua bisa melihat peringkat dan nilainya dipapan peringkat Quizizz. Seperti yang dikatakan oleh siswa 1 :

“ nilai saya langsung terlihat setelah mengerjakan Quizizz, selesai satu soal saja sudah dapat dilihat skor dan peringkatnya”.⁷⁸

Siswa 2 menambahkan :

“saat mengerjakan kuis saya sambil liat papan skor peringkat Quizizz jadi semangat pas pengerjaan kuis apalagi kalo peringkat di papan skor menurun bisa dilihat langsung peringkatnya.”⁷⁹

Siswa 3 menambahkan :

“ada sebagian temen-temen selesai mengerjakan satu soal saja langsung lihat papan peringkat ada juga yang lihatnya setelah mengerjakan karena kalo dilihat pas masih mengerjakan kan masih berubah-ubah peringkatnya. Yah gitu kami bisa langsung peringkat skororny.”⁸⁰

Siswa 4 juga menambahkan :

“saya lihat skor dan peringkatnya setelah selesai mengerjakan kuis biar saat mengerjakan kuis fokus gak cepet-cepetan karena ngeliat peringkat yang turun.”⁸¹

⁷⁶ Observasi, penggunaan aplikasi quizizz di kelas, 28 juli 2022

⁷⁷ Mualiah, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁷⁸ Moch Hidayat, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁷⁹ Yuan putri salsabila, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁸⁰ Rindani Asiska, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁸¹ Siti Nurashah, diwawancarai oleh peneliti, 29 juli 2022.

Papan peringkat skor Quizizz dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.5
Papan peringkat skor Quizizz

Dengan menggunakan aplikasi Quizizz ini lebih memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran dari pada harus menuliskan nilai siswa satu persatu. Karena jika guru membuat soal di kertas maka otomatis guru harus mengoreksi satu persatu dan menuliskan sendiri nilai siswanya.

Selanjutnya setelah selesai pelaksanaan Quizizz, maka guru membahas soal yang sudah di ujikan tadi, apakah ada yang merasa susah dalam mengerjakan soal atau tidak, dan siswa di beri kesempatan untuk bertanya, kemudian guru akan menjelaskan kembali maeri soal yang menurut siswa itu susah. Seperti hasil wawancara dengan guru.

“ kalo siswa udah selesai ngerjain soal, biasanya saya membahas kembali soal yang dikira menurut anak itu sulit, dan

saya menjelaskan kembali materi terkait soal yang di rasa sulit itu, biar anak paham”.⁸²

Setelah guru sudah selesai melaksanakan Quizizz dan juga sudah membahas menjelaskan kembali materi terkait soal yang di rasa sulit maka selanjutnya guru akan menutup kegiatan pembelajaran.

Seperti yang dikatakan siswa 1:

“setelah selesai mengerjakan Quizizz guru menyanyakan apa ada kesulitan dalam mengerjakan Quizizz dan ada soal yang sulit atau tidak, terus kalo ada soal sulit teman-teman termasuk saya menyampaikan kesulitan dan soal yang sulit, lalu dijelaskan lagi oleh guru materi dari soal yang sulit”.⁸³

Siswa 2 menambahkan:

“jadi selesai mengerjakan kuis guru menanyakan kesulitan saat mengerjakan kuis dan soal-soal yang siswa banyak salah lalu guru jelaskan soal-soal yang dianggap sulit”⁸⁴

Siswa 3 menambahkan :

“selesai kuis ditanya oleh guru soal yang sulit dan kendala-kendalanya lalu kami beritahu soal apa saja yang kami tidak bisa sehingga guru menjelaskan materi dari soal-soal yang tidak bisa kami kerjakan.”⁸⁵

Siswa 4 juga menambahkan:

“Seperti yang sudah dikatakan teman saya setelah mengerjakan kuis guru menjelaskan ulang materi dari soal yang kami kerjakan dan banyak siswa yang salah dalam mengerjakan soal tersebut”⁸⁶

Kegiatan yang terakhir yaitu kegiatan penutup. Kegiatan

penutup ini hampir sama seperti kegiatan pembuka yaitu biasa di tutup

⁸² Mualiah, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁸³ Moch Hidayat, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁸⁴ Yuan putri salsabila, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁸⁵ Rindani Asiska, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁸⁶ Siti Nurashah, diwawancarai oleh peneliti, 29 juli 2022.

dengan doa bersama dan salam. Namun pada kegiatan penutup ini guru juga menambahkan tugas kepada siswa. seperti yang dikatakan salah satu guru.

“sebelum saya menutup pembelajaran saya memerintahkan siswa untuk mencari materi yang akan di bahas pada pertemuan yang akan datang dirumah, setelah itu yaudah di tutup dengan doa bersama”⁸⁷

Hal tersebut juga dikatakan oleh siswa 1:

“kalo udah selesai pembelajaran saya dan teman-teman di kelas dikasih tugas, tugasnya itu biasanya berhubungan sama kelanjutan materi atau materi yang akan dibahas minggu depan, kalo sudah ngasih tugas langsung menyuruh mempersiapkan untuk berdoa mengakhiri pembelajaran”⁸⁸

Siswa 2 menambahkan :

“setelah mengerjakan kuis dan guru memberi penjelasan ualng lalu kami dikasih tugas untuk mencari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dan langsung ditutup dengan doa”⁸⁹

Siswa 3 menambahkan :

“selesai penjelasan ualng kita disuruh mempersiapkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dirumah setelah itu ditutup dengan do'a.”⁹⁰

Siswa 4 juga menambahkan :

“benar yang dikatakan teman saya jadi kami dikasih tugas materi untuk pertemuan selanjutnya dirumah agar pertemuan selanjutnya kmai sudah siap dan sedikit paham materi tersebut setelah itu guru menutup dengan do'a.”⁹¹

⁸⁷ Mualiah, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁸⁸ Moch Hidayat, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁸⁹ Yuan putri salsabila, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁹⁰ Rindani Asiska, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁹¹ Siti Nurasah, diwawancarai oleh peneliti, 29 juli 2022.

Sama dengan wawancara yang di katakan salah satu guru bahwa ketika observasi yaitu guru menutup proses pembelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan di bahas pada pertemuan yang akan datang. Setelah memberikan tugas tersebut maka akan dilanjutkan dengan berdoa bersama dan yang terakhir di tutup dengan salam.⁹²

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, antara lain:

Tahap Perencanaan pendidikan, yang pertama yakni guru menyusun RPP kemudian membuat silabus, prota, promes dan RPP. Guru juga berkoordinasi dengan guru MAN 2 Kabupaten Probolinggo. Adapun alat untuk pemanfaatannya bisa menggunakan Laptop ataupun Handphone, jika hp siswa tidak cukup RAM boleh juga langsung membuka Google dan membukanya langsung lewat. Lalu guru mendaftarkan diri dan memasukkan soal-soal yang dibuat kedalam Quizizz.

Tahap Pelaksanaan, yang pertama memberi salam dan do'a, kemudian penyampaian bahan ajar, setelah itu mempersiapkan proyektor serta laptop ataupun handphone, lalu guru memberikan kode dan meminta siswa mulai mengerjakan Quizizz. Setelah selesai mengerjakan Quizizz guru menanyakan kepada siswa tentang

⁹² Observasi, di kelas, 29 juli 2022

kesulitan saat mengerjakan Quizizz lalu memberi penjelasan ulang, setelah selesai guru menutup pembelajaran dengan do'a.

Kesimpulan dari pemanfaatan media pembelajaran Quizizz pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo ini dilaksanakan dengan baik sesuai langkah-langkah yang telah guru buat dan proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik.

2. Kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo

Dalam pemanfaatan Media pembelajaran Quizizz ada beberapa kendala-kendala yang dihadapi siswa. diantaranya yaitu :

a. RAM tidak cukup

Berdasarkan observasi peneliti menemukan beberapa siswa sulit mengakses Quizizz karena RAM handphone yang dimiliki tidak

cukup sehingga tidak bisa mendownload aplikasi Quizizz, namun mereka tetap bisa mengakses Quizizz di google tanpa harus mendownload aplikasi tersebut. Ada beberapa kendala yang

disampaikan siswa kepada guru terkait RAM ini, antara lain dikarenakan RAM penuh karena banyak data berupa foto-foto di memori HP mereka, atau dikarenakan Ram nya memang kecil dari asalnya sehingga tidak mau. Para siswa yang mempunyai kendala tersebut langsung berkonsultasi dengan guru karena mereka kuatir

tidak bisa melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz ini.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa. Seperti yang dikatakan oleh, siswa 1 ini:

“saya kesulitan saat mendownload Quizizz, lalu saya tanya kepada guru dan diberitahu untuk membuka Quizizz di google”.⁹³

Kemudian siswa 2 mengatakan:

“Hp saya emang lemot karena memang RAM kecil dan kalo sekarang sudah bisa dibidang HP jadul jadi gabisa download Quizizz karena RAM penuh, lalu guru menyuruh saya me buka Quizizz langsung di Google”.⁹⁴

Siswa 3 menambahkan:

“saya terlalu banyak aplikasi dan foto-foto RAM hp saya Cuma 2GB belum lagi diisi aplikasi penting yang lain jadi gabisa download Quizizz karena RAM penuh kak, ternyata Quizizz bisa dibuka langsung di Google jadi saya langsung buka Quizizz di Google aja”.⁹⁵

Siswa 4 memperkuat dengan penjelasannya :

“kalo saya bisa download Quizizz karena kapasitas RAM hp saya cukup tapi memang lumayan banyak dari temen saya yang gabisa download karena RAM nya penuh lalu guru menyuruh untuk membuka di Google”.⁹⁶

Guru juga menyampaikan ada beberapa siswa yang RAM penuh dan menjadi kendala saat melakukan Quizizz. Seperti yang dikatakan salah satu guru Sejarah Kebudayaan Islam, Guru 1 mengatakan:

⁹³ Moch Hidayat, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁹⁴ Yuan putri salsabila, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁹⁵ Rindani Asiska, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁹⁶ Siti Nurashah, diwawancarai oleh peneliti, 29 juli 2022.

“ada sebagian siswa yang RAM handphone penuh, saya awalnya suruh siswa download aplikasinya biar bisa dipakai berkali-kali dan lebih mudah bisa dipelajari dirumah juga, tapi beberapa siswa tidak bisa download untung saja Quizizz ini dapat dibuka lewat google jadi siswa yang RAM penuh bisa buka Quizizz langsung di google”.⁹⁷

Kemudian Guru 2 menambahkan:

“saya awalnya nyuruh siswa buat download aplikasi Quizizz biar lebih praktis aja dan lebih bagus kalo lewat aplikasi, ternyata sebagian siswa memang RAM Hp nya penuh jadi saya beritahu kepada siswa untuk membuka lewat Google bagi siswa yang RAM nya penuh”.⁹⁸

Dari observasi memang sama dengan hasil wawancara dengan siswa dan guru yaitu siswa mengalami masalah RAM tidak cukup saat mendownload Quizizz. siswa menjelaskan sebagian dari mereka HP memiliki RAM penuh sehingga mengakses Quizizz melalui google. Sama dengan yang dijelaskan oleh guru siswa yang memiliki kendala di HP RAM tidak cukup mengakses Quizizz melalui google.

b. Gangguan Akses Internet

Berdasarkan observasi kendala yang dihadapi siswa adalah gangguan akses internet. Peneliti melihat beberapa siswa kesulitan saat mengakses internet terutama yang lokasi kelasnya paling belakang, sinyal wifi dikelas belakang lemah sehingga ada beberapa siswa yang mengalami gangguan akses internet. Namun siswa tersebut biasanya menggunakan kuota internet dan guru juga menyediakan hotspot portable untuk siswa yang mengalami gangguan akses internet

⁹⁷ Mualiah, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

⁹⁸ Ahmad Syarief, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

agar semua dapat mengerjakan Quizizz. Hasil observasi di atas didukung oleh hasil wawancara dengan beberapa siswa. Siswa 1

Menjelaskan:

“di handphone saya jaringan wifinya kadang nyampe kadang gak nyampe, jadi saya pakai paket data”.⁹⁹

Siswa 2 menambahkan:

“kalo saya wifi memang gak nyampe di hp saya jadi pakai paket data tapi kadang sinyalnya juga hilang terus saya bilang guru, langsung disambungkan hotspot portable oleh guru”.¹⁰⁰

Hal tersebut diperkuat dengan argument dari siswa 3:

“kalo saya jarang mengalami kendala jaringan tapi dikelas pasti ada temen-temen yang ada masalah jaringan, kadang sinyalnya tiba-tiba hilang, nah temen-temen langsung bilang ke guru atau biasanya minta hotspot temen yang lain, tapi guru juga uda siapin hotspot buat temen-temen yang ada gangguan jaringan”.¹⁰¹

Sejalan dengan siswa 3, siswa 4 menambahkan:

“saya bisanya emang selalu sedia paket data tapi yah kadang emang sinyal suka ilang, selama pelaksanaan Quizizz belum pernah gangguan cuma temen saya ada pasti yang diawal atau bisa dipertengahan sinyalnya ilang tapi ga khawatir sih karena bisa langsung pakek hotspot guru atau minta hotspot temen yang lain”.¹⁰²

Guru juga menyampaikan kendala akses internet saat penggunaan Quizizz di dalam kelas, seperti yang dikatakan oleh guru

Sejarah Kebudayaan Islam, guru pertama mengatakan:

“akses internet ini kendala paling umum kalo pembelajaran berhubungan dengan internet apalgi saat saya mengajar di kelas belakang wifiny tidak sampai jadi saya sudah persiapkan

⁹⁹ Moch Hidayat, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

¹⁰⁰ Yuan putri salsabila, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

¹⁰¹ Rindani Asiska, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

¹⁰² Siti Nurasa, diwawancarai oleh peneliti, 29 juli 2022.

dan memberi tahu siswa di pertemuan sebelumnya, jadi siswa sudah siap kuota internet kalo ada yang gangguan internetnya saya hotspot biar bisa masuk Quizizz semua”¹⁰³.

Guru keduanya memperkuat pernyataan dari guru pertama, dan menyebutkan bahwa:

“saya beritahu dulu sebelumnya kalo akan menggunakan Quizizz dan meminta siswa sedia paket data, Cuma internet emang kadang ga stabil ada beberapa siswa yang ada masalah internet, kalo siswa yang kelasnya dekat LAB dan didepan bisa pakek wifi tapi kalo kelas ujung belakang yah saya siapkan hotspot dan menyuruh siswa menyiapkan paket data”¹⁰⁴.

Dari observasi memang sama dengan hasil wawancara guru dan siswa. yaitu beberapa siswa mengalami gangguan internet karena kelas mereka dibelakang dan jaringan yang memang gangguan sehingga mereka haus sedia paketdata cadangan dan hotspot guru. Hal ini sama dengan hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa siswa siap kuota cadangan dan guru juga menyiapkan hotspot untuk siswa.

c. Permasalahan waktu

Dari observasi peneliti melihat beberapa siswa mengalami kesulitan saat mengerjakan Quizizz karena adanya batas waktu yang ditentukan oleh guru. Beberapa siswa terburu-buru dan kurang teliti saat mengerjakan Quizizz. Namun guru sudah memberikan waktu yang cukup hanya saja siswa suka bingung saat melihat waktu, solusi yang dalam kendala waktu guru menanyakan terlebih dahulu waktu yang diberikan sudah cukup untuk siswa atau belum, lalu guru terus

¹⁰³ Mualiah, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

¹⁰⁴ Ahmad Syarief, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

mengingatkan untuk fokus mengerjakan dan tidak terlalu terpaku pada waktu. Hal ini disampaikan oleh 4 siswa, siswa 1 mengatakan:

“kalo pas ngerjain terus waktunya udah tinggal dikit dan saya masih sampek dipertengahan mengerjakan ya pasti saya panik terus terburu, tapi guru sudah menanyakan ap waktu cukup apa tidak lalu mengingatkan buat teap fokus mengerjakan jadi saya biasanya mulai santai lagi”.¹⁰⁵

Siswa 2 menambahkan:

“saya itu kalo ngerjain terus ada waktunya gitu suka panic dan tergesa-gesa karena takut waktunya habis kadang gak fokus di soal lebih fokus merhatiin waktu jadi ga konsen dan buru-buru akhirnya padahal kalo dipikir-pikir waktunya cukup, guru biasanya tenangin dan bilang kalo waktu tersebut masih cukup terus minta siswa tetap fokus mengerjakan”.¹⁰⁶

Hampir sama dengan siswa 1 dan 2, siswa 3 mengatakan:

“Quizizz yang diberikan guru ini karna ada waktunya jadi saya terburu-buru kalo ngeliat waktu kan belum lagi peringkatnya juga dilihat dari siapa yang benar dan cepat jadi suka panik, tapi sebenarnya waktunya udah cukup karena guru Tanya dulu waktu segitu cukup apa tidak kalo kurang saya dan teman-teman bilang kurang terus biasanya ditambah, tapi kalo udah dipertengahann ngerjain pas panik liat waktu guru biasanya berusaha menengkan kela buat teap fokus dan bilang kalo waktunya masih cukup jadi saya dan yang lain kembali fokus ngerjakan lagi”.¹⁰⁷

Siswa 4 menjelaskan:

“waktu ini ngaruh banget kak pas saya ngerjain terus ngeliat waktu tinggal dikit langsung bingung dan buru-buru, tapi guru biasanya yang nenagin terus nyuruh tetap fokus dan bilang waktunya masih cukup nah dsistu saya lumayan ga teralu panik”.¹⁰⁸

¹⁰⁵ Moch Hidayat, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

¹⁰⁶ Yuan putri salsabila, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

¹⁰⁷ Rindani Asiska, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

¹⁰⁸ Siti Nurashah, diwawancarai oleh peneliti, 29 juli 2022.

Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh 2 guru

Sejarah Kebudayaan Islam, guru pertama mengatakan:

“anak-anak itu kalo udah ngeliat waktu pasti panik dan bingung padahal diawal saya Tanya dulu waktu segitu sudah cukup atau kurang kalo siswa bilang cukup tidak saya tambah tapi kalo kurang saya tambah sedikit, sebenarnya waktunya sudah cukup Cuma siswa terlalu terpacu sama waktu akhirnya saya selalu menenangkan siswa untuk tetap fokus dan tidak terlalu terpacu pada waktu yang ada”.¹⁰⁹

Guru kedua menambahkan:

“siswa emang suka heboh kalo udah ada waktu tapi saya biasanya langsung tenang dan bilang waktunya masih banyak biar gak bingung dan buru-buru, saya kasih tau soal segini dan waktu segitu cukup jadi tetap tenang mengerjakan jangan terlalu sering melihat waktu agar tidak buru-buru dan pointnya mengerjakan benar juga lebih besar daripada tergesa-gesa tapi salah semua”.¹¹⁰

Dari observasi dan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan kendala-kendala yang dihadapi siswa Dalam pemanfaatan Media pembelajaran Quizizz yaitu RAM tidak cukup dan gangguan akses internet. Kendala-kendala tersebut masih dapat diatasi dengan cara mengakses Quizizz melali google, menggunakan paket data dan guru menyiapkan hotspot untuk siswa. Peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa penerapan aplikasi Quizizz sudah masuk dalam kategori baik dan layak untuk di teruskan demi keberlanjutan proses belajar mengajar.

¹⁰⁹ Mualiah, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

¹¹⁰ Ahmad Syarief, diwawancarai oleh peneliti, 28 juli 2022.

B. Pembahasan Temuan

Pembahasan di sini merupakan rangkuman dari uraian yang telah peneliti paparkan pada pembahasan sebelumnya yang didukung dengan wawancara terhadap guru mata pelajaran SKI dan siswa di MAN 2 Probolinggo sebagai pembuktian bahwa guru dan siswa dalam proses pembelajaran berusaha memaksimalkan penggunaan media pembelajaran intraktif yaitu Quizizz dalam proses pembelajaran SKI di MAN 2 Probolinggo.

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo

Perencanaan dapat didefinisikan sebagai proses penyiapan bahan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan dan metode media, pengajaran dan penilaian selama periode waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹¹¹

Rencana Pembelajaran sangat penting untuk pencapaian tujuan yang ditetapkan di sini, yaitu penyelesaian setiap materi atau bahan studi yang ditetapkan dalam kurikulum. Jika suatu rencana pembelajaran tidak disusun atau direncanakan dengan matang, maka tujuan yang harus dicapai kurikulum tidak akan tercapai. Membuat rencana bukanlah tugas yang mudah. Agar pelatihan menjadi efektif dan efisien, beberapa faktor harus dipertimbangkan. Oleh karena itu, faktor belajar harus digali lebih

¹¹¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: RemajaRosadakrya,2011), hal 17.

jauh agar proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang terbaik bagi siswa.¹¹²

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan yang baik seperti yang telah ditetapkan dalam pengajaran, guru harus memulai dengan suatu perencanaan, dan dari rencana tersebut juga kita dapat melihat bagaimana cara mengajar. Guru yang baik memiliki kinerja yang bagus.

Pada perencanaan pembelajaran dengan menggunakan Quizizz di MAN 2 Kabupaten Probolinggo tepatnya di kelas X sudah terlaksana cukup baik atau bisa dikatakan efektif. Dalam pembelajaran guru selalu menyusun perencanaan pembelajaran yaitu RPP terlebih dahulu. Didalam RPP tersebut juga sudah tercantum apa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan KI, KD yang dipelajari. Tidak hanya itu guru juga wajib membuat Prota, promes dan mempunyai silabus yang akan tertera secara terarah didalam poin kegiatan pembelajaran baik di pendahuluan, kegiatan inti maupun penutup. Selanjutnya guru akan menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan nanti dalam proses belajar dan mengajar dengan mendownload aplikasi Quizizz dan membuat akun Quizizz diikuti oleh seluruh peserta didik. Lalu guru menyiapkan materi serta memasukkan soal-soal yang telah dibuat ke dalam aplikasi Quizizz.

¹¹² Martono, Pengaruh Perencanaan Pembelajaran Terhadap Peningkatan Kualitas Mengajar Guru di SMP Negeri 2 Maros, Makassar, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2014.

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses melaksanakan rencana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Dengan kata lain, penyampaian kelas harus sesuai dengan yang ditentukan dalam rencana. Pembelajaran.¹¹³

Ada beberapa tahapan dalam pemanfaatan Aplikasi Quizizz di MAN 2 Kabupaten Probolinggo yakni;

- a. Perencanaan, guru menyiapkan RPP sesuai dengan silabus, kemudian mendownload Quizizz dan membuat soal untuk dimasukkan pada aplikasi Quizizz, selanjutnya saat akan memulai Quizizz guru dibantu siswa dalam mempersiapkan proyektor dan alat untuk memulai Quizizz.
- b. Pelaksanaan, guru membuka pelajaran dengan do'a dan mengabsen siswa. Guru menjelaskan materi lalu meminta siswa menyiapkan peralatan yang digunakan untuk mengerjakan kuis dengan aplikasi Quizizz. Guru dibantu beberapa siswa menyiapkan proyektor.

Selanjutnya guru menampilkan kode pengerjaan kuis dan siswa memasukkan kode dan siswa mulai mengerjakan kuis pada aplikasi Quizizz.

Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu Endang Ngatiningsih yang menyatakan tahapan-tahapan pelaksanaan Quizizz dimulai dengan

¹¹³ Eko Kuntarto, Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di perguruan tinggi, (2017), hal 101.

perencanaan lalu pelaksanaan.¹¹⁴ Langkah-langkah pengerjaan Quizizz telah sesuai dengan penelitian Uswatun hasanah yang menyatakan langkah-langkah pengerjaan Quizizz dimulai dari memasukkan kode Quizizz lalu memulai pengerjaan Quizizz.¹¹⁵

2. Kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo

Pembelajaran Quizizz pada Sejarah Kebudayaan Islam guru dapat melihat seberapa hal positif dalam penggunaan Quizizz, siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, namun ada beberapa kendala saat menggunakan Quizizz. Adapun kendala-kendala yang dihadapi siswa yakni :

- a. RAM tidak cukup.
- b. Gangguan Akses Internet.
- c. Permasalahan waktu.

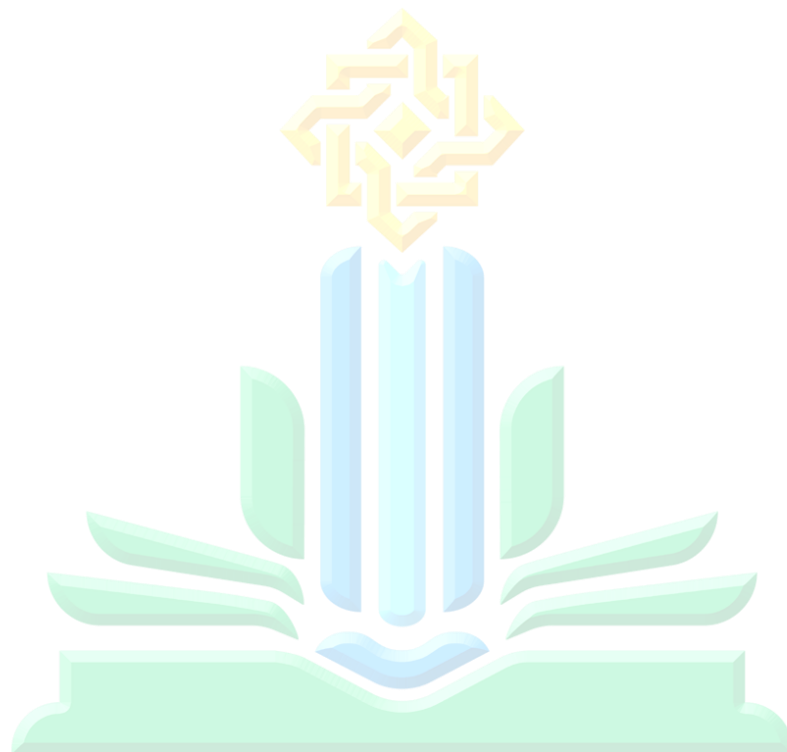
Quizizz memiliki kekurangan seperti yang dijelaskan Sovandi Marwan yakni : membutuhkan akses internet dan membutuhkan perangkat Pc atau Smartphone.¹¹⁶ Karena itulah kendala-kendala tersebut sering terjadi pada penggunaan Quizizz. penelitian terdahulu oleh Robby

¹¹⁴Endang Ngatiningsih, *“Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang”*, (SKRIPSI, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2020)

¹¹⁵ Uswatun Hasanah, *Goggle and Quizizz: Pembelajaran dan Penilaian berbasis bawai* (Lamongan: Pagan Press,2020), hal 338

¹¹⁶ Sovandi Marwan, *“Tentang Quizizz”* , <http://Prezi.com/tentang-quizizz/>,2019. Diakses tanggal 05 Eesember 2022.

Khoirul Masruchin juga menyatakan kendala-kendala pada pemanfaatan Quizizz diantaranya adalah gangguan akses internet dan RAM tidak cukup.¹¹⁷



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹¹⁷ Robby Khoirul Masruchin, "implementasi media pembelajaran quizizz pada mata pelajaran fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember, (SKRIPSI, Universitas Islam Negeri Kiai Ahmad Siddiq, Jember, 2021)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten ini dilaksanakan dengan baik sesuai langkah-langkah yang telah guru buat dan proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik. Langkah tersebut yaitu :

Perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yakni guru membuat silabus, prota, promes dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), setelah menyusun RPP. Kemudian guru menyiapkan media pembelajaran dengan mendownload Aplikasi Quizizz, Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo dilaksanakan melalui strategi pemberian tugas. Terdapat langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu; Pembukaan, Kegiatan inti Yakni, pemanfaatan quizizz dengan tahapan sebagai berikut : mengisi pin, memilih pengerjaan kuis, mengerjakan kuis, dan penutup.

2. Kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran Quizizz yaitu RAM tidak cukup, Gangguan Akses Internet, permasalahan waktu dan peringkat. Mengatasi hal tersebut siswa bisa menggunakan web <https://join.quizizz.com>.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah

Agar mendukung guru dalam penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang lebih baik serta memperbaiki fasilitas pembelajaran yang ada di sekolah seperti jaringan internet.

2. Kepada guru Sejarah Kebudayaan Islam

3. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran ataupun referensi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis online lainnya untuk menyelenggarakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.

4. Kepada peserta didik

5. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadikan mereka lebih termotivasi lagi dalam belajar.

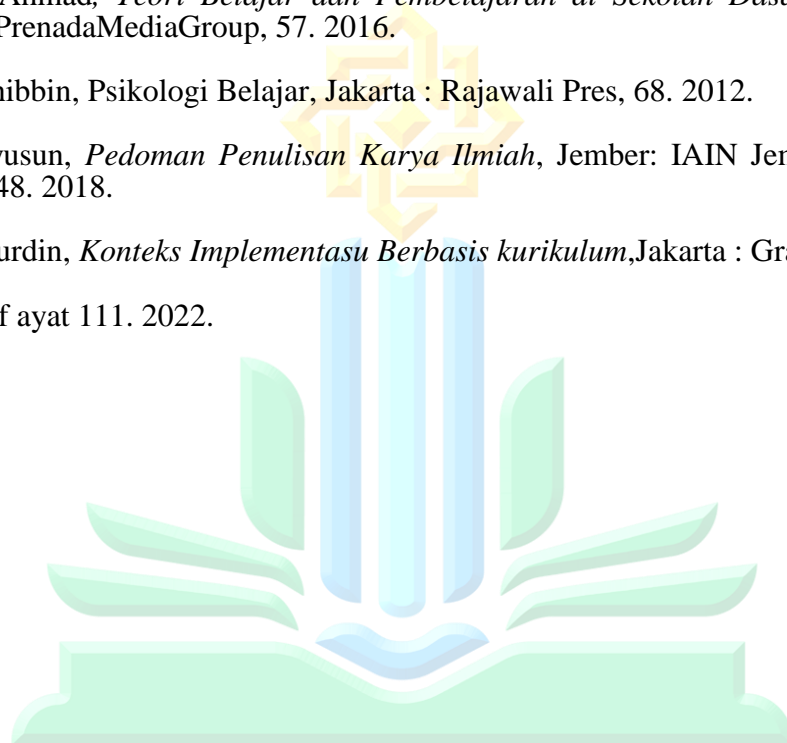
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. *Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz*. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 1–7. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2249>. 2019.
- Aini, K. *Analisis Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19*. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.585>. 2021.
- Arjaka, Sugiyono, *Media Elektronik Berbasis Komputer sebagai Media dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Lokakarya, 2012.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT.RajaGrafindo, 2013.
- Bahri Djamaroh, Syaiful, Dan Arwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta 2002.
- Darajat Zakiah, dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta : Bumi Aksara, 2004.
- Djali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 121. 2009.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 158. 2002.
- Fauziyyah Ulfa, *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dala Pembelajaran PKN*, SKRIPSI, Universitas Negeri Malang, Malang, 2019
- Grindle, Merile S. *Teori dan Proses Kebijakan Publik*, Yogyakarta : Media Pressindo, 21. 2002
- Hadi, Abdul, *Psikologi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 44. 2006
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT.Bumi Aksara, 30. 2004
- Hana, Hasanah Devi, *Penerapan Media Pembelajaran Quizizz untuk Melatih Kemampuan Gramatika Mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Malang*, SKRIPSI, Universitas Negeri Malang, Malang, 2019
- Irianti, M., & Putra, T. Y. *Analisis Persepsi Mahasiswa Unimuda Sorong Terhadap Pembelajaran Daring Selama Masa Covid-19*. *Jurnal Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v9i2.1100>. 2021
- Kadaruddin, *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 81-84.2015.
- Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta : Bumi Aksara, 2. 2009.

- Meliani, Pengaruh Penggunaan Media Elektronik terhadap Kualitas Tidur Siswa-Siswi SMA Santoso Thomas I Medan, Skripsi, Medan: Universitas Sumatera Utara, 14. 2014
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 10. 2007
- Mulyasa, E, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara, 56. 2013
- Mulyati, S., & Evendi, H. *Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP*. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127.2020>.
- Ngatiningsih Endang, *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang*, SKRIPSI, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. 2020.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. *Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV*. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(3), 265–276. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74.2020>.
- Purba, Leony Sanga Lamsari, *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika*, Jurnal Pendidikan, No. 1, Vol. 12, 15.2019.
- Putra, N. P. *Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Aplikasi Zoom Dan Whatsapp Group Di Era New Normal Pada Warga Belajar Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Bina Insani*. JIPSINDO, 7(2), 162–176. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v7i2.34939.2020>.
- Putri, A. S. I. *Kemampuan Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid19*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(1), 23. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35508.2021>.
- Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rajawali Pres, 84
- Sanaky, Hujair AH ((2013), *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 3.2007
- Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: PT Fajar Interpratama, 204.2013.
- Setiawan Agung, *Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA SMA Negeri 15 Semarang*, SKRIPSI, Universitas Muhammadiyah Semarang, Semarang.2019.
- Setiawan, Guntur, *Implementasi dalam Birokrasi Budi Winarno “teori dan proses Kebijakan Publik”*, Yogyakarta : Media Pressido, 21. 2002.

- Sudjana, Nana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar baru Algasindo, 102. 2019.
- Sugiyoni, Metode Penelitian, *Pendekatan kuantitatif,kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 3. 2012.
- Supriadi Nunung, *Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19*, SKRIPSI, Universitas Jendral Sudirman, Purwokerto. 2021.
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: PrenadaMediaGroup, 57. 2016.
- Syah Muhibbin, Psikologi Belajar, Jakarta : Rajawali Pres, 68. 2012.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Jember: IAIN Jember Press, 48. 2018.
- Usman,Nurdin, *Konteks Implementasu Berbasis kurikulum*,Jakarta : Grasindo,70. QS. Yusuf ayat 111. 2022.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roy Kurniawan
NIM : T20181407
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 25 Maret 2023

Saya yang menyatakan



Roy Kurniawan
NIM T20181407

Lampiran 1 : Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Implementasi Media Pembelajaran Quizizz pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo	<ol style="list-style-type: none"> Media Pembelajaran Quizizz Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 	<ol style="list-style-type: none"> Prosedur pelaksanaan. Kelebihan media quizizz Kekurangan media quizizz Sejarah Kebudayaan Islam Manfaat pembelajaran SKI Kebudayaan Masyarakat Mekkah sebelum Islam. 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa Kelas X MAN 2 Kabupaten Probolinggo. Guru SKI MAN 2 Kabupaten Probolinggo. 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis Penelitian : Kualitatif Pengumpulan Data: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Dokumentasi Analisis Data: <ol style="list-style-type: none"> Verifikasi Data Penyajian Data Reduksi Data Validasi Data: <ol style="list-style-type: none"> Triagulasi Teknik. Triagulasi Sumber. 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana Implementasi Media Pembelajaran Quizizz pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo Bagaimana Kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam mengimplementasikan Quizizz pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo.

Lampiran 2 : Jurnal Kegiatan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No 01 Mangli Telp (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos. 68136
 Website www.http://fakultas.tarbiyah.uinjember.ac.id Email tarbiyah.uinjember@gmail.com

JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

DI MAN 2 KABUPATEN PROBOLINGGO

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1	Rabu, 20 Juli 2022	Menyerahkan Surat Penelitian	Staf Tata Usaha	
2	jumat, 22 Juli 2022	Pengumpulan Data Profil Madrasah	Staf Tata usaha	
3	Kamis, 28 Juli 2022	Wawancara Guru SKI Madrasah dan Observasi Kegiatan	Mualifah, S.Pd.I	
			Ahmad Syarif, S.Pd.I	
4	Jumat- sabtu, 28-29 Juli 2022	Wawancara Peserta Didik dan Observasi Kegiatan	Moch. Hidayat	
			Yuan Putri Sakabila	
			Rindani Asiska	
			Siti Nurashah	

Lampiran 3 : Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-4083/In.20/3.a/PP.009/07/2022

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KABUPATEN PROBOLINGGO
Jalan raya Karanggeger, Kecamatan Pajarakan, Kabupaten Probolinggo. Kode pos 67281

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20181407
Nama : ROY KURNIAWAN
Semester : Semester sembilan
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Implementasi Media
Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah
Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo" selama 6 (enam) hari di lingkungan
lembaga wewenang Bapak/Ibu Dr. Ahmad Zamroni I, S.S, M. Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 Juli 2022

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MAN 2 Kabupaten Probolinggo
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Alokasi Waktu : 2x 45 Menit (2 x Pertemuan)
Materi Pokok : Perkembangan Islam Masa Rasulullah Saw Periode Makkah
Kelas/Semester : x/Ganjil
Tahun Pelajaran : 2021/2022
Sub Materi : Kebudayaan Masyarakat Makkah Sebelum Islam

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model discovery learning dan problem based learning (PBL) yang dipadukan dengan pendekatan saintific peserta didik diharapkan mampu menganalisis Kebudayaan Mekkah sebelum Islam ; dan menilai kebudayaan masyarakat mekkah sebelum Islam. Dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serafit memiliki sikap responsif (berfikir kritis) dan proaktif (kreatif) serta mampu berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik.

B. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR.

- Media : Lembar Kerja Peserta Didik, Video Pembelajaran, Power Point dan Aplikasi Quizizz untuk kegiatan evaluasi
- Alat/Bahan : Laptop, Handphone, Quizizz, Alat tulis
- Sumber Belajar : Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas 10 MA (KMA 183) Tahun 2020.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<p>PENDAHULUAN</p>	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik memberi salam, berdoa.• Guru mengecek kehadiran peserta didik• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
---------------------------	--

KEGIATAN INTI	giatan Literasi	erta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Kebudayaan Masyarakat Makkah Sebelum Islam.
	ritical Thinking	ru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pernyataan ini harus tetap berkaitan dengan materi Kebudayaan Masyarakat Makkah Sebelum Islam.
	laboration	erta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Kebudayaan Masyarakat Makkah Sebelum Islam.
	ommunication	erta didik mempresentasikan hasil kerjs kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.
	ativity	ru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dieplajari terkait Kebudayaan Masyarakat Mekkah Sebelum Islam. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.
PENUTUP		<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi, memberikan penguatan dan menginformasikan materi pada pertemuan selanjutnya. • Guru memebrikan evaluasi kepada siswa melalui aplikasi Quizizz untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang diberikan. • Guru menutup pembelajaran dengan salam penutup dan diakhiri dengan berdoa.

D. PENILAIAN (ASSESSMENT)

- Penilaian Pengetahuan : berupa tes tertulis pilihan ganda & amp ; tertulis uraian, tes lisan /observasi terhadap diskusi tanya jawab dan percakapan serta penugasan.
- Penilaian keterampilan : berupa penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk dan penilaian portofolio.

Mengetahui,



Achmad Zamroni

Probolinggo, 21 Maret 2022

Guru Mata Pelajaran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5 : Pedoman Penelitian

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

1. Observasi tentang kegiatan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo.
2. Observasi tentang implementasi media pembelajaran quizizz pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MAN 2 Kabupaten Probolinggo
3. Observasi tentang hasil dari implementasi media pembelajaran quizizz pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo

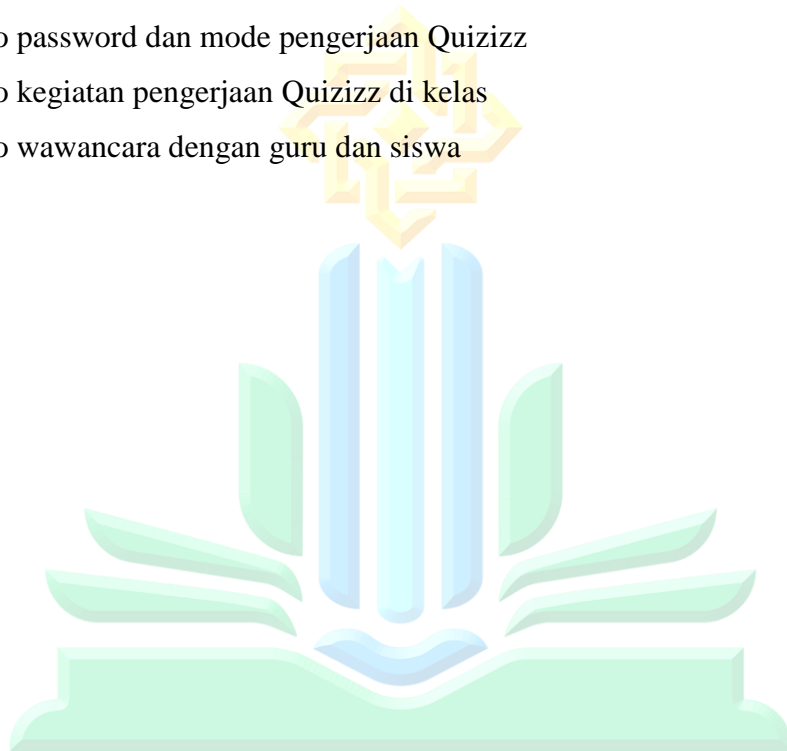
B. Pedoman Wawancara

No	Fokus Penelitian	Pertanyaan	Subyek penelitian
1.	Implementasi Media Pembelajaran Quizizz pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo	1. Bagaimana kegiatan pembukaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas?	Guru SKI
		2. Bagaimana persiapan kegiatan inti saat akan memulai quizizz?	
1.	Implementasi Media Pembelajaran Quizizz pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo	3. Mode pengerjaan quizizz nya dikerjakan dirumah atau disekolah?	Guru SKI
		4. Saat mengerjakan kuis apa guru juga mengawasi?	
1.	Implementasi Media Pembelajaran Quizizz pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo	5. Apa yang dilakukan setelah siswa selesai mengerjakan quizizz?	Guru SKI
		6. Bagaimana kegiatan penutup pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	
2.	Kendala-Kendala yang dihadapi Implementasi Media Pembelajaran	1. Bagaimana kegiatan pembukaan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas?	Guru SKI
		1. Apa kendala dalam melaksanakan quizizz.	
2.	Kendala-Kendala yang dihadapi Implementasi Media Pembelajaran	1. Apa kendala selama	Guru SKI

Quizizz pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolingo	melaksanakan pembelajaran dengan quizizz.	
--	---	--

C. Pedoman Dokumentasi

- a. Foto pembuka Quizizz
- b. Foto password dan mode pengerjaan Quizizz
- c. Foto kegiatan pengerjaan Quizizz di kelas
- d. Foto wawancara dengan guru dan siswa



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6 : Dokumentasi wawancara guru



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7 : Dokumentasi wawancara Siswa



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8 : Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Nama : Roy Kurniawan
NIM : T20181407
TTL : Probolinggo, 20 Mei 2000
Alamat : Desa Tarokan, Kecamatan Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo.
Nama Ayah : Usman Santuso
Nama Ibu : Zulaiha
Nomer WA : 082338453447
E-mail : Kurniawan20@gmail.com
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Riwayat Pendidikan :

MI Darul Ula 2007-2012
SMPN 2 Gending 2012-2015
MAN 2 Kabupaten Probolinggo 2015-2018

Pengalaman Organisasi :

- 1) HMPS Pendidikan Agama Islam Anggota
- 2) UKOR Anggota