

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS XI SEKOLAH MENENGAH ATAS DIPONEGORO
PANTI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
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



Oleh:
SAIFY IMDAD
NIM T20191188

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

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

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS XI SEKOLAH MENENGAH ATAS DIPONEGORO
PANTI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023**


SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
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

Oleh:

SAIFY IMDAD
NIM T20191188

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember
Dr. Nuruddin, M.Pd.I
NIP.197903042007101002

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS XI SEKOLAH MENENGAH ATAS DIPONEGORO
PANTI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022-2023**

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 : 04 Juli 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


As'ari, M.Pd.I

NIP. 19760915 2005011004


Dr. Riayatul Husnan, M.Pd.

NUP. 2019071811

Anggota :


1. Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd. 

2. Dr. Nuruddin, M.Pd.I 

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




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

NIP. 196405111999032001

MOTTO

ثُمَّ سَوَّاهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِن رُّوحِهِ ۗ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Artinya: kemudian Dia menyempurnakan dan meniupkan ke dalamnya roh (ciptaan)-Nya dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati (tetapi) kamu sedikit sekali bersyukur.¹



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

¹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah "Pesan, kesan dan kerahasiaan Al-Qur'an"* (Jakarta: Lentera Hati, 2016), 351.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahill'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. Orang tuaku yang sangat aku sayangi karena beliaulah yang selalu memberikan do'a, semangat dan bimbingannya untuk selalu berjuang demi masa depan yang lebih baik lagi. Segala do'a semoga tetap tercurah kepada orang tuaku. Dan semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.
2. Adikku tercinta dan tersayang Nuris Syafa Maulida yang sangat menyayangiku dan selalu memberiku support serta semangat dalam segala hal yang saya hadapi.
3. Teman-teman seperjuangan PAI 2019 kelas A4 yang telah memberikan dukungan segala hal hingga skripsi ini selesai.



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, penulis ucapkan berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya, skripsi berjudul “Penggunaan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tatap Muka Pelajaran PAI Kelas XI (Studi Kasus SMA Diponegoro Panti Jember)” dapat terselesaikan dengan baik dan semoga bermanfaat.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada kehadiran baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman keilmuan dan keislaman saat ini, yang senantiasa diharapkan syafaatnya kelak di hari kiatamt, Amin.

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

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Soeharto, SE., MM, selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas tersesainya skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni’ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
3. Bapak Rif’an Humaidi, M.Pd, selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan ruang kepada penulis dalam menyusun skripsi.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang selalu memberikan arahan kepada kami.
5. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing yang selalu meluangkan waktu dan mengarahkan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN KHAS Jember dengan kesabaran dan ketulusannya menuntun dan memberikan

ilmunya kepada penulis, sehingga mampu menambah pengetahuan dan wawasan yang berguna dimasa yang akan datang.

7. Bapak Ibar Budi Cahyono S.S. Kepala SMA Diponegoro Panti Jember yang telah memberikan izin kepada peneliti, sekaligus membantu kelancaran proses penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Solihin S.Pd. selaku Guru Pendidikan Agama Islam serta peserta didik yang telah banyak membantu kelancaran penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti.

Tiada kata yang dapat penulis ungkapkan selain do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT senantiasa mempermudah dan memberi balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada saya.

Penulis sadar bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Terakhir, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Aamiin

Jember, 19 Mei 2023



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

SAIFY IMDAD
T20191188

ABSTRAK

Saify Imdad, 2023: *Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Sekolah Menengah Atas Diponegoro Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Quizizz

Media pembelajaran adalah sebuah alat pendukung yang digunakan untuk kepentingan dan proses belajar dan mengajar agar tidak monoton dan terkesan membosankan dan menarik sekaligus memotivasi peserta didik khususnya pada mata pelajaran PAI di SMA Diponegoro Panti Jember. Dengan seirinya perkembangan teknologi. Munculnya media belajar berupa aplikasi quizizz ini dikatakan sebagai sebuah solusi dari minimnya minat belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) bagi peserta didik di sekolah.

Fokus dari penelitian ini yakni : 1. Bagaimana perencanaan penggunaan media pembelajaran quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMA Diponegoro Jember Panti. 2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media pembelajaran quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMA Diponegoro Jember Panti. 3. Bagaimana evaluasi penggunaan media pembelajaran quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMA Diponegoro Jember Panti. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mempedalam khasanah keilmuan tentang penggunaan media Quizizz pada mata pelajaran PAI tentang prinsip ekonomi syariah islam kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara tidak terstruktur dan dokumentasi sebagai pendukung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI adalah: (1) Perencanaan : Pertama, guru mempersiapkan silabus, prota, promes dan RPP. Kedua, guru beserta peserta didik mendownload aplikasi Quizizz atau langsung ke website quizizz. Ketiga, guru membuat materi prinsip ekonomi syariat islam dan soal-soal menggunakan aplikasi Quizizz. (2) Pelaksanaan : Pertama, guru menyapa, menyiapkan media quizizz dan memotivasi peserta didik. Kedua, guru memberi kode presentasi interaktif menggunakan media Quizizz. Ketiga, guru menjelaskan materi prinsip ekonomi syariat islam menggunakan media Quizizz sesuai dengan jadwal pelajaran. (3) Evaluasi : Guru memberi kode Quiz dan peserta didik mengerjakan quiz dalam aplikasi Quizizz sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru.

DAFTAR ISI

	Hal.
COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	19
1. Media Pembelajaran.....	19
2. Aplikasi Quizizz.....	29

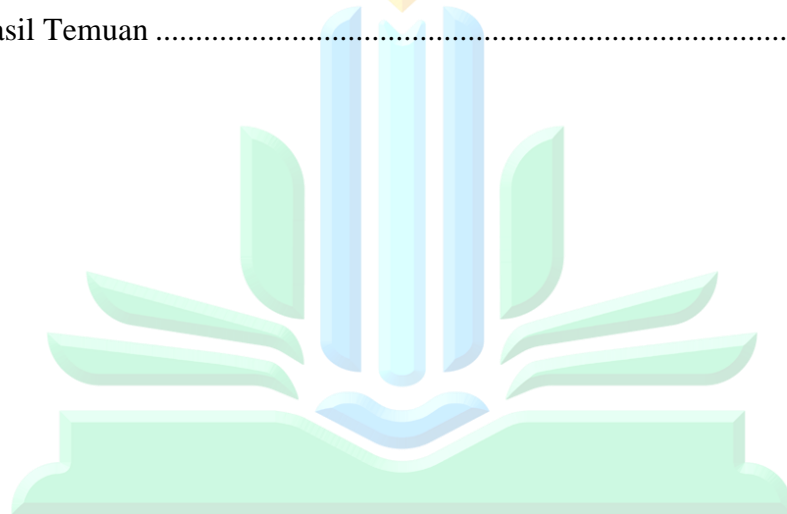
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	51
B. Lokasi Penelitian.....	52
C. Subyek Penelitian.....	52
D. Teknik Pengumpulan Data.....	53
E. Analisis Data	58
F. Keabsahan Data.....	60
G. Tahap-tahap Penelitian.....	61
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	63
A. Gambar Obyek Penelitian	63
B. Penyajian Data dan Analisis.....	68
C. Pembahasan Temuan.....	82
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	90
C. Kata Penutup	91
DAFTAR PUSTAKA	92

Lampiran-lampiran

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

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
2.1	Hasil Penelitian Terdahulu	17
4.1	Struktur Kepengurusan SMA Diponegoro Pantj Jember	65
4.2	Jumlah Siswa SMA Diponegoro Pantj Jember	66
4.3	Data Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Diponegoro Pantj Jember	66
4.4	Data Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Diponegoro Pantj Jember	67
4.5	Hasil Temuan	81



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

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal.
2.1	Mendaftar Quizizz.....	37
2.2	Tampilan Home.....	38
2.3	Membuat presentasi interaktif.....	38
2.4	Membuat slide baru.....	39
2.5	Mendesai Materi.....	39
2.6	Impor PPT dalam Quizizz.....	40
2.7	Menambah Quiz.....	40
2.8	Kode Presentasi Interaktif.....	41
2.9	Membuat Quiz.....	42
2.10	Gambar Menyimpan Quiz.....	43
2.11	Koleksi Kuis.....	44
2.12	Tiga Menu Utama.....	44
2.13	Continue game.....	45
2.14	Share Link.....	45
2.15	Kode Game.....	46
4.1	Materi dan Soal yang di masukkan di Quizizz.....	73
4.2	Pelaksanaan Media Quizizz di Kelas XI IPS 1.....	75
4.3	Pelaksanaan Media Quizizz di Kelas XI IPS 2.....	76
4.4	Penilaian Menggunakan Media Quizizz XI IPS 1.....	78
4.5	Penilaian Menggunakan Media Quizizz XI IPS 2.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan memegang peran penting dalam merealisasikan agenda yang diarahkan pada peningkatan intelektual dan emosional peserta didik. Peran pendidikan pula tidak tergantikan dalam segala aspek kehidupan guna mencetak manusia Indonesia yang dapat diandalkan untuk pembangunan bangsa kedepan. Begitu besarnya peran pendidikan dalam kehidupan sehingga ia menempati posisi paling strategis dalam bidang keilmuan².

Pasal I UU Sisdiknas Tahun 2003 disebutkan bahwa diantara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan kepribadian dan akhlak mulia. Dengan demikian lembaga pendidikan tidak hanya membentuk manusia yang cerdas, tetapi juga membina kepribadian atau akhlak yang baik. Sebagaimana yang tercantum pada:

“Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yakni ada delapan aspek penting dari tujuan pendidikan nasional yaitu: 1. Beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, 2. Berakhlak mulia, 3. Sehat, 4. Berilmu, 5. Cakap, 6. Kreatif, 7. Mandiri, 8. Menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab³”

Kesimpulan yang dapat dipahami dari UU di atas bahwa peserta didik akan dibentuk menjadi anak-anak yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan

² Muhammad Takdir Ilhai, *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), Cet. Ke-1, 37

³ Undang-undang Republik Indonesia No. 2 thn 1989, Sisdiknas (Jakarta: PT. Armas Duta Jaya), 25

Yang Maha Esa serta memiliki kecerdasan kepribadian dan akhlak yang mulia.

Pendidikan merupakan proses sistematis yang melibatkan baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datang dari diri siswa, antara lain minat belajar, motivasi belajar, bakat, dan persepsi baik persepsi siswa terhadap mata pelajaran maupun terhadap guru pengajar⁴.

Berbicara tentang guru, Ahmad Tafsir dalam bukunya yang berjudul Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam mendefinisikan “guru (pendidik) adalah orang yang bertanggung jawab terhadap berlangsungnya proses pertumbuhan dan perkembangan potensi anak didik, baik potensi kognitif maupun potensi psikomotoriknya⁵.”

Guru adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran. Guru berperan sebagai yang menciptakan proses belajar mengajar guna memberikan pengajaran kepada peserta didik. Adanya guru sebagai yang menciptakan proses belajar mengajar ini yang menjadikan guru sebagai pusat pada proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pendidikan.

Problematika yang dirasakan oleh guru adalah kadang tidak semua peserta didik hadir ketika KBM tersebut berlangsung, hal ini biasanya terjadi karena peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan sistem belajar yang tidak

⁴ Noor Komari Pratiwi, *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang*, Jurnal Pujangga, Volume 1, Nomor 2, 2015, 76.

⁵ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 74.

efektif. Kejenuhan dalam belajar adalah kondisi dimana waktu tertentu, yang kenyataan digunakan belajar namun tidak ada hasil dalam kegiatan tersebut⁶.

Definisi lain, Pines dan Aronson menjelaskan bahwa kejenuhan belajar merupakan kondisi belajar yang bersifat emosionalitas karena disebabkan oleh lelah dan jenuh terhadap proses belajar yang semakin meningkat dan tuntutan kebutuhan yang tinggi⁷.

Menurut Permendiknas No 22 Tahun 2006, akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, atau moral sebagai perwujudan dari pendidikan⁸. Namun semakin kesini mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di anggap sangat membosankan bagi siswa, banyak yang beranggapan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangatlah membosankan dan selalu identik dengan menggunakan metode ceramah saja. Sehingga disini pendidik sangat memiliki peran yang penting dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, pendidikan diharapkan lebih inovatif dan kreatif, untuk itu pendidik harus lebih memahami tentang media pembelajaran.

Islam juga telah menggunakan media sebagai alat dalam pendidikan, sebagaimana firman Allah SWT berikut:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۗ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: Yang mengajarkan (manusia) dengan perantaraan kalam (pena). Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (Q.S. Al-Alaq 96: 4-5)

⁶ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Berbagai Integrasi dan Kompetensi)*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 140.

⁷ Mubiar Agustin, Ryan Dwi Puspita, Ruli Setyadi, *Gejala Kejenuhan Guru Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid 19*, Jurnal Elementaria Edukasi Volume 3 No 2 Tahun 2020, 189

⁸ Permendiknas No 22 Tahun 2006, Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Tingkat Dasar Dan Menengah, 2

Apabila dilihat dari aspek pendidikan, materi utama yang ingin diajarkan ayat ini kepada manusia adalah Allah SWT menyediakan kalam (pena) sebagai alat untuk menulis, sehingga tulisan itu menjadi penghubung (media) manusia, sebagaimana mereka berhubungan dengan peralatan lisan. Pena adalah beku, kaku dan tidak hidup, namun yang dituliskan pena adalah berbagai hal yang dapat dipahami oleh manusia. Selanjutnya seketika Allah SWT menyatakan mencapai ilmu dengan kalam atau pena adalah suatu isyarat bahwa diantara hukum yang tertulis, tidak dapat di pahami bila tidak di dengarkan dengan seksama⁹.

Media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia juga membantu meningkatkan minat belajar siswa, media pembelajaran adalah suatu alat ataupun sebagainya yang dapat di gunakan dalam mempermudah pembelajaran, media pembelajaran ataupun media pendidikan tumbuh berkembang seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Munculnya media pembelajaran yang baru dan inovatif dapat memudahkan para siswa dan juga para guru. Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan gadget/laptop adalah dengan memanfaatkan game edukasi. Game edukasi sebenarnya sudah ada sejak dulu, tetapi masih belum banyak yang memanfaatkan dalam media pembelajaran. Diantara game edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi kuis online quizizz, quizizz adalah aplikasi berbasis online untuk

⁹ Hamka, *Tafsir Al-Azhar Jilid 9 Diperkaya dengan Pendekatan Sejarah, Sosiologi, Tasawuf, Ilmu Kalam, Sastra dan Psikologi*, (Jakarta: Gema Insani), 2015

membuat permainan berupa kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun diluar kelas, aplikasi ini bisa diakses melalui playstore maupun web, pembelajaran menggunakan quizizz juga bisa menjadi alternatif untuk para guru, agar siswa juga tidak mudah merasa bosan.

Salah satu media ICT yang bisa digunakan adalah aplikasi “Quizizz”. Quizizz digunakan untuk menyusun permainan tes interaktif dan biasa digunakan untuk melakukan penilaian hasil belajar peserta didik dan platform yang biasa di akses gratis dalam bentuk aplikasi maupun web. Kuis ini memiliki empat pilihan jawaban sudah terhitung jawaban yang benar jawaban yang benar serta bisa ditambahkan gambar pada latar belakang pertanyaan. Jika pembuatan kuis sudah selesai, pendidik bisa memberikan kode ke peserta didik agar peserta didik bisa login atau bergabung dengan kuis yang sudah dibuat¹⁰.

Sedangkan di SMA Diponegoro Panti Jember pembelajaran Quizizz yang merupakan pembelajaran berbasis online itu malah di gunakan pembelajaran yang sifatnya tatap muka bukan secara online. Hal tersebut yang menjadi pembeda antara media quizizz yang diterapkan di sekolah lainnya. Dimana pembelajaran lain biasanya menggunakan quizizz ini digunakan secara online tidak tatap muka. Maka dari itu media quizizz yang diterapkan di SMA Diponegoro Panti Jember memiliki keunikan tersendiri dan menarik minat untuk di teliti karena pastinya perlu banyak adaptasi dari quizizz pembelajaran online ke pembelajaran offline (tatap muka).

¹⁰ Deden Dicky Dermawan, *Penerapan Asesmen Hots Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz*, (Cirebon: CV Zenius Publis, 2021), 3

Oleh karena itu kehadiran media belajar berupa aplikasi quizizz ini dikatakan sebagai sebuah solusi dari minimnya minat belajar pada mata pelajaran PAI bagi peserta didik di sekolah. Dengan kata lain pemanfaatan aplikasi quizizz ini memberikan pengaruh pada peserta didik di SMA Diponegoro Panti Jember. Untuk itu dalam hal ini tertarik untuk meneliti dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berfungsi sebagai pemberi batasan yang jelas tentang masalah yang diteliti. Sebelum melakukan penelitian, penulis haruslah menetapkan fokus penelitian terdahulu supaya tidak terjadi perluasan permasalahan yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian yang akan diteliti. Maka peneliti memfokuskan untuk meneliti hal-hal yang berkenaan dengan peserta didik dan guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, adapun penelitian ini memfokuskan pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan media pembelajaran quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Diponegoro Jember Panti Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media pembelajaran quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Diponegoro Jember Panti Tahun Pelajaran 2022/2023?

3. Bagaimana evaluasi penggunaan media pembelajaran quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Diponegoro Jember Panti Tahun Pelajaran 2022/2023?

C. Tujuan Penelitian

Bedasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan penggunaan media pembelajaran quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Diponegoro Jember Panti Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan media pembelajaran quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Diponegoro Jember Panti Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Mendeskripsikan evaluasi penggunaan media pembelajaran quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Diponegoro Jember Panti Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan dan menambah pengetahuan serta memperluas wawasan pada global pendidikan. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi tambahan maupun bahan perbandingan untuk penelitian-

penelitian di masa mendatang khususnya dalam penggunaan media pembelajaran quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pengalaman, pengetahuan, serta dapat memberikan wawasan dalam penggunaan media quizizz pada mata pelajaran PAI dalam rangka mencerdaskan siswa.

b. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam rangka mencerdaskan siswa. Diharapkan dengan menggunakan media quizizz dalam proses pembelajaran dapat menambah wawasan pada mata pelajaran PAI. Serta dapat membantu guru dalam rangka peningkatan belajar, metode, strategi pengajaran yang tepat, dan sesuai dengan keadaan siswa.

c. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini dapat berguna sebagai tambahan literasi dan referensi untuk kepastakaan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember terkait penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran pendidikan agama islam serta memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi penelitian di masa selanjutnya, khususnya Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan khususnya bagi prodi Pendidikan Agama Islam.

d. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan kepada masyarakat terkait pembelajaran pendidikan agama islam melalui media quizizz di SMA Diponegoro Panti Jember serta memberikan kesadaran pada masyarakat pentingnya pendidikan agama islam sebagai bekal dalam menghadapi kehidupan dimasa akan datang.

E. Definisi Istilah

Ada beberapa istilah-istilah pokok yang terdapat pada judul ini mengenai penggunaan media quizizz pada pelajaran pendidikan agama islam kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember. Penerapan istilah sebagai berikut:

1. Media Quizizz

Media quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media quizizz tersebut di gunakan oleh guru PAI untuk belajar siwa di SMA Diponegoro Panti Jember.

2. Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Media Quizizz

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan guru untuk membelajarkan siswa agar tercipta perilaku belajar Intinya, pembelajaran adalah bagaimana guru memfasilitasi agar siswa mau belajar guna meningkatkan daya kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, terdapat

beberapa yang menjadi titik fokus dalam penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tentang materi prinsip ekonomi syariah islam

F. Sistematika Pembahasan

Bagian sistematika pembahasan ini menjelaskan tentang proses bahan skripsi yang terdiri dari bab pembukaan hingga bab akhir, penyusunan pada pembahasan ini berisikan narasi asal apa yang diteliti bukan mirip daftar isi¹¹. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini meliputi:

Bab satu berupa pendahuluan. Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, dan definisi istilah.

Bab kedua berupa kajian pustaka. Pada bab ini membahas kajian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan penelitian lakukan. Dilanjutkan dengan kajian teori yang membahas tentang teori apa saja yang dijadikan landasan dalam penelitian.

Bab ketiga adalah bab yang menyebutkan metode penelitian yang didalamnya meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, serta tahap-tahap penelitian.

Bab keempat merupakan bab yang memuat hasil penelitian dan pembahasan. Dalam bab ini diuraikan hasil penggunaan media quizizz pada mata pelajaran PAI.

¹¹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 73

Bab kelima adalah bab penutup yang memuat tentang kesimpulan dari hasil penelitian, dan saran. Pada bagian akhir bab ini dilengkapi dengan daftar pustaka, lampiran-lampiran dan juga daftar riwayat hidup.



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

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat mempermudah peneliti ini untuk memfokuskan dan menerangkan keaslian terkait keaslian, maka dari itu peneliti mengambil skripsi yang sudah disetujui dan di publikasi. Pada penelitian terdahulu ini, mencantumkan perbedaan dan persamaan penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang hendak peneliti laksanakan dan membuat ringkasan dari hasil penelitian terdahulu. Hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini diantaranya adalah:

1. Skripsi, Dewi Mei Ratnawati, 2022, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam. Dengan judul “Pengembangan Kuis Interaktif Berbantu Media Quizizz Untuk Memperkuat Daya Ingat Siswa Kelas VII Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi di SMP Negeri 8 Jember” Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi, media, dan pengguna atau guru IPA menunjukkan hasil yang sama yaitu 92% dengan kategori sangat valid. Respons siswa sebesar 82% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil respons siswa tersebut terdapat komentar positif dan negatif siswa terhadap prosduk yang dihasilkan. Adapun komentar positif siswa adalah Quizizz menarik, kuis mampu memperkuat daya ingat terhadap materi, hemat kuota, terdapat fitur lagu, tampilan seperti game, terdapat jawaban

benar yang dimunculkan di setiap selesai mengerjakan soal, terdapat ranking siswa berdasarkan skor pengerjaan dan terdapat meme. Sedangkan komentar negatif siswa berupa soal sebaiknya dibuat pilihan ganda saja, waktu pengerjaan soal disesuaikan dengan kesulitan materi, kuis tidak bisa dikerjakan apabila belum belajar materi terlebih dahulu, membutuhkan koneksi internet yang stabil, meme menggunakan bahasa Indonesia¹². Berdasarkan perolehan data penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan produk berupa kuis interaktif berbantuan media Quizizz menarik bagi siswa dan layak digunakan untuk memperkuat daya ingat siswa pada pembelajaran IPA SMP kelas VIII materi getaran, gelombang, dan bunyi.

2. Skripsi, Binti Rofingatul Ningamah, 2022, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Profesi Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Agama Islam. Dengan judul *Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran PAI “Studi Kasus SMP Negeri 7 Purwokerto”* Penelitian ini berawal dari adanya pandemi Covid-19 yang menjadikan konsistensi pelaksanaan pembelajaran sekarang dengan sistem pembelajaran tatap muka khawatir terpapar virus covid-19. Jadi pendidikan mencoba menerapkan pembelajaran tatap muka secara langsung tetapi masih terbatas. Sehingga Pembelajaran tatap muka terbatas di SMP Negeri 7 Purwokerto berjalan dengan baik dan menggunakan

¹² Dewi Mei Ratnawati, “Pengembangan Kuis Interaktif Berbantu Media Quizizz Untuk Memperkuat Daya Ingat Siswa Kelas VII Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi di SMP Negeri 8 Jember”, 2022

aplikasi quizizz dalam proses penilaian terutama pada mata pelajaran PAI. Hasil penelitian mengenai penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran tatap muka mata pelajaran PAI menunjukkan bahwa : 1) aplikasi quizizz ini digunakan bukan sebagai sumber belajar, namun sebagai media evaluasi pembelajaran; 2) aplikasi quizizz adalah media pembelajaran yang berupa aplikasi interaktif yang menyenangkan yang didalamnya berupa kuis, server, game dan juga diskusi; 3) dalam penerapannya media pembelajaran ini sangat disukai siswa; 4) dari hasil penelitian, peneliti merasa bahwa aplikasi quizizz ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil prestasi siswa dibuktikan dengan termotivasinya siswa dalam mengikuti pelajaran dan mengerjakan soal yang diberikan guru, selain itu nilai prestasi siswa juga meningkat¹³.

3. Skripsi, Alifah Nurul Irfani, 2021, Mahasiswa Universitas Islam Malang, Fakultas Agama Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam. Dengan judul *“Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Wahid Hasyim Malang”* hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran quizizz dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang sudah berjalan dengan baik. Guru menggunakan media quizizz dalam pembelajaran PAI agar siswa tidak mudah jenuh pada saat pembelajaran dan juga untuk menunjang proses pembelajaran. Hambatan dalam penggunaan media quizizz dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim adalah

¹³ Binti Rofingatun Ningamah, *Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran PAI “Studi Kasus SMP Negeri 7 Purwokerto”*, 2022

gangguan signal dan juga kurangnya media yang dimiliki oleh siswa serta keterbatasan waktu. Solusi yang diberikan yaitu sekolah menyediakan fasilitas berupa lab komputer untuk siswa yang tidak memiliki media pembelajaran, selain itu guru juga memberikan tambahan waktu bagi siswa yang terhalang signal jaringan¹⁴.

4. Skripsi, Maulia Rusdian, 2021, Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Matematika. Dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu*" Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbantuan quizizz pada materi bangun ruang sisi datar yang valid. Media pembelajaran matematika yang dimaksud adalah media non cetak berupa komputer menggunakan Microsoft powerpoint berbantuan quizizz di dalamnya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri 4 tahap yaitu tahap Analysis (analisa), tahap Design (perancangan), tahap Development (pengembangan) dan tahap Evaluation (evaluasi). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes yaitu dengan menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada 4 validator yang terdiri dari 2 dosen FKIP UIR dan 2 guru pelajaran matematika SMPN 1 Siak Hulu. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deksriptif. Pada hasil penelitian dalam teknik analisis data ini menunjukkan bahwa kelayakan media

¹⁴ Alifah Nurul Irfani, *Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Wahid Hasyim Malang*, 2021

pembelajaran yang digunakan mendapat nilai rata-rata dari keempat validator yaitu 86,27% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan quizizz pada bangun ruang sisi datar layak digunakan dan diujicobakan dengan baik¹⁵.

5. Skripsi, Rafika, 2021, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan Judul "*Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi*" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz dalam kegiatan pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa. Persentase motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Diketahui bahwa Presentase motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 80,54% dan kelas kontrol 73,13% dengan skor rata-rata. (2) Diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 83,92 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 72,50¹⁶.

¹⁵ Maulia Rusdian, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu*, 2021

¹⁶ Rafika, *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi*, 2021

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan
dengan Judul yang Diangkat oleh Peneliti

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1	Dewi Mei Ratnawati (2022) “Pengembangan Kuis Interaktif Berbantu Media Quizizz Untuk Memperkuat Daya Ingat Siswa Kelas VII Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi di SMP Negeri 8 Jember	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yakni membahas media quizizz	Pada penelitian terdahulu media quizizz pada materi getaran, Sedangkan peneliti ini media quizizz pada materi PAI. Perbedaan lain yakni peneliti Dewi Mei Ratnawati siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Jember, Sedangkan peneliti ini siswa kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember
2	Binti Rofingatun Ningamah (2022) Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran PAI “Studi Kasus SMP Negri 7 Purwokerto	Persamaannya adalah sama-sama membahas quizizz mata pembelajaran PAI “studi kasus”	Pada penelitian terdahulu quizizz pada pembelajaran tatap muka terbatas mata pelajaran PAI, Sedangkan peneliti ini quizizz pada mata pelajaran PAI. Perbedaan lain yakni peneliti Binti Rofingatun Ningamah lokasi penelitian di SMP Negri 7 Purwokerto, Sedangkan peneliti ini lokasi penelitian di SMA Diponegoro Panti Jember.
3	Alifah Nurul Irfani (2021) “Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yakni membahas penggunaan media pembelajaran quizizz	Pada penelitian terdahulu media pembelajaran Quizizz mata pelajaran PAI di SMP, Sedangkan

	SMP Wahid Hasyim Malang”	mata pelajaran PAI	peneliti ini media Quizizz mata pelajaran PAI di SMA. Perbedaan lain yakni peneliti Alifah Nurul Irfani media Quizizz dilaksanakan learning, Sedangkan peneliti ini media Quizizz dilaksanakan tatap muka.
4	Maulia Rusdian (2021)“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu”	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yakni membahas media quizizz	Pada penelitian terdahulu media Quizizz untuk materi bangun runag sisi datar, Sedangkan peneliti ini media Quizizz untuk mata pelajaran PAI. Perbedaan lain yakni peneliti Maulia Rusdian lokasi penelitian SMPN 1 Siak Hulu, Sedangkan peneliti ini lokasi penelitian di SMA Diponegoro Panti Jember
5	Rafika (2021) “Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa’ie Gondanglegi”	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yakni membahas media quizizz	Pada penelitian terdahulu media Quizizz untuk mata pelajaran IPS. Sedangkan peneliti ini media Quizizz untuk mata pelajaran PAI.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan lima penelitian terdahulu yang telah dibahas sebelumnya. Persamaan terletak pada media Quizizz. Adapun perbedaannya sekaligus menjadi kebaruan pada

penelitian ini dimana media Quizizz pada mata pelajaran PAI memfokuskan pada kajian perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

B. Kajian Teori

Kajian teori ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai sudut pandang dalam penelitian. Pembahasan teori yang terkait dengan penelitian secara luas dan mendalam akan semakin memperluas wawasan peneliti dalam mengkaji suatu permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan fokus penelitian serta tujuan penelitian yang diteliti oleh seorang peneliti.

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, secara harfiah berarti mediasi atau rujukan. Media adalah mediasi atau menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima

pesan¹⁷.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temui dalam Al- Qur'an. Firman Allah Swt dalam surah an- Nahl ayat 44, yaitu:

¹⁷ Arif S. Sadiman, et.al, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2018), 6.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١٦﴾

Artinya: keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan¹⁸.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa peserta didik, karena faktor ini yang menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan dan memahami jiwa anak atau tingkat daya fikir anak, guru akan sulit menjacapi tujuan pembelajaran.

Media menurut Gerlach dan P. Ely, sebagaimana yang dikutip

Haling mengemukakan bahwa:

Media dalam arti luas yakitu orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga pembelajaran memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru. Dalam arti ini pembelajaran, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit media adalah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang dipergunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi visual atau verbal¹⁹.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses

¹⁸ QS. An- Nahl [16]: 44

¹⁹ Abdul Haling, Perencanaan Pembelajaran (Makasar: Badan Penerbit UNM, 2007). 93

memberikan bantuan dan bimbingan kepada peserta didik dalam proses belajar²⁰.

Menurut Trianto yang dikutip oleh Aprida Pane Muhammad Darwis menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didik (mengarahkan peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud dapat mencapai tujuan pembelajaran”²¹. Sedangkan menurut Oemar Hamalik pembelajaran adalah sebagai berikut:

Suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam proses pembelajaran adalah guru peserta didik dan tenaga kependidikan lainnya, material meliputi buku, film, audio dan lainnya. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan visual dan juga komputer, sedangkan prosedur terdiri dari jadwal, metode penyampaian, strategi dan media pembelajaran serta yang lainnya. Unsur tersebut saling berhubungan (interaksi) antara satu unsur dengan unsur yang lain²².

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar meliputi unsur manusia, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan media pembelajaran menurut H. Abdul Malik Hasan, sebagaimana yang dikutip oleh Rudy dan Hisbi: Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

²⁰ IAIN Padangsidempuan, “BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang” 3, no. 2 (2017): 333–52. 337.

²¹ IAIN Padangsidempuan, “BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang” 3, no. 2 (2017): 333–52. 338.

²² Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015). 57.

(bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajaran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu²³.

Sedangkan media menurut National Education Association (NEA), sebagaimana yang dikutip oleh Nizwardi menjelaskan Bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audiovisual beserta peralatannya²⁴.

Dalam menggunakan media pembelajaran, tentunya perlu pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaannya seperti tujuan atau indikator yang ingin dicapai, kesesuaian media dengan materi yang dibahas, ketersediaan sarana dan prasarana penunjang, dan karakteristik peserta didik²⁵. Pemilihan media pembelajaran ini merujuk pada pertimbangan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran, seperti keragaman karakteristik peserta didik (intelektual, psikomotor, umur dan jenis kelamin)²⁶.

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih kontekstual, nyata dan menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran²⁷.

²³ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017). 10

²⁴ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Belajar* (Jakarta: Kencana, 2016). 3

²⁵ Marlina, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI, cet pertama*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021). 89

²⁶ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, cet pertama*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018). 19-21

²⁷ Herlina Pusparani, *Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 2020, 270

Media pembelajaran merupakan alat bantu penyampai pesan, sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Adapun tujuan penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut²⁸:

- 1) Memberikan kemudahan kepada peserta didik agar lebih mudah memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi untuk merangsang dan memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan dalam teknologi agar peserta didik tertarik mengoperasikan media tertentu.
- 4) Menciptakan kondisi belajar yang sulit dilupakan peserta didik.
- 5) Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
- 6) Meningkatkan kualitas dalam belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan alat kerja dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran²⁹. Berdasarkan beberapa

definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep media adalah salah satu yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajar. Penggunaan media secara kreatif memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan meningkatkan kinerja mereka, tergantung pada tujuan yang ingin mereka capai.

²⁸ Zaiful Rosyid, *Ragam Media Pembelajaran*, cet kedua, (Batu: Literasi Nusantara, 2020). 7

²⁹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 3

Selain itu, media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar peserta didik sehingga dapat mengatasi kesulitan pencapaian tujuan pencapaian hasil belajar peserta didik yang memuaskan pada mata pelajaran PAI.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Salah satu ciri media pembelajaran adalah media yang memuat berita dan informasi serta menyampaikannya kepada penerimanya, yaitu peserta didik. Berikut ini akan di jelaskan macam-macam media pembelajaran³⁰.

1) Media Auditif

Media auditif hanya bisa ditangkap oleh telinga/ indera pendengaran. Proses penyampaian menggunakan media auditif adalah dengan mengoptimalkan sumber suara yang ada, baik dengan meningkatkan kejernihan suara atau menaikkan volume suara. Media auditif ini hanya menyampaikan dua pesan, yakni

pesan verbal (bahasa lisan) dan pesan nonverbal (vokalisasi seperti bunyi-bunyian, musik, instrument, gerutuan, dan lain sebagainya).

Media ini tidak cocok bagi tunarungu.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan penglihatan. Ada media visual yang mempresentasikan gambar diam, seperti film strip (rangkain film), photo slide (bingkain

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.), 3

film), foto, lukisan, dan cetakan. Ada juga media visual yang menampilkan video dan simbol seperti kartun.

Media pembelajaran visual adalah seperangkat alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat ditangkap secara visual tanpa suara perangkat. Dalam QS. Al-Baqoroh (2) 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"³¹

Dari ayat di atas, Allah mengajarkan Nabi Adam nama-nama semua benda di Bumi, dan Allah memerintahkan para malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya malaikat tersebut belum mengenalnya. Misalnya, media pembelajaran visual dapat

digunakan untuk mewadahi mata pelajaran PAI dan membuat materi lebih mudah di pahami oleh peserta didik.

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 yang auditif dan

³¹ Kementerian Agama RI, Dirjen Bimas Islam, Al Quran dan Terjemahnya, 2019, 6.

visual. Karena meliputi kedua jenis media yang pertama yang kedua. Media ini dibagi menjadi dua bagian³².

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, penelitian dapat mengategorikan media yang mereka teliti agar dapat menggunakan media pembelajaran yang digunakan oleh SMA Diponegoro Panti Jember sebagai media pembelajaran untuk aplikasi Quizizz.

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 pembelajaran. Manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

³² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana 2015), 211

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajaran, serta memungkinkan pembelajaran menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajaran tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain³³.

Dari beberapa manfaat media pembelajaran di atas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran, sebagai berikut³⁴:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut:
 - a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran
 - b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
 - c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik

³³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 5-6

³⁴ Januari 27, 2023, <https://www.pondok-belajar.com/2017/03/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran.html>

- 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 formasi, 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
 - c) Memudahkan pembelajar untuk belajar
 - d) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis
 - e) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, dan
 - f) 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 peserta didik yang meningkat. Tergantung pada tingkat berpikir daya serap belajar peserta didik.

Oleh karena itu, dengan merencanakan program media yang di laksanakan secara sistematis dan terarah pada tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, dapat ketahui hambatan komunikasi, pembatasan fisik di dalam kelas, dan sifat pasif peserta didik. Dapat mengatasi dan mengintegrasikan pengamatan peserta didik.

2. Aplikasi Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Game edukasi menurut Handriyantini adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah³⁵.

Game edukasi quizizz merupakan teknologi terbaru yang di gunakan guru untk pembelajaran. cikal bakal teknologi dalam komunikasi, termasuk komunikasi dalam pembelajaran di ungkapkan dalam surah an- Naml ayat 29-30 yang berbunyi:

³⁵ Handriyantini dan Eva, Permainan Edukasi (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. (Malang: Sekolah Tinggi Informasi dan Komputer, 2009). 1

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيْ كِتَابٍ كَرِيمٍ ﴿٣٦﴾ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٣٧﴾

Artinya: Berkata ia (Balqis): "Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan sesungguhnya (isi) nya: "Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang"³⁶

Uraian tentang potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi sebagai teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu. Nabi Sulaiman menggunakan burung hud-hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki.

Menurut Bahar, Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dan penilaian formatif. Quizizz merupakan media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan. Quizizz berbentuk multimedia interaktif yang memiliki kelebihan-kelebihan untuk dimanfaatkan dalam evaluasi pembelajaran. Salah satu kelebihan yang dimilikinya ialah terdapat data dan statistik kinerja peserta didik yang hasilnya dapat menjadi bahan evaluasi tindak lanjut pembelajaran³⁷.

Menurut Fang Zhao, setelah menggunakan Quizizz, hasil belajar atau nilai peserta didik mengalami kenaikan dan membawa dampak

³⁶ QS. An-Naml [27]: 29-30

³⁷ Yulia Isratul Aini, Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu: Kependidikan, 2(25), Agustus 2019. 2-3

positif di kelasnya³⁸. Sejalan dengan pernyataan tersebut, penggunaan Quizizz sebagai stimulan yang bersifat fun atau menyenangkan, tetapi tetap learning yang bisa me-refresh ingatan peserta didik, menarik, dan dapat memberikan kesan baik pada memori otak peserta didik³⁹. Selain itu, aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat ditumbuhkan melalui suatu permainan dalam pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran memiliki potensi yang baik karena dapat merangsang komponen visual dan verbal peserta didik⁴⁰.

Menurut Leony yang ditulis dalam Jurnalnya menyatakan bahwa quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan⁴¹.

Menurut Purba quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan keruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Aplikasi quizizz tidak seperti aplikasi lainnya, game quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang

³⁸ Fang Zhao, Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom: *International Journal of Higher Education*, 8(1), 2019. 37

³⁹ Sugian Noor, Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin: *Jurnal Pendidikan Hayati*, 2020). 1-2

⁴⁰ Unik Hanifah Salsabila, dkk., Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA: *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), Desember 2020. 165-166

⁴¹ Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," *JDP Vol. 12 No (2019)*. 33.

menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat⁴².

Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran gratis yang dapat memudahkan guru dalam memberikan kuis pada peserta didik. Fitur utama dalam membuat Quizizz adalah membuat kuis dan membuat presentasi yang dapat dipadukan dengan kuis. Fitur-fitur lain di dalamnya seperti kecepatan siswa, BYOD (*Bring Your Own Device*), jutaan kuis publik, editor kuis, Quizizz tidak ingin membuat anda repot membuat kuis, dan laporan sangat menarik, sehingga guru dapat mendesain model kuis dengan memilih fitur-fitur yang ada⁴³. Selain itu tingkat kesulitan dan kemudahan dapat diatur sedemikian rupa sesuai dengan kondisi kelas masing-masing. Dengan beragamnya fitur dalam Quizizz, guru dapat memanfaatkannya untuk memberikan tugas atau pekerjaan rumah kepada peserta didik. Selama mengerjakan tugas, peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban karena Quizizz memiliki tampilan segar dan menyenangkan⁴⁴.

Quizizz merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas (bisa

⁴² Rahmi Ramadhani dkk, *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori dan Praktek* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 40

⁴³ Quizizz, *Panduan Menggunakan Quizizz untuk Guru Indonesia*, edisi Agustus 2020

⁴⁴ Unik Hanifah Salsabila, dkk., *Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA: Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), Desember 2020. 167

digunakan untuk evaluasi pembelajaran), quizizz sekarang bisa diakses di *playstore* bagi pengguna android, sehingga dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya *mobile friendly*⁴⁵.

Pembelajaran dalam bentuk game kuis yang menantang dan menyenangkan dapat dibuat dengan www.quizizz.com, karena quizizz dapat dimainkan di kelas, ataupun sebagai pekerjaan rumah. Dengan quizizz ini siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, kecepatan akan ada skor sendiri. Selain itu akan ada persaingan atau kompetensi sehat sesama peserta karena, quizizz langsung membuat ringking yang bersifat langsung dikerjakan pada jam yang sama antar peserta quizizz. Menyenangkan karena akan ada susunan musik untuk menyemangati, dan juga meme yang lucu serta menarik.

Aplikasi quizizz memiliki keunggulan yaitu mudah digunakan dengan media pembelajaran dan materi evaluasi pembelajaran.

Misalnya, ada data nilai peserta didik dan perhitungan statistik yang dapat menjelaskan seberapa baik pemahaman peserta didik terhadap materi dan nantinya dijadikan sebagai sumber pengukuran penilaian pembelajaran yang komprehensif. Ini membawa warna baru pada penilaian guru dan pola belajar peserta didik yang menyenangkan.

Di aplikasi ini ada beberapa koleksi kuis yang beragam aplikasi quizizz memungkinkan pendidikan jauh lebih baik lagi karena aplikasi

⁴⁵ Januari 27, 2023. <https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19>.

ini dibuat seolah-olah kita bermain padahal masih belajar. Dalam hal ini guru membuat sesuatu penilaian dengan memberikan soal yang dikemas secara menarik bagi siswanya. Dalam aplikasi ini juga menampilkan hasil dari setiap soal yang sudah dikerjakan oleh siswa melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar selain itu melalui aplikasi ini guru dimudahkan karena ulasan jawaban dari peserta didik dapat diketahui dan diunduh dengan format excel.

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi quizizz, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, peserta didik bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian

bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap peserta didik. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

b. Perencanaan Pembelajaran Quizizz

Setiap proses pembelajaran membutuhkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan

rencana evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku⁴⁶.

Zainal Arifin mengatakan bahwa perencanaan mengandung beberapa istilah, diantaranya:

- 1) Perencanaan merupakan suatu bentuk pengambilan keputusan suatu proses yang mengikuti langkah-langkah prosedural dalam rangka mengambil keputusan, pemilihan alternative, consensus, dan hasil⁴⁷.
- 2) Perencanaan merupakan suatu proses dimana berbagai masalah sistem dipecahkan secara sistematis.
- 3) Perencanaan merupakan suatu metode untuk mereduksi kompleksitas masalah dan memajukan organisasi yang di tunjukkan secara langsung pada proses pengambilan keputusan
- 4) Perencanaan adalah pemilihan sekumpulan kegiatan dan pembuatan keputusan lebih lanjut mengenai apa yang harus dilakukan, kapan, bagaimana, dan oleh siapa.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa perencanaan mengandung beberapa unsur, yaitu:

- 1) Tujuan yang akan tercapai
- 2) Langkah-langkah yang akan dilakukan
- 3) Identifikasi masalah yang akan terjadi
- 4) Proses pertimbangan dan pengambilan keputusan

⁴⁶ Mukni'ah, *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13)*, (Jember: Pustaka Pelajar, 2016), 11.

⁴⁷ Zainal Arifin Ahmad, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 32

Mengaplikasikan media pembelajaran quizizz kepada siswa ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan yang pertama adalah menyiapkan perencanaan, adapun perencanaan pembelajaran quizizz sebagai berikut:

- 1) Mensosialisasikan kegiatan quizizz ini kepada siswa. Mulai dengan menjelaskan apa itu quizizz, peralatan yang harus disiapkan, bagaimana cara mengikuti kuis ini dan sebagainya.
 - 2) Membentuk grup Whatsapp yang terdiri dari seluruh siswa.
 - 3) Siapkan akun gmail yang aktif misalnya: putriayu@gmail.com
 - 4) Mendaftar di website quizizz.com, klik link <https://quizizz.com>
 - 5) Selanjutnya klik Sign Up
 - 6) Ketik alamat email di kolom sign up with email lalu klik Next⁴⁸
- c. Pelaksanaan Pembelajaran Quizizz

Berkembangnya teknologi mempermudah kita dalam melakukan segala hal. Demikian pula halnya dalam bidang pendidikan,

teknologi akan mempermudah guru dalam melaksanakan tugas-tugasnya dalam kelas. Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam pendidikan misalnya dengan menggunakan kuis interaktif dikelas menggunakan sebuah aplikasi yaitu quizizz.

Penggunaan quizizz sangat mudah. Quiz interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan

⁴⁸ Tony Suhartatik, *Best Practice Implementasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, (Malang: CV Multimedia Edukasi, 2020), 13

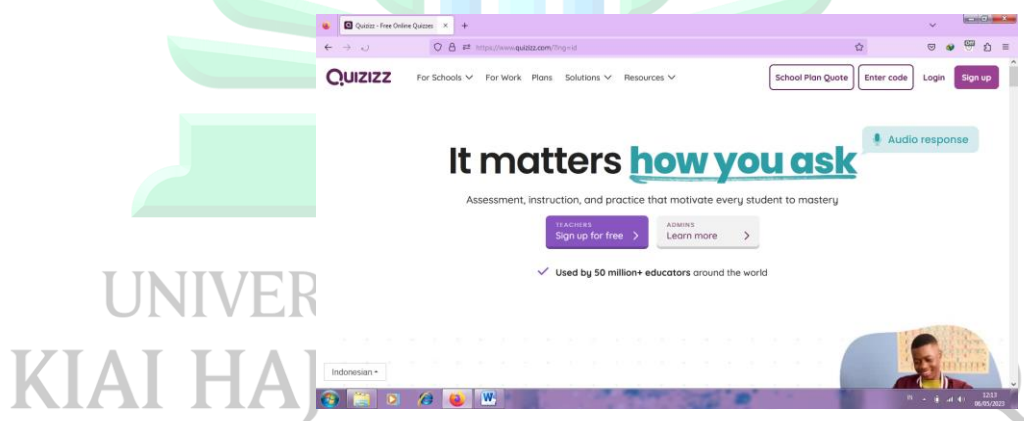
pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. Bila quiz sudah jadi, dapat dibagikan kepada peserta didik dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal⁴⁹.

Langkah-langkah menggunakan aplikasi quizizz menurut Rahmi Ramadhani diantaranya:

1) Mendaftar

Langkah-langkah mendaftar quizizz yaitu:

- a) Buka website Quizizz di <http://quizizz.com>
- b) Klik Sign Up dipojok kanan atas
- c) Atau bisa langsung menggunakan Sign Up with google
- d) Pilih akun yang digunakan



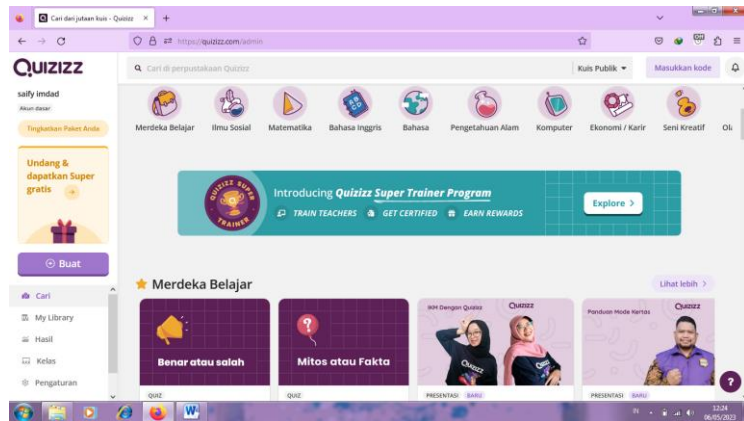
Gambar 2.1
Mendaftar Quizizz

⁴⁹ Noor S, "Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X 6 SMAN 7 Banjarmasin", Jurnal Pendidikan Hayati 6, No. 1 (2020): 1-7

2) Membuat Presensi Interaktif

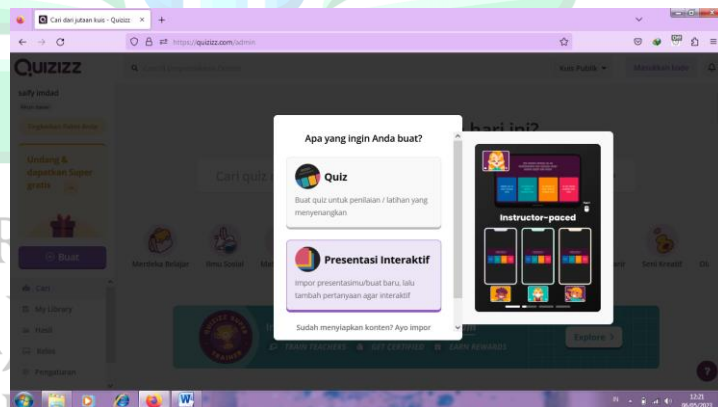
Langkah selanjutnya jika sudah masuk ke akun quizizz yaitu membuat presentasi interaktif dengan tahapan sebagai berikut:

a) Klik menu Create New Quizizz disebelah kiri



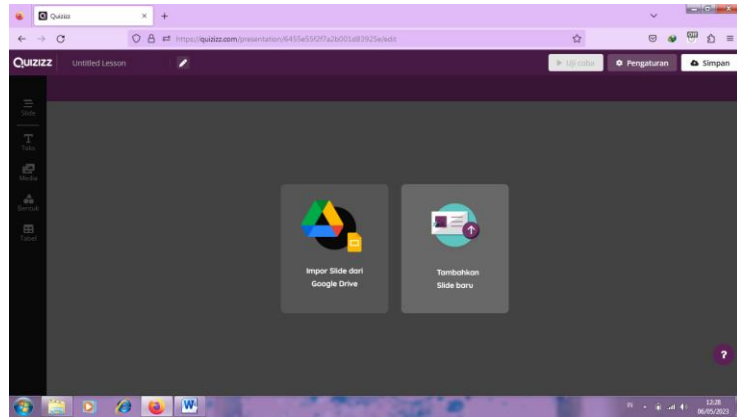
Gambar 2.2
Tampilan Home

b) Klik presentasi interaktif



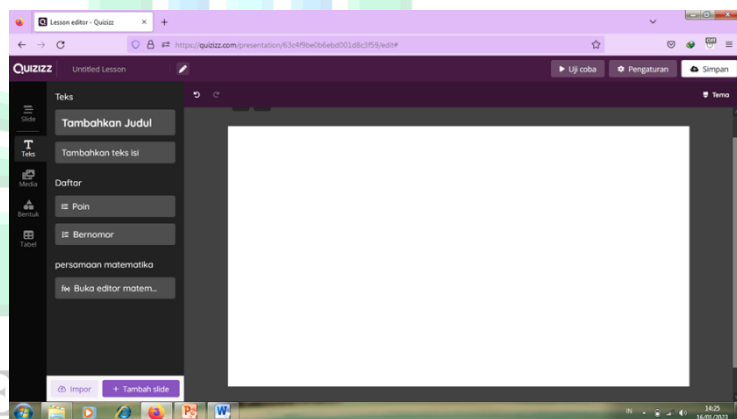
Gambar 2.3
Membuat presentasi interaktif

- c) Pilih tambah slide baru untuk membuat presentasi interaktif baru



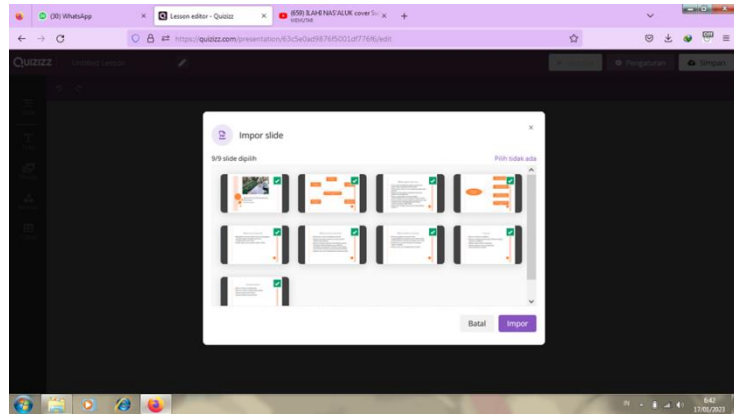
Gambar 2.4
Membuat slide baru

- d) Lalu mendesain materi yang akan di sampaikan



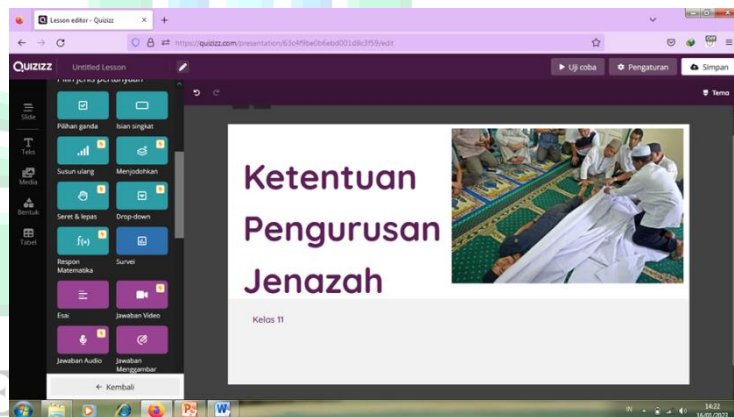
Gambar 2.5
Mendesai Materi

- e) Atau pilih impor slide dari google drive PPT yang akan disampaikan



Gambar 2.6
Impor PPT dalam Quizizz

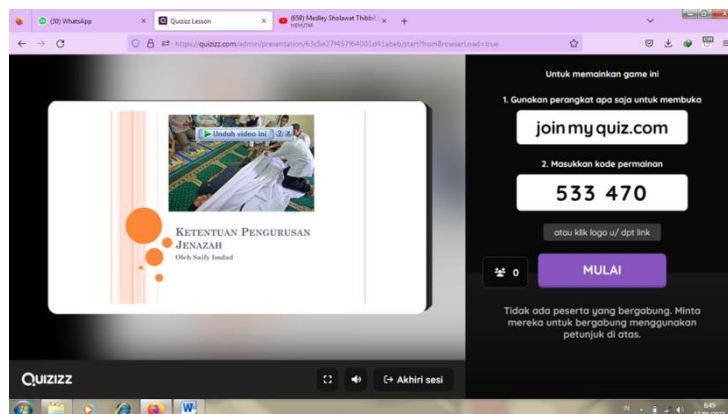
- f) Dan bisa menambah quiz di presentasi interaktif



Gambar 2.7
Menambah Quiz

- g) Lalu klik simpan kalau sudah membuat presentasi interaktif

h) Untuk memulai presentasi interaktif membagikan kode



Gambar 2.8
Kode Presentasi Interaktif

d. Evaluasi Pembelajaran Quizizz

Aplikasi kuis quizizz dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar⁵⁰.

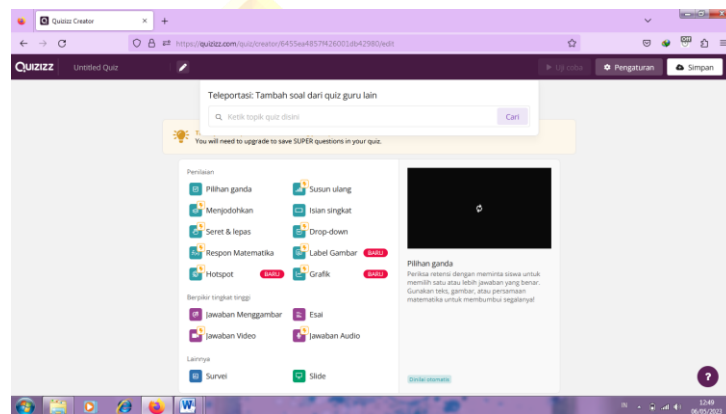
Langkah-langkah menggunakan aplikasi quizizz untuk evaluasi pembelajaran:

1) Membuat Kuis Baru

Langkah selanjutnya jika sudah masuk ke akun quizizz yaitu membuat kuis baru dengan tahapan sebagai berikut:

⁵⁰ Rahmi Ramadhani dkk, *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori dan Praktek*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 40.

- a) Klik menu Create New Quizizz disebelah kiri
- b) Isi nama quizizz
- c) Pilih bahasa
- d) Add Quizizz Image
- e) Pilih Save

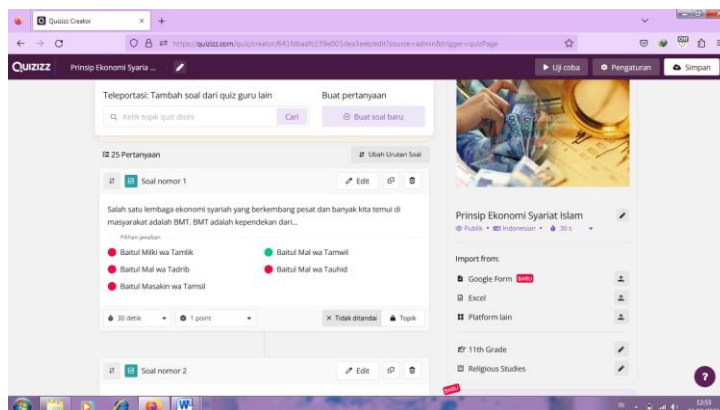


Gambar 2.9
Membuat Quiz

2) Menyimpan Kuis

Beberapa tahap ketika menyimpan kuis diantaranya:

- a) Memilih Grade Range
- b) Memilih subject yang relevan
- c) Memilih topic yang relevan dengan soal yang kita buat
- d) Pilih Save Detail



Gambar Menyimpan Quiz 2.10

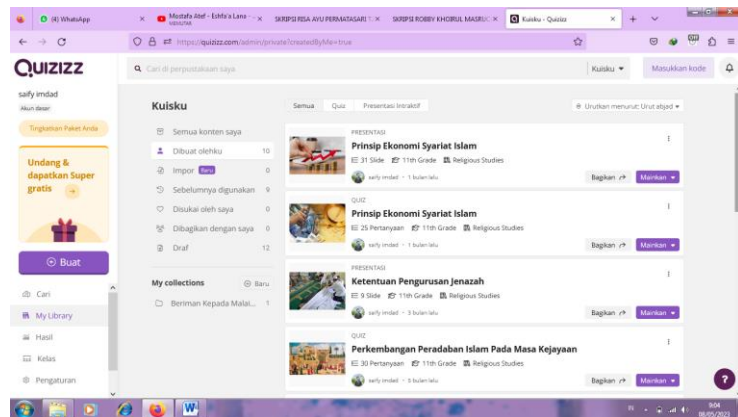
Macam-macam game kuis dan cara menjalankannya:

- a) Live Game: Dimainkan langsung di kelas siswa mengerjakan kuis secara bersamaan, sebaliknya menggunakan LCD untuk memonitor tapi bisa juga tanpa LCD, sehingga dapat langsung dimonitor di laptop/hp.
- b) Homework Game: sebagai PR, siswa dapat mengerjakan dirumah dalam durasi waktu yang sudah ditentukan.
- c) Solo Game: mencoba dimainkan sendiri, ini digunakan untuk uji coba pertama selesai membuat kuis.

3) Cara Memberikan Soal Kepada Siswa

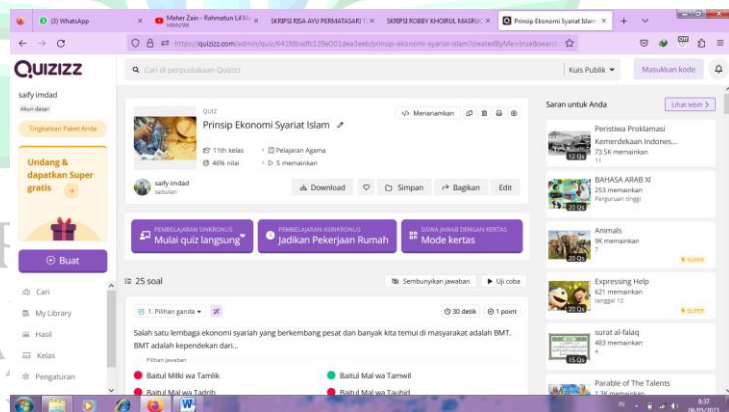
Setelah kuis selesai dibuat langkah selanjutnya adalah memberikan kuis tersebut kepada siswa. Berikut langkah yang dilakukan agar kita bisa memberikan kuis tersebut kepada siswa

- a) Buka kuis yang telah dilihat atau disalin. Soal kuis dapat dibuka melalui menu “My Quizizz” atau “Collections”.



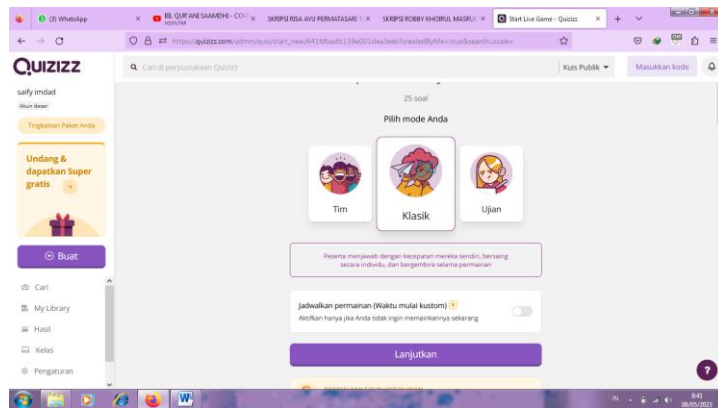
Gambar 2.11
Koleksi Kuis

- b) Setelah terbuka terdapat tiga menu utama “Play Live”, “Assign HW” dan “Pratice”. Practice adalah latihan yang digunakan jika kuis dikerjakan saat itu juga secara klasikal. Assign Hw (Jadikan PR) lakukan beberapa pengaturan seperti deadline pengerjaan kuis (jika dijadikan PR).



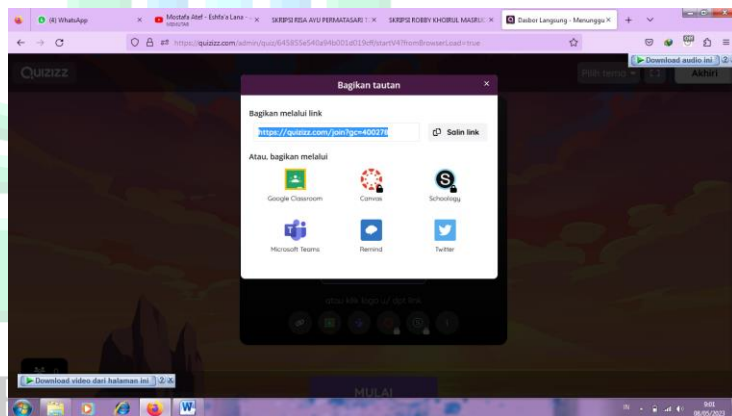
Gambar 2.12
Tiga Menu Utama

c) Jika sudah klik “Continue”



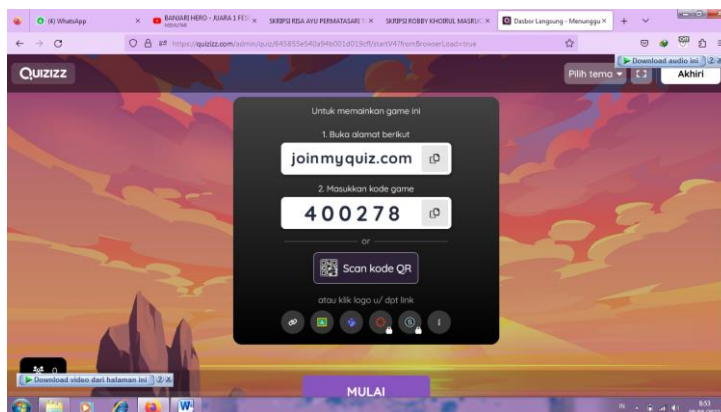
Gambar 2.13
Continue game

d) Klik “Share Link” dan copy link yang sudah tersedia. Siswa dapat mengerjakan kuis dengan mengklik link tersebut.



Gambar 2.14
Share Link

e) Atau dengan memberikan kode yang tersedia⁵¹.



Gambar 2.15
Kode Game

Setelah soal selesai dibuat, terdapat dua pilihan yaitu “main langsung” dipilih dan pilihan klasik dipilih. Setelah itu muncul kode token yang akan dibagikan kepada siswa melalui Whatsapp grup kelas. Siswa diminta gabung melalui kode token yang telah diberikan. Siswa mengisi nama asli dan nanti ketika semua siswa telah bergabung, mereka segera memulai kuis dengan menekan tombol “mulai”.

Pelaksanaan dapat memantau siapa saja yang berhasil mengerjakan soal dengan jawaban yang benar dan jawaban yang belum benar di quizizz, selain itu juga peringat siswa melalui layar laptop. Pelaksanaan memberikan feed back dengan membahas soal satu persatu agar siswa lebih memahami soal dengan baik dan memberikan hasil peringat siswa. Pada proses

⁵¹ Rahmi Ramadhani dkk, *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori dan Praktik*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 40

ini, pelaksana dapat mengetahui apakah kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar atau belum, serta tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum yang dapat dilihat dari hasil pengerjaan soal dari siswa⁵².

e. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

Menurut Rapidbe salah satu faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas tenaga pendidikan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru harus memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar diharapkan dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah⁵³.

Akan tetapi media yang telah disiapkan oleh seorang guru terkadang memiliki kelebihan serta kekurangan. Sebagaimana

kebanyakan aplikasi yang memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan aplikasi quizizz. Beberapa kelebihan quizizz diantaranya:

- 1) Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa point yang didapatkan dalam satu soal (point dilihat dari seberapa cepat waktunya) dan juga mendapat ranking berapa didapat dalam menjawab soal tersebut.

⁵² Ghea Sandra Pratiwi, *Mengabdikan dengan Sepenuh Hati di Sekolah Tempat KKN Tematik Kami*, (Tangerang: Media Edukasi Indonesia, 2021), 14

⁵³ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018), 13

- 2) Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- 3) Jika selesai mengerjakan kuis, akan ada tampilan Rivew Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
- 4) Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework atau pekerjaan rumah. Sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa soal yang muncul berbeda-beda⁵⁴.

Adapun kekurangan aplikasi quizizz ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak dapat membuka tab baru.
- 2) Susah dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru.

Menurut Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyani dalam bukunya yang berjudul sekolah dalam jaringan mengatakan kelebihan serta kekurangan aplikasi quizizz sebagai berikut. Adapun kelebihan aplikasi quizizz adalah sebagai berikut:

- 1) Lebih privat maksudnya, ketika guru membagikan soal kepada siswa, guru harus memberikan enam kode digit agar siswa bisa mengakses soal yang diberikan guru.
- 2) Bisa dijadikan PR siswa, quizizz yang dibuat oleh guru bisa dijadikan pekerjaan rumah (PR) untuk siswa dan memiliki batas pengerjaannya. Batas pengerjaannya maksimal 2 minggu.

⁵⁴ Rahmi Ramadhani dkk, *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori dan Praktek*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 49

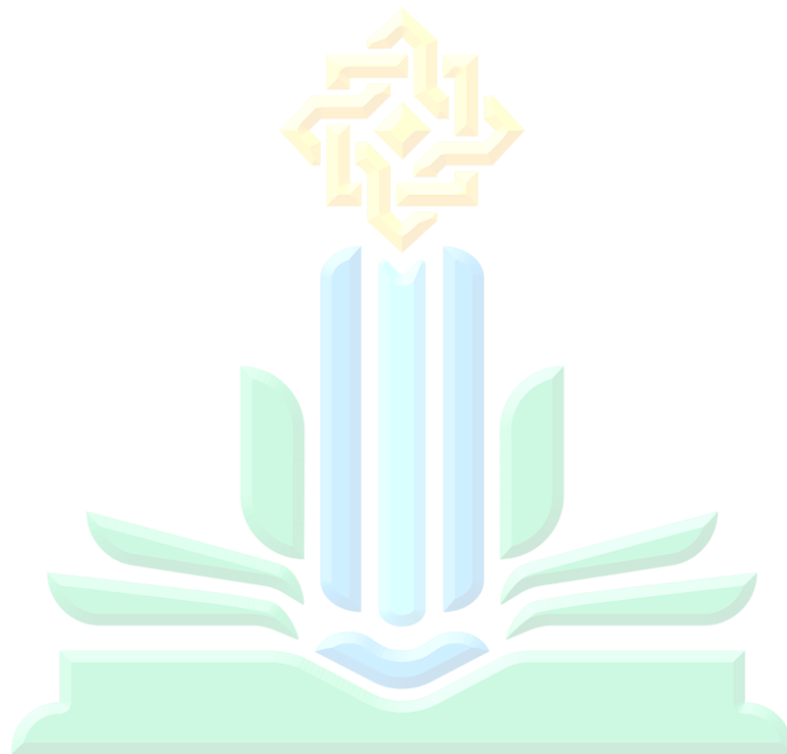
- 3) Tidak bisa mencontek. Siswa satu dengan yang lainnya tidak dapat mencontek karena soal yang diberikan telah diacak.
- 4) Mengetahui ranking. Diakhir pekerjaan, siswa dapat mengetahui ranking yang didapat dari keseluruhan siswa yang mengerjakan soal tersebut.
- 5) Jawaban benar. Siswa dapat mengetahui soal dan jawaban yang benar dari soal yang telah dikerjakan.

Adapun kekurangan aplikasi quizizz sebagai berikut:

- 1) Mengalami penurunan tingkat pada ranking. Siswa bisa saja mengalami penurunan tingkat walaupun soal-soalnya sudah dikerjakan semua. Hal ini dikarenakan lama cepatnya pekerjaan yang berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapat. Jika siswa mengerjakan soal lebih cepat. Maka hasil yang diperoleh juga akan besar.
- 2) Dipengaruhi internet yang kuat. Quizizz sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa terjadi disconnect yang bisa menghambat pekerjaan siswa dalam mengisi soal quis.

Terlepas dari kekurangan dan kelebihannya, aplikasi quizizz ini dapat digunakan sebagai aplikasi alternatif bagi guru untuk melaksanakan penilaian harian. Aplikasi ini cukup mudah dioperasikan guru saat bertindak sebagai host (pembuat soal) maupun user atau siswa yang mengerjakan soal. Guru harus terus meningkatkan pengetahuan dan teknik mengajarnya. Memaksimalkan

gawai pintar untuk mengakses informasi sebanyak-banyaknya agar tidak kalah tau dibandingkan siswanya. Guru harus bisa menjadi role model dan berpegangan teguh pada nilai-nilai kearifan lokal, maupun harus tetap terbuka dan memiliki pemikiran yang tidak konvensional⁵⁵.



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

⁵⁵ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), 50

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, misalnya perilaku persepsi, tindakan dan motivasi. Penelitian ini disajikan dalam bentuk deskripsi dengan kata-kata dan bahasa, pada konteks khusus dengan alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah⁵⁶.

Pendekatan penelitian ini menggunakan kualitatif karena judul yang diangkat berkenaan dengan fenomena pembelajaran pada mata pelajaran PAI melalui media quizizz.

Jenis penelitian yang digunakan penelitian adalah studi kasus. Menurut Margono studi kasus adalah perhatian pada kasus secara intensive dan terperinci mengenai latar belakang keadaan sekarang yang dipermasalahkan⁵⁷.

Berdasarkan uraian di atas dapat di pahami bahwa jenis penelitian studi kasus merupakan strategi penelitian dan penyelidikan yang menyelidiki fenomena yang ada di kehidupan nyata atau juga bisa dikatan keadaan yang terjadi sekarang.

Jenis penelitian studi kasus digunakan untuk mengetahui secara mendalam suatu fenomena yang akan diteliti, dalam penelitian ini fokus yang

⁵⁶ Lex J Meeong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 6.

⁵⁷ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 9

akan diteliti yaitu tentang Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di SMA Diponegoro Panti Jember.

B. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan SMA Diponegoro Panti Jember yang beralamat Jalan Keputren No 2, Desa Suci, Kecamatan Panti, Kabupaten Jember, Jawa Timur.

Alasan peneliti memilih lokasi SMA Diponegoro Panti Jember ini adalah sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang menggunakan pembelajaran quizizz yang merupakan pembelajaran berbasis online itu malah digunakan pembelajaran yang sifatnya tatap muka bukan secara online. Hal tersebut yang menjadi pembeda antara media quizizz yang di terapkan di sekolah lainnya. Dimana pembelajaran lain biasanya menggunakan quizizz ini di gunakan secara online tidak tatap muka. Maka dari itu media quizizz yang di terapkan di SMA Diponegoro memiliki keunikan tersendiri dan menarik minat untuk di teliti karena pastinya perlu banyak adaptasi dari quizizz pembelajaran online ke pembelajaran offline (tatap muka).

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian disini adalah nasumber, partisipan, informan yakni yang mewakili dirinya sendiri yang dapat memberikan informasi terkait data yang akan dicapai⁵⁸. Teknik penentuan subyek yang digunakan adalah purposive yakni yang dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu⁵⁹.

⁵⁸ Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 8

⁵⁹ Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 96

Sehingga dalam penelitian ini dipilih informan yang dipandang mengetahui betul tentang aspek yang akan dikaji dalam penelitian ini. Dengan demikian sesuai dengan konteks penelitian, penelitian melibatkan komponen-komponen sekolah SMA Diponegoro Panti Jember yang dianggap kompeten di bidang yang akan diteliti. Subjek yang akan dijadikan informan yang terlibat dan mengetahui permasalahan diantaranya:

1. Kepala sekolah SMA Diponegoro Panti Jember bapak Ibar Budi Cahyono, S.S. selaku pemimpin lembaga yang mengetahui program-program yang diterapkan disekolah. Serta membantu peneliti mendapatkan data penelitian yang akurat.
2. Guru mata pelajaran PAI Bapak Solihin, S.Pd selaku guru yang bertanggung jawab atas terlaksananya pembelajaran di dalam kelas.
3. Siswa-siswi kelas XI SMA Diponegoro Panti Jember, selaku orang yang melaksanakan kegiatan pembelajaran
 - a. Noera Noermania (kelas XI IPS 1)
 - b. Edwin Febriyanto (kelas XI IPS 1)
 - c. Melisa Dea Rahayu (kelas XI IPS 2)
 - d. Rianto (kelas XI IPS 2)

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan

mendapatkan data yang memenuhi standart yang ditetapkan. Supaya data dan informasi dapat gunakan dalam penalaran, data dan informasi harus merupakan fakta. Dalam kedudukan yang pasti sebagai fakta, bahan-bahan itu siap digunakan sebagai catatan. Sebab itu perlu diadakan pengujian-pengujian melalui cara-cara tertentu⁶⁰.

Pada penelitian ini teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah proses secara sistematis, logis, objektif, dan rasional menetapkan berbagai fenomena dalam situasi nyata dan buatan sebelum pengamatan.

Metode observasi adalah kontruksi kegiatan sehari-hari individu dengan menggunakan pengamatanya yang sesuai dengan kenyataan sebagaimana pengamat melihat, mendengar, atau mendengar objek yang di pelajari dan peneliti menarik kesimpulan dari apa yang peneliti amati.

Peneliti akan menggunakan teknik observasi non partisipan karena peneliti hanya sebagai pengamat saja dilokasi penelitian. Metode ini digunakan penulis untuk mengamati secara langsung mengenai penggunaan media quizizz mata pelajaran PAI di SMA Diponegoro Panti Jember.

Data yang ingin diperoleh dalam observasi ini sebagai berikut:

⁶⁰ Hamid Platima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta,2013) , 69

- a. Gambaran objek SMA Diponegoro Pantj Jember.
 - b. Kegiatan perencanaan penggunaan media quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA Diponegoro Pantj Jember.
 - c. Kegiatan pelaksanaan penggunaan media quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA Diponegoro Pantj Jember.
 - d. Kegiatan evaluasi penggunaan media quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA Diponegoro Pantj Jember.
2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data survei. Wawancara adalah proses interaksi komunikatif langsung antara pewawancara dengan seorang ahli atau responden.

Metode wawancara adalah suatu proses dimana pewawancara dan responden yang di wawancarai memperoleh informasi untuk tujuan penelitian melalui tanya jawab tatap muka.

Teknik wawancara meliputi:

- a. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur adalah digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang telah diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpulan data telah menyiapkan instrumen peneliti berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. Dengan wawancara ini

terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data mencatatnya⁶¹.

b. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dinamakan penelitian tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan⁶².

Dalam hal ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur karena dalam pelaksanaannya peneliti hanya menentukan pokok-pokok yang akan dipertanyakan. Dalam wawancara tidak terstruktur, peneliti secara aktif menanyakan dan secara aktif mendengarkan agar dapat memahami dan memberikan respon terhadap isyarat-isyarat tentang pertanyaan apa yang diajukan atau sekiranya penting untuk menyelidiki lebih mendalam untuk mendapatkan informasi tambahan.

Metode wawancara yang digunakan untuk menangkap data-data yang diperlukan sebagai berikut:

- a. Perencanaan penggunaan media quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember, yang berupa perencanaan awal dengan mendaftar di website quizizz.com atau menginstall aplikasi quizizz.

⁶¹ Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, 138

⁶² Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, 140

- b. Pelaksanaan penggunaan media quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember, yang berupa guru membuat langkah-langkah pembuatan pembelajaran di aplikasi quizizz dan pelaksanaan aplikasi quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam.
- c. Evaluasi penggunaan media quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember, yang berupa guru membuat langkah-langkah pembuatan kuis di aplikasi quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya yang berbentuk monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya, catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya, foto gambar hidup dan lain sebagainya. Dokumen yang berbentuk karya misalnya, karya seni, gambar, patung, film dan lain sebagainya. Studi dokumen merupakan pelengkap dari metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Adapun yang akan diperoleh dari metode dokumentasi adalah:

- a. Profil sekolah SMA Diponegoro Panti Jember
- b. Visi, Misi, dan Tujuan sekolah SMA Diponegoro Panti Jember
- c. Kegiatan penggunaan media quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember

- d. Dokumen lain yang relevan yang mendukung analisis objek pembahasan

E. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan. Analisis data merupakan proses mereview dan memeriksa data, menyintesis dan menginterpretasikan data yang terkumpul sehingga dapat menggambarkan dan menerangkan fenomena atau situasi sosial yang diteliti⁶³.

Data dianalisis dengan menggunakan beberapa langkah sesuai teori Miles Huberman yaitu menganalisis data dengan tiga langkah: kondensasi data (data condensation), menyajikan data (data display), dan menarik kesimpulan atau verifikasi (conclusion drawing and verification). Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan (selecting), pengerucutan (focusing), penyederhanaan (simplifying), peringkasan (abstracting), dan transformasi data (transforming)⁶⁴.

⁶³ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta:Kencana, 2017), 400.

⁶⁴ Matthew B. Miles, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*, (America: Arizona State University, 2014), 12

1. Pengumpulan Data

Penggunaan data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi atau gabungan dari ketiganya (triangulasi data). Tahap awal, peneliti akan melakukan penjajahan secara umum terhadap situasi sosial atau objek yang diteliti. Dengan demikian, peneliti akan memperoleh data yang sangat banyak dan bervariasi.

2. Reduksi Data (Data Reduction)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila data diperlukan⁶⁵.

3. Penyajian Data (Data Display)

Penyajian data adalah sebuah pengorganisasian, penyatuan dari informasi yang memungkinkan penyimpulan data aksi. Dalam proses ini peneliti akan terbantu dalam memahami apa yang terjadi untuk melakukan sesuatu termasuk untuk menganalisis data lebih mendalam atau mengambil aksi berdasarkan pemahaman.

4. Penarikan Kesimpulan (Data Verifying)

Langkah terakhir adalah menarik kesimpulan, dalam penelitian kualitatif penarikan kesimpulan merupakan temuan baru yang sebelumnya

⁶⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 338

belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau berupa gambaran tentang suatu objek yang sebelumnya masih bersifat abstrak namun setelah diteliti menjadi jelas.

Penelitian ini menyimpulkan data sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditemukan. Data-data yang sudah di deskripsikan di simpulkan secara umum. Simpulan tersebut meliputi unsur transivitas, hubungan unsur dalam konteks sosial. Setelah disimpulkan, analisis data kembali pada tahap awal sampai semua data kompleks⁶⁶

F. Keabsahan Data

Keabsahan data adalah konsep menunjukkan keshahihan serta keabsahan data didalam suatu penelitian. Untuk menguji suatu data tersebut penelitian menggunakan triangulasi, yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Teknik triangulasi dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah triangulasi teknik dan sumber, serta berdasarkan jenis penelitiannya yaitu penelitian kualitatif

1. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik yaitu untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang dengan teknik berbeda. Trianggulasi teknik dengan cara membandingkan data hasil wawancara antara informasi (dari kepala sekolah, guru mata pelajaran, siswa/siswi kelas XI) dengan hasil observasi dan isi dokumentasi yang

⁶⁶ Matthew B. Milles, *Qualitative*, 13.

terkait dengan penelitian seperti silabus, rpp, dokumentasi yang berupa gambar atau foto.

2. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu digunakan penelitian untuk meneliti tentang penggunaan media pembelajaran quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember. Sumber ini untuk membandingkan hasil wawancara mulai dari kepala sekolah dan guru.

G. Tahap-tahap Penelitian

Bagian ini menjelaskan rencana untuk melakukan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, dan penelitian aktual hingga pelaporan⁶⁷.

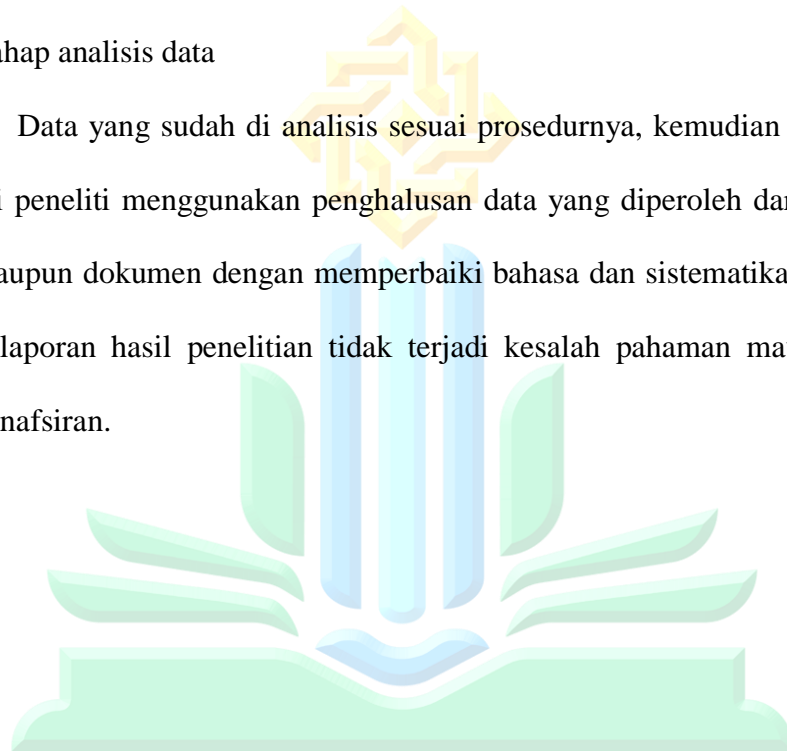
Tahap penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap pra lapangan adalah tahap sebelum berada di lapangan pada tahapan ini di lakukan beberapa kegiatan:
 - a. Menyusun rencana penelitian
 - b. Memilih lokasi penelitian
 - c. Mengurus perizinan
 - d. Menentukan informan
 - e. Menyiapkan mental diri dan perangkat penelitian
 - f. Memahami etika penelitian

⁶⁷ Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, 274

2. Tahap pelaksanaan lapangan
 - a. Memahami latar belakang penelitian
 - b. Memasuki lapangan penelitian
 - c. Mengumpulkan data
 - d. Menyempurnakan data yang belum lengkap
3. Tahap analisis data

Data yang sudah di analisis sesuai prosedurnya, kemudian pada tahap ini peneliti menggunakan penghalusan data yang diperoleh dari informan maupun dokumen dengan memperbaiki bahasa dan sistematika ada dalam pelaporan hasil penelitian tidak terjadi kesalahan pahaman maupun salah penafsiran.



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

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambar Obyek Penelitian

Pada penelitian ini objek penelitian dilakukan di SMA Diponegoro Panti Jember yang terletak di Desa Suci, Kecamatan Panti, Kabupaten Jember.

Untuk spesifiknya akan dipaparkan profil sekolah sebagai berikut,

1. Profil Sekolah

- 
- a. Nama Sekolah : SMA Diponegoro Panti
 - b. NPSN : 20523816
 - c. Status Kepemilikan : Yayasan
 - d. Alamat : Jalan Keputren No 2
 - Kode Pos : 68153
 - Desa : Suci
 - Kecamatan : Panti
 - Kabupaten : Jember
 - Provinsi : Jawa Timur
 - e. Status Sekolah : Swasta
 - f. Nama Kepala Sekolah : Ibar Budi Cahyono S.S.
 - g. Waktu Penyelenggaraan : Pagi/6 Hari
 - h. Jenjang Pendidikan : SMA/Sekolah Menengah Atas
 - i. Akreditasi : A
 - j. Sertifikasi ISO : Belum Bersertifikat

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

“Terwujudnya Insan Yang Bertaqwa, Disiplin, Berilmu, Kreatif, Berprestasi Dan Berakhlakul Karimah”

b. Misi

- 1) Melaksanakan layanan pendidikan yang unggul, yang ditandai dengan layanan pendidikan sesuai dengan kemampuan, bakat dan minat dengan menggunakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta mengembangkan STEAM
- 2) Meningkatkan kemampuan pembelajaran secara profesional dengan mengintegrasikan PPK, keterampilan Abad 21 atau 4C, literasi, dan HOTS
- 3) Memfasilitasi siswa dalam pembelajaran
- 4) Menciptakan budaya belajar siswa baik di sekolah maupun diluar sekolah
- 5) Memfasilitasi kegiatan pengembangan diri siswa
- 6) Menanamkan kedisiplinan dan membiasakan melaksanakan ibadah bersama (berjama'ah)
- 7) Menanamkan kultur / nilai-nilai tatakrama, budi pekerti dan sopan santun disekolah maupun diluar sekolah
- 8) Meningkatkan kemampuan penguasaan teknologi informasi dan penguasaan bahasa asing

3. Keadaan Guru dan Pegawai

Kegiatan belajar mengajar di SMA Diponegoro Panti Jember di selenggarakan pada waktu pagi hari, di mulai pada pukul 07.00 – 13.00 WIB, menyadari sangat pentingnya tenaga pendidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar-benar memperhatikan mutu guru. Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu hampir semua guru berlatar belakang pendidikan. Jumlah tenaga seluruhnya ada 24 orang guru.

Berikut ini peneliti cantumkan struktur kepengurusan SMA Diponegoro Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Tabel 4.1
Struktur Kepengurusan SMA Diponegoro Panti Jember

No	Nama Guru	Jabatan
1	Nurul Hidayati, S.Pd	Ketua Yayasan
2	Ibar Budi Cahyono. S.S	Kepala Sekolah
3	Irwan Bakhtiar Rifa'i SH	Kaur Kurikulum
4	Buhari	Ketua Komite
5	Subari, S.Pd	Guru Matematika IPS
6	Wahyuni Dwi I, S.Pd	Guru Biologi
7	Refi Amalia, S.E	Guru Ekonomi
8	Putri Yulinda, S.E	Guru Geografi
9	Ida Ernawati, S.Pd	Guru Bhs Inggris
10	Solihin	Guru PAI
11	Ida Wahyuni, S.Pd	Guru Sosiologi
12	Besty Riska Ulvia, S.TP	Guru Kimia
13	Yuli Susilowati S.Pd.I	Mulog (BDH)
14	Khoirul Anam S.Pd.I	Guru PAI
15	Rika Desy Briyanti	Guru Bhs Indonesia
16	Alex Alfiandri, S.Pd	Guru Penjaskes
17	Ahmad Faisal, S.Pd	Guru PKn
18	Ravidatul Anisa S.Pd	Guru Matematika MIPA
19	Mahrifatul Hoiroh, S.Pd	Guru Matematika
20	M. Said Adnan, S.Pd	Operator Sekolah
21	Mareta Ajeng, S.Pd	Guru Biologi

22	Defita Yuli Dewatasari, S.Pd	Guru BP / BK
23	Winda Kurnia Wardani, S.Sos	Bagian Administrasi
24	Rudi Bachtiar	Bagian Administrasi

4. Keadaan Peserta Didik

Di SMA Diponegoro Panti Jember pada tahun pelajaran 2022/2023, jumlah siswa keseluruhan adalah 286 siswa, yang terdiri dari 167 laki-laki dan 286 perempuan

Tabel 4.2
Jumlah Siswa SMA Diponegoro Panti Jember

No	Kelas	Jumlah Kelas	L	P	Jumlah Siswa
1	X	3	45	50	95
2	XI IPA	2	33	20	53
3	XI IPS	2	44	16	60
4	XII IPA	1	15	13	28
5	XII IPS	2	30	20	50
Jumlah		10	167	119	286

Berikut ini peneliti paparkan nama-nama siswa kelas XI IPS 1 dan 2 SMA Diponegoro Panti Jember dengan jumlah 60 selaku subjek pada penelitian ini.

Tabel 4.3
Data Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Diponegoro Panti Jember

No	Nama Siswa	L/P
1	Agus Muhaji Wijaya	L
2	Ahmad Abim A	L
3	Feri S	L
4	Alfah Reza N	L
5	Angga Eka Saputra	L
6	Arya Ramdhani	L
7	Aulia Nur Aini	P
8	Cinta Oktavia	P
9	David Dwi Kurniawan	L
10	Dimas Arif S	L

11	Edwin Febriyanto	L
12	Feri Setiawan	L
13	Gatan Malik	L
14	Lailatul Fajriyah	P
15	Leni Wulandari	P
16	Linda Laili Habibah	P
17	Maulana Sofyan W	L
18	Muhammad Riski	L
19	Muhammad Subhan	L
20	Noera Noermania	P
21	Nona Megatara	P
22	Nur Laili Agustin	P
23	Prayuda Wahyu Efedo	L
24	Putri Masayu	P
25	Rahel Hermawan Dwi	L
26	Rendi Agustin	L
27	Riyan Setiawan	L
28	Roynaldi Gonzales	L
29	Safinatul Alriska	P

Tabel 4.4
Data Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Diponegoro Panti Jember

No	Nama Siswa	L/P
1	Ali Imron	L
2	Ananda Iren Dwi A	P
3	Andre Firmasyah	L
4	Aprilia Windi M	P
5	Arif Kurniawan	L
6	Azrina Septian	L
7	Candra Veri A	L
8	Firman Hakim	L
9	Imas Bayu F	L
10	Lidia Hamdani	P
11	Lukmanul Hakim	L
12	M. Alfian Maulidi	L
13	M. Dimas Zakiyudin	L
14	M. Faisol	L
15	M. Mansur	L
16	Mas Ariel	L
17	Melisa Dea Rahayu	P
18	Moh Samsul Hadi	L
19	Moh Hengki	L
20	Muhammad Arfal F	L

21	Muhammad Farhan	L
22	Muhammad Rois	L
23	Rahmad Hidayat	L
24	Rianto	L
25	Sifa Meriandani	P
26	Siti Salbiatun Naila	P
27	Teguh Mulyono	L
28	Wahyu Arif S	L
29	Yuni Arsika	P
30	Zulfa Annuriyah	P
31	M. Fiqri Aftoni	L

B. Penyajian Data Dan Analisis

Setiap penelitian perlu disajikannya data karena data merupakan bukti bahwa seseorang benar-benar melakukan penelitian, melihat, merasakan dan menelaah secara langsung situasi objek yang diteliti, melakukan wawancara dengan beberapa informan dalam meraih data, hingga memperoleh berbagai dokumen-dokumen pendukung. Hal ini sesuai dengan teknik pengumpulan data yang peneliti tetapkan dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Berdasarkan data observasi yang telah peneliti peroleh jumlah kelas XI SMA Diponegoro Panti Jember terdiri empat kelas yaitu XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPS 1, XI IPS 2. Dan terdiri dari dua guru PAI yaitu bapak Solihin dan Khoirul Anam. Adapun dalam penggunaan media quizizz disini peneliti memakai dua kelas yaitu kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 karena guru PAI yang menggunakan media quizizz di SMA Diponegoro Panti Jember adalah bapak Solihin⁶⁸.

⁶⁸ Observasi di Sekolah Menengah Atas Diponegoro Panti Jember, 15 Maret 2023

Adapun penggunaan media pembelajaran di SMA Diponegoro Pantj Jember. Sebagaimana dikatakan dalam wawancara dengan Bapak Ibar Budi Cahyono selaku Kepala Sekolah sebagai berikut:

“SMA Diponegoro Pantj Jember dalam penggunaan media pembelajaran bermacam-macam mas, tergantung pada gurunya menyampaikan materi pelajara yang mau di ajarkan kepada peserta didik, karena guru itu tugasnya mencerdaskan peserta didik sedangkan media pembelajaran itu cuma perantara untuk memahami materi yang mau disampaikan oleh guru”⁶⁹

Adapun pernyataan di atas diperkuat oleh bapak Solihin selaku Guru PAI sebagai berikut,

“Media pembelajaran yang bapak gunakan disini macam-macam mas, tidak itu-itu aja dan bapak ketika mau menentukan media itu melihat materi yang mau di ajar, mudah difahami tidak materi ini menggunakan media yang akan di ajarkan”⁷⁰

Jadi dalam penggunaan media pembelajaran bermacam-macam meliputi media auditif, media visual, media audio-visual, dan media serbaneka. Untuk menghilangkan kebosanan peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan. Oleh karena itu dalam penetapan media harus menyesuaikan materi pelajaran

Pernyataan diatas Bapak Solihin selaku guru PAI menjelaskan media yang digunakan sebagai berikut,

“Media pembelajaran disini sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar mudah difahami oleh peserta didik, ketika ada materi yang sekiranya sulit difahami oleh peserta didik Bapak menggunakan media quizizz mas, karena media ini berbasis game yang akan membawa aktivitas multi permainan di ruang kelas”⁷¹.

⁶⁹ Ibar Budi Cahyono, diwawancara oleh peneliti, 16 Maret 2023

⁷⁰ Solihin, diwawancara oleh peneliti, 17 Maret 2023

⁷¹ Solihin, diwawancara oleh peneliti, 17 Maret 2023

Pernyataan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa media quizizz adalah media berbasis game yang di terapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Diponegoro Panti Jember untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Dari beberapa narasumber di atas saling melengkapi dan saling memperkuat, sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan media quizizz di SMA Diponegoro Panti Jember, sangat berdampak baik bagi peserta didik karena memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Observasi yang di hasilkan peneliti dalam penggunaan media quizizz sangat efektif diterapkan di SMA Diponegoro Panti Jember karena dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi karenan berbasis game⁷².

Selanjutnya diuraikan data-data terkait perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan media quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Diponegoro Panti Jember Tahun Pelajaran 2022-2023 sebagai berikut,

1. Perencanaan Penggunaan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMA Diponegoro Panti Jember

Seperti yang telah diketahui, sebuah perencanaan merupakan bagian yang mendukung kelancaran dari sebuah pembelajaran. Dengan adanya perencanaan dapat memudahkan seorang guru mencapai tujuan pembelajaran. Sama halnya dengan penggunaan media quizizz mata pelajaran PAI ini, sebelum melakukan pembelajaran seorang guru pasti

⁷² Observasi di Sekolah Menengah Atas Diponegoro Panti Jember, 17 Maret 2023

melakukan perencanaan agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan data observasi yang telah peneliti peroleh, kegiatan perencanaan penggunaan media quizzizz pada pelajaran PAI kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember dilakukan secara matang dan penuh dengan persiapan. Hal ini dikarenakan perencanaan tersebut sangatlah penting demi kelancaran dan kesuksesan suatu pembelajaran. Adanya perencanaan dapat meminimalisir kendala yang mungkin akan muncul ditengah-tengah pembelajaran⁷³.

Tahapan perencanaan yang dilakukan oleh guru semuanya telah dijabarkan melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Uraian tersebut merupakan penjelasan dari Bapak Ibar Budi Cahyono selaku Kepala Sekolah sebagai berikut,

“Semua guru wajib membuat Silabus dan RPP terlebih dahulu, sebelum melakukan pembelajaran dikelas dengan tujuan agar pembelajaran lebih terstruktur. Selain itu di RPP juga dijelaskan mengenai media, metode, serta strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan begitu pembelajaran diharapkan lebih menarik dan tujuan pembelajaran tercapai”⁷⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah tersebut, bahwa guru di SMA Diponegoro Panti Jember membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran dikelas. Hal ini merupakan kewajiban yang dilakukan oleh setiap guru, agar pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

⁷³ Observasi di Sekolah Menengah Atas Diponegoro Panti Jember, 17 Maret 2023

⁷⁴ Ibar Budi Cahyono, diwawancara oleh peneliti, 17 Maret 2023

Adapun hasil wawancara dengan bapak Solihin selaku guru PAI sebagai berikut,

Silabus, prota, dan promes disusun setiap awal tahun ajaran baru yang akan dimulai”. Selain itu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) juga dibuat sebagai bahan acuan pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik. Bapak Solihin, S.Pd. juga mengatakan selain RPP, media juga harus dipertimbangkan media apa yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam mata pelajaran PAI ini saya berusaha membuat pembelajaran yang menarik dengan bantuan aplikasi quizizz. Dengan harapan semua siswa kelas XI mudah memahami materi tentang prinsip ekonomi syariat islam yang disampaikan oleh guru⁷⁵.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru PAI dapat dipahami bahwa RPP perlu dalam pembelajaran akan tetapi untuk membuat proses belajar mengajar terarah. Guru juga perlu mempertimbangkan media yang dapat menunjang pembelajaran itu mencapai tujuan yang ingin didapatkan. Selain itu dengan adanya media elektronik pembelajaran menjadi menarik dan mudah difahami oleh siswa.

Media elektronik tersebut berupa aplikasi quizizz yang sudah diterapkan pada mata pelajaran PAI. Pembelajaran ini dirancang agar siswa merasa pembelajaran ini lebih menyenangkan dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

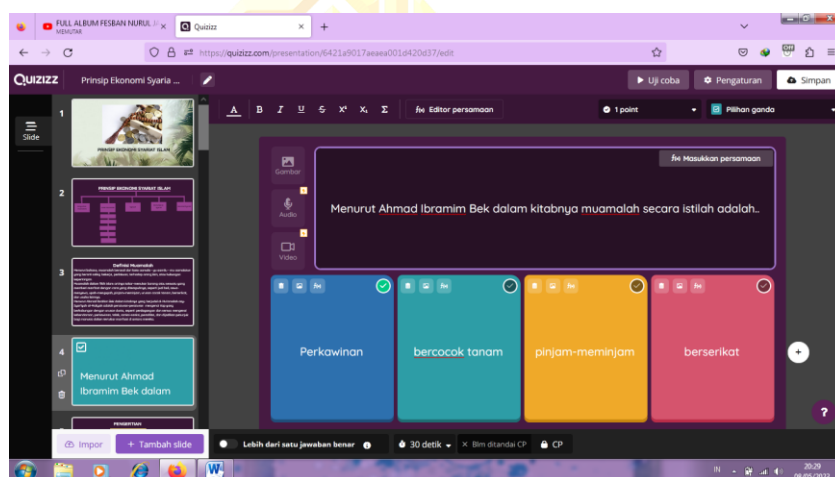
Hal tersebut juga disampaikan oleh bapak Solihin selaku guru PAI sebagai berikut,

Penggunaan media quizizz kepada siswa ada beberapa yang perlu dipersiapkan diantaranya: Mensosialisasikan aplikasi quizizz kepada siswa, siswa harus tau apa itu aplikasi quizizz dalam pembelajaran. Mendaftarkan aku gmail di website quizizz atau klik

⁷⁵ Solihin, diwawancara oleh peneliti, 17 Maret 2023

link quizizz. Setelah semua siswa terdaftar penggunaan aplikasi quizizz pada mata pelajaran PAI pembelajaran dapat dilaksanakan.⁷⁶

Dalam perencanaan menggunakan media quizizz, guru membuat materi yang mau di sampaikan ke peserta didik dan soal-soal. didukung oleh dokumentasi yang didapatkan peneliti pada saat observasi langsung dilapangan, yaitu gambar dibawah ini⁷⁷ :



Gambar 4.1
Materi dan Soal yang di masukkan di Quizizz

Gambar tersebut menjelaskan bahwa membuat materi dan soal-soal di aplikasi quizizz. Sedangkan gambar di atas itu tampilan menggunakan laptop masuk menggunakan website www.quizizz.com lalu klik buat nanti muncul pilihan preasetasi interaktif dan quiz. Setelah itu guru memasukkan materi yang mau di ajarkan ke peserta didik di aplikasi quizizz dan membuat soal-soal. Lalu klik simpan untuk menyimpan materi dan soal-soal.

⁷⁶ Solihin, diwawancara oleh peneliti, 17 Maret 2023

⁷⁷ Observasi di Sekolah Menengah Atas Diponegoro Panti Jember, 17 Maret 2023

Pernyataan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa dalam perencanaan penggunaan media quizizz guru membuat silabus, prota, promes, dan RPP. Dalam RPP guru menyiapkan bahan yang di butuhkan dalam penggunaan media quizizz dan menyiapkan materi dan soal-soal yang di masukkan ke quizizz. Sebelum itu guru dan peserta didik mendownload aplikasi quizizz atau masuk ke website quizizz.

2. Pelaksanaan Penggunaan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMA Diponegoro Panti Jember

Praktik pembelajaran adalah munculnya kesesuaian antara perencanaan dan apa yang dilakukan guru. Penggunaan media quizizz didasarkan untuk memahami peserta didik ketika menyampaikan materi yang sulit difahami. Untuk metode pembelajaran yang dipimpin guru dalam penggunaan media Quizizz, beginilah cara kerjanya. Quizizz dirancang sebagai menyampaikan materi dan diberi soal-soal untuk mengukur pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi kondisi pelaksanaan yang ada di kelas XI IPS 1 dalam penggunaan media quizizz sifatnya tatap muka bukan secara online. Bahan yang digunakan saat pembelajaran menggunakan media quizizz meliputi laptop, proyektor, tripod screen dan hp. Hal tersebut yang menjadi pembeda antara media quizizz yang diterapkan di sekolah lainnya. Berikut tahap-tahap pelaksanaan penggunaan media quizizz di SMA Diponegoro Panti Jeber⁷⁸.

⁷⁸ Observasi di Sekolah Menengah Atas Diponegoro Panti Jember, 31 Maret 2023

Pertama, memberi salam, menyiapkan media quizizz, dan memotivasi siswa sebelum mulai pembelajaran.

Kedua, guru dan siswa membuka aplikasi quizizz atau websit quizizz. Sebagai hasil observasi guru menyiapkan materi prinsip ekonomi syariat islam dan soal yang sudah dibuat melalui aplikasi quizizz dan membagikan kode quizizz kepada siswa untuk memulai pembelajaran

Ketiga, guru menjelaskan materi prinsip ekonomi syariat islam yang sudah dibuat melalui aplikasi quizizz dan memberi pertanyaan kepada siswa yang tidak faham apa yang di jelaskan oleh guru.



Gambar 4.2
Pelaksanaan Media Quizizz di Kelas XI IPS 1

Pada saat peneliti melakukan observasi. Peneliti juga melakukan wawancara kepada, Bapak Solihin selaku guru PAI di SMA Diponegoro Panti Jember menyatakan bahwa:

“Media quizizz disini tidak cuma kuis aja yang ditampilkan tapi presentasi interaktif, seperti halnya ppt cuma yang membedakan presentasi interaktif disini bisa ditambah soal untuk memahami

siswa ketika sudah menjelaskan materi prinsip ekonomi syariat islam yang sudah di ajarkan oleh guru mas”⁷⁹

Adapun pernyataan di atas diperkuat oleh Naura selaku siswa kelas

XI IPS 1 di SMA Diponegoro Panti Jember mengatakan bahwa:

”Pembelajaran menggunakan media quizizz membantu saya lebih memahami materi PAI yang diajarkan karena dalam slidnya poin materi prinsip ekonomi syariat islam yang di tampilkan beserta gambar yang menarik dan ada soal yang membuat saya memperhatikan ketika guru menjelaskan”⁸⁰

Pernyataan di atas senada dengan Edwin selaku siswa kelas XI IPS

1 di SMA Diponegoro Panti Jember mengatakan bahwa:

“Pembelajaran menggunakan media quizizz membuat materi PAI lebih menyenangkan karena berbasis game membawa aktivitas multi permainan di ruang kelas”⁸¹

Begitupun hasil observasi pelaksanaan yang ada di kelas XI IPS 2 dalam penggunaan media quizizz sifatnya tatap muka bukan secara online. Bahan yang digunakan hampir sama dengan kelas XI IPS 1⁸².



Gambar 4.3
Pelaksanaan Media Quizizz di Kelas XI IPS 2

⁷⁹ Solihin, diwawancara oleh peneliti, 31 Maret 2023

⁸⁰ Noera Noermania, diwawancara oleh peneliti, 31 Maret 2023

⁸¹ Edwin Febriyanto, diwawancara oleh peneliti, 31 Maret 2023

⁸² Observasi di Sekolah Menengah Atas Diponegoro Panti Jember, 4 April 2023

Menurut informan, Bapak Solihin selaku guru PAI di SMA Diponegoro Panti Jember menyatakan bahwa:

“Media quizizz menampilkan presentasi interaktif, seperti halnya ppt cuma yang membedakan presentasi interaktif disini bisa ditambah soal untuk memahami siswa ketika sudah menjelaskan materi prinsip ekonomi syariat islam yang sudah di ajarkan oleh guru mas”⁸³

Sedangkan menurut informan, Melisa selaku siswa kelas XI IPS 2 di SMA Diponegoro Panti Jember mengatakan bahwa:

“Pembelajaran menggunakan media quizizz membantu saya mengingat materi PAI yang telah disampaikan karena dalam slidnya poin materi prinsip ekonomi syariat islam yang di tampilkan beserta gambar yang menarik dan ada soal yang membuat saya memperhatikan ketika guru menjelaskan”⁸⁴

Sedangkan menurut informan, Rianto selaku siswa kelas XI IPS 2 di SMA Diponegoro Panti Jember mengatakan bahwa:

“Pembelajaran menggunakan media quizizz membantu saya lebih memahami materi PAI yang diajarkan karena dalam slidnya poin materi prinsip ekonomi syariat islam yang di tampilkan beserta gambar yang menarik dan ada soal yang berbasis game membawa aktivitas multi permainan di ruang kelas”⁸⁵

Pernyataan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa dalam penggunaan media quizizz bahan yang digunakan saat pembelajaran menggunakan media quizizz meliputi laptop, proyektor, tripod screen dan hp. Sebelum pembelajaran dimulai di buka dengan salam, menyiapkan media quizizz, dan memotivasi siswa. Dalam pelaksanaan media quizizz guru membagi kode quizizz dan memulai pembelajaran dengan menampilkan presentasi interaktif.

⁸³ Solihin, diwawancara oleh peneliti, 4 April 2023

⁸⁴ Melisa Dea Rahayu, diwawancara oleh peneliti, 4 April 2023

⁸⁵ Rianto, diwawancara oleh peneliti, 4 April 2023

3. Evaluasi Penggunaan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMA Diponegoro Panti Jember

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, maka perlu adanya evaluasi untuk siswa agar guru mengetahui tingkat prestasi siswa pada mata pelajaran PAI melalui kuis yang sudah dibuat oleh guru menggunakan media quizizz. Quizizz disini selain untuk menyampaikan materi juga untuk mengukur prestasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan evaluasi di kelas XI IPS 1 dalam penggunaan media quizizz. Setelah berakhirnya penyampaian materi menggunakan media quizizz lalu guru membagikan kode quizizz untuk mengerjakan kuis. Untuk penilaiannya diambil dari kegiatan evaluasi yaitu mengerjakan butir-butir soal yang telah disiapkan oleh guru melalui aplikasi quizizz. Bahan yang digunakan saat evaluasi menggunakan media quizizz meliputi laptop, proyektor, tripod screen dan hp. Hal tersebut untuk mengetahui prestasi siswa dalam menjawab soal kuis yang dibuat oleh guru.⁸⁶



Gambar 4.4
Penilaian Pengetahuan di Kelas XI IPS 1
Menggunakan Media Quizizz

⁸⁶ Observasi di Sekolah Menengah Atas Diponegoro Panti Jember, 31 Maret 2023

Pada saat peneliti melakukan observasi. Peneliti juga melakukan wawancara kepada, Bapak Solihin selaku guru PAI di SMA Diponegoro Panti Jember menyatakan bahwa:

“Untuk evaluasi pembelajaran bapak membuat kuis menggunakan media quizizz mas, dimana kuis itu tujuannya untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam pelajaran yang sudah di sampaikan oleh guru. Dan lagi dalam penggunaan media quizizz pada pengerjaan kuis peserta didik sangat senang karena seperti game”⁸⁷

Adapun pernyataan di atas diperkuat oleh, Naura selaku siswa kelas XI IPS 1 di SMA Diponegoro Panti Jember mengatakan bahwa:

“Pembelajaran menggunakan media quizizz membuat saya merasa lebih tertantang mengerjakan soal kuis karena hasil pengerjaan kuis di tampilkan di proyektor jadi membuat saya bersaing dan rebutan poin ketika benar menjawab soal”⁸⁸
Pernyataan di atas senada dengan, Edwin selaku siswa kelas XI IPS

1 di SMA Diponegoro Panti Jember mengatakan bahwa:

”Dalam pengerjaan soal kuis menggunakan media Quizizz membantu saya mengingat materi prinsip ekonomi syariat islam yang sudah di sampaikan oleh guru dan media ini berbasis game yang akan membawa aktivitas multi permainan di ruang kelas”⁸⁹

Begitupun hasil observasi kegiatan evaluasi di kelas XI IPS 2 dalam penggunaan media quizizz. Setelah berakhirnya penyampaian materi menggunakan media quizizz lalu guru membagikan kode quizizz untuk mengerjakan kuis. Untuk penilaiannya diambil dari mengerjakan butir-butir soal yang telah disiapkan oleh guru melalui aplikasi quizizz.

Bahan yang digunakan hampir sama dengan kelas XI IPS 1⁹⁰.

⁸⁷ Solihin, diwawancara oleh peneliti, 31 Maret 2023

⁸⁸ Noera Noermania, diwawancara oleh peneliti, 31 Maret 2023

⁸⁹ Edwin Febriyanto, diwawancara oleh peneliti, 31 Maret 2023

⁹⁰ Observasi di Sekolah Menengah Atas Diponegoro Panti Jember, 4 April 2023



Gambar 4.5
Penilaian Pengetahuan di Kelas XI IPS 2
Menggunakan Media Quizizz

Menurut informan, Bapak Solihin selaku guru PAI di SMA

Diponegoro Panti Jember menyatakan bahwa:

“Dalam evaluasi pembelajaran bapak membuat butir-butir soal menggunakan aplikasi quizizz dan membagikan kode kuis mas, dimana kuis itu tujuannya untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam pelajaran yang sudah di sampakan oleh guru. Dan lagi dalam penggunaan media quizizz pada pengerjaan kuis peserta didik sangat senang karena seperti game”⁹¹

Sedangkan menurut informan, Rianto selaku siswa kelas XI IPS 2 di SMA Diponegoro Panti Jember mengatakan bahwa:

“Dalam pengerjaan soal kuis menggunakan media quizizz tidak bisa menyotek karena setiap pengerjaan soalnya itu di acak jadi teman-teman yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan akan kebingungan menjawab soal kuis dan hasil pengerjaan soal akan muncul di proyektor”.⁹²

Sedangkan menurut informan, Melisa selaku siswa kelas XI IPS 2 di SMA Diponegoro Panti Jember mengatakan bahwa:

⁹¹ Solihin, diwawancara oleh peneliti, 4 April 2023

⁹² Rianto, diwawancara oleh peneliti, 4 April 2023

“Pembelajaran menggunakan media quizizz membuat saya merasa lebih bersaing dalam mengerjakan soal kuis karena hasil pengerjaan kuis di tampilkan di proyektor jadi semua nilai peserta didik akan muncul di layar proyektor”.⁹³

Pernyataan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa kegiatan evaluasi dalam penggunaan media quizizz tujuannya untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam pelajaran yang sudah di sampaikan oleh guru. Untuk penilaiannya membuat kuis melalui aplikasi quizizz. Hal tersebut untuk mengetahui prestasi siswa dalam menjawab soal kuis yang dibuat oleh guru.

Setelah membahas penyajian data dan analisis melalui data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang disesuaikan dengan fokus penelitian, maka peneliti dapat menyajikan hasil temuan penelitian pada tabel berikut

Tabel 4.5
Hasil Temuan

No	Fokus	Hasil Temuan
1	Perencanaan	<p>a. Perangkat pembelajaran Dalam perencanaan Bapak Solihin menyusun RPP terlebih dahulu. Karena didalam RPP 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 membuat alur pembelajaran yang akan dilaksanakan pun juga sudah tertera secara terarah didalam poin kegiatan pembelajaran baik di pendahuluan, kegiatan inti maupun penutup.</p> <p>b. Menyiapkan aplikasi quizizz Guru mendownload aplikasi quizizz atau masuk website quizizz di ikuti peserta didik</p>

⁹³ Melisa Dea Rahayu, diwawancara oleh peneliti, 4 April 2023

		c. Membuat materi menggunakan media quizizz Guru membuat materi prinsip ekonomi syariat islam dan soal yang mau di ajarkan kepada peserta didik menggunakan aplikasi quizizz
2	Pelaksanaan	a. Menyiapkan media quizizz Penggunaan media quizizz dilaksanakan secara tatap muka. Jadi bahan yang digunakan saat pembelajaran menggunakan media quizizz meliputi laptop, proyektor, tripod screen dan hp b. Kode presentasi interaktif Guru membagikan kode presentasi interaktif kepada siswa. Lalu Siswa mengisi nama asli dan nanti ketika semua siswa telah bergabung, mereka segera memulai presentasi interaktif dengan menekan tombol mulai. c. Menjelaskan materi prinsip ekonomi syariat islam menggunakan media quizizz Ketika semua siswa telah bergabung melalui kode presentasi interaktif. Guru memulai presentasi interaktif atau bisa dikatakan menjelaskan materi prinsip ekonomi syariat islam melalui media quizizz
3	Evaluasi	Proses penilaiannya diambil dari kegiatan evaluasi yaitu mengerjakan butir-butir soal yang telah disiapkan oleh guru melalui aplikasi quizizz. Hal tersebut untuk mengetahui prestasi siswa dalam menjawab soal kuis yang dibuat oleh guru.

C. Pembahasan Temuan

Sesuai hasil penelitian melalui teknik wawancara, observasi, dokumentasi yang sudah pada analisis menyesuaikan antara teori menggunakan fenomena yang terjadi di lapangan, maka bisa dijelaskan lebih lanjut yang akan terjadi penelitian yang sesuai dengan sistematika pembahasan. Berdasarkan pokok perumusan masalah dan sesuai kondisi pada lapangan mengenai Penggunaan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI “Studi Kasus SMA Diponegoro Panti

Jember". Selanjutnya peneliti memaparkan hasil temuan penelitian untuk dibandingkan dengan teori yang telah diulas pada bab sebelumnya.

1. Perencanaan Penggunaan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI

Kelas XI SMA Diponegoro Panti Jember

Perencanaan dapat didefinisikan sebagai proses penyiapan bahan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan dan metode, media, pengajaran, dan penilaian selama periode waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran⁹⁴.

Rencana Pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan yang ditetapkan disini, 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 jauh agar proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang terbaik bagi peserta didik⁹⁵.

Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan yang baik seperti yang telah ditetapkan dalam proses pengajaran, guru harus memulai dengan suatu perencanaan, dan dari rencana tersebut

⁹⁴ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: RemajaRosadakarya, 2013), 17

⁹⁵ Martono, *Pengaruh Perencanaan Pembelajaran Terhadap Peningkatan Kualitas Mengajar Guru Di SMP Negeri Maros, Makassar, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makassar, 2014*

juga kita dapat melihat bagaimana cara mengajar. Guru yang baik memiliki kinerja yang bagus.

Dalam perencanaan pembelajaran menggunakan media quizizz pada mata pelajaran PAI tepatnya kelas XI SMA Diponegoro Panti Jember sangat efektif karena dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi prinsip ekonomi syariat islam karenan berbasis game. Dalam pembelajaran menggunakan media Quizizz 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 wajib membuat prota, promes, dan mempunyai silabus yang akan membuat alur pembelajaran yang akan dilaksanakan pun juga sudah tertera secara terarah didalam poin kegiatan pembelajaran baik di pendahuluan, kegiatan inti maupun penutup.

Selanjutnya yakni tahap kedua, guru akan menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan guru nanti dalam proses belajar dan mengajar. Dengan mendownload aplikasi Quizizz atau masuk website Quizizz yang diikuti oleh seluruh peserta didik.

Tahap ketiga, yakni guru memasukkan materi prinsip ekonomi syariat islam dan soal-soal yang telah dibuat kedalam aplikasi. Soal tersebut harus sesuai dengan KI dan KD yang telah dibuat oleh guru sebelumnya.

2. Pelaksanaan Penggunaan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI

Kelas XI SMA Diponegoro Panti Jember

Proses pelaksanaan merupakan program dari perencanaan yang telah dibuat terlebih dahulu. Setiap proses pembelajaran seorang guru memiliki metode ataupun media yang telah disiapkan terlebih dahulu, sehingga siswa dapat belajar dengan efektif serta efisien. Salah satu yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media yang tepat. Pemilihan metode yang tepat dapat membuat siswa lebih aktif dalam setiap pembelajarannya. Maka dari itu guru harus mempertimbangkan media apa yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Hal tersebut juga dikemukakan oleh Aliyan Yusuf Sya'bani menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang dilaksanakan. Pelaksanaan tersebut berupa kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup⁹⁶.

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.

Ada beberapa tahapan didalam penggunaan media Quizizz yakni:

⁹⁶ Aliyan Yusuf Sya'bani, *Menjadi Guru Yang Religius*, (Gresik: Caramedia, 2018), 161

- a. Pertama, memberi salam, memotivasi peserta didik dan menyiapkan media quizizz meliputi: laptop, proyektor, tripod screen dan hp.
- b. Kedua, guru membuka aplikasi quizizz dan membagikan kode presentasi interaktif. Sembari menunggu peserta didik untuk bergabung ke presentasi interaktif melalui aplikasi quizizz.
- c. Ketiga, guru memulai presentasi interaktif, peserta didik mendengarkan guru menjelaskan materi prinsip ekonomi syariat islam menggunakan media quizizz.

3. Evaluasi Penggunaan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMA Diponegoro Panti Jember

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Singkatnya, pembelajaran melibatkan tiga kegiatan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Proses evaluasi umumnya berpusat pada siswa. Dengan kata lain, evaluasi bertujuan untuk mengamati hasil belajar siswa dan menentukan apa saja peluang belajarnya⁹⁷.

Arti istilah evaluasi adalah keyakinan baik dan buruk, benar dan salah, kuat dan lemah, cukup atau tidak cukup. Secara umum, penilaian diartikan sebagai proses memandang suatu objek atau gejala dengan menggunakan kriteria kualitatif tertentu, seperti “baik” atau “buruk”⁹⁸.

Evaluasi pembelajaran adalah kegiatan yang memperkenalkan, menjamin, dan menentukan mutu pendidikan bagi berbagai komponen

⁹⁷ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 145

⁹⁸ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta:Kalam Mulia, 2011), 221

pendidikan untuk setiap lintas, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk tanggung jawab penyelenggaraan pendidikan.

Evaluasi dilakukan sebagai bentuk tanggung jawab penyelenggara pendidikan kepada pemangku kepentingan dalam kaitannya dengan manajemen mutu pendidikan di tingkat nasional. Disebutkan pula bahwa evaluasi secara berkala, komprehensif, transparan dan sistematis dilakukan oleh lembaga independen untuk menilai pencapaian di tingkat pendidikan nasional, dan proses pemantauan evaluasi tersebut harus terus dilakukan⁹⁹.

Pandangan lain menyatakan bahwa penilaian didefinisikan sebagai proses sistematis mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data untuk menentukan apakah peserta didik telah mencapai target pengetahuan atau keterampilan yang dirumuskan untuk tujuan pembelajaran¹⁰⁰.

Dengan demikian, penilaian secara singkat dapat diartikan sebagai proses pengumpulan informasi untuk menentukan prestasi belajar di kelas atau kelompok sebelum dilakukan kegiatan pengukuran dan penilaian, tidak dalam undang-undang. Keputusan 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar¹⁰¹.

⁹⁹ Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003, pada bab XVI pasal 57 sampai dengan 59

¹⁰⁰ Imam Asrori, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat Indonesia, 2014), 3

¹⁰¹ M. Fadilah, *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 72

Oleh karena itu, evaluasi kegiatan pendidikan meliputi kegiatan evaluasi yang dilakukan ketika guru menyampaikan materi prinsip ekonomi syariat islam kepada siswa. Bagi guru, penilaian pembelajaran merupakan alat yang tidak terpisahkan dari pengajaran. Hal ini dikarenakan, melalui penilaian, guru diinformasikan tentang pencapaian hasil belajar. Penilaian juga memberikan informasi kepada guru tentang materi yang digunakan, apakah tersedia atau tidak bagi peserta didik. Hasil penilaian diharapkan dapat menginspirasi guru untuk mengajar lebih baik dan peserta didik untuk belajar lebih baik.

Dari hasil observasi dan wawancara, penulis membuat kesimpulan bahwa pada evaluasi guru membagikan kode kuis dan siswa mengerjakan kuis menggunakan media quizizz. Hal tersebut untuk mengetahui prestasi siswa dalam menjawab soal kuis yang dibuat oleh guru.



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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai Penggunaan Media Quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI Studi Kasus SMA Diponegoro Panti Jember, maka penulis menarik kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang penulis tentukan pada penelitian yaitu:

Tahap-tahap yang dilakukan dalam penerapan media Quizizz pada mata pelajaran PAI, antara lain dimulai dari: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, yaitu:

1. Perencanaan penggunaan media quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI yakni guru membuat silabus, prota, promes, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tujuan dari perencanaan ini yaitu agar dapat menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran lebih terarah sesuai dengan konsep yang telah direncanakannya. Kedua yakni mendownload aplikasi quizizz di play store atau bisa langsung ke website quizizz. Ketiga yakni guru membuat materi prinsip ekonomi syariat islam dan soal-soal menggunakan aplikasi quizizz.
2. Pelaksanaan penggunaan media quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI yakni guru menyapa beserta memotivasi peserta didik dan menyiapkan media quizizz meliputi laptop, proyektor, tripod screen dan hp. Kedua yakni guru membuka aplikasi quizizz dan membagikan kode presentasi interaktif Sembari menunggu peserta didik untuk bergabung ke presentasi

interaktif melalui aplikasi quizizz. Ketiga yakni setelah peserta didik gabung ke presentasi interaktif melalui aplikasi quizizz. Guru mulai menjelaskan materi prinsip ekonomi syariah islam menggunakan media quizizz melalui presentasi interaktif.

3. Evaluasi penggunaan media quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI yakni guru membagikan kode quiz dan peserta didik mengerjakan quiz dalam aplikasi quizizz. Tujuannya untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam penguasaan materi prinsip ekonomi syariah islam yang dijelaskan oleh guru beserta mengetahui prestasi peserta didik dalam menjawab soal kuis.

B. Saran

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang dapat memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik, maka berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan untuk selalu memperhatikan guru dalam proses pembelajaran dengan cara membuat kebijakan-kebijakan yang dapat mengembangkan mutu pendidikan agar tujuan yang diharapkan bisa tercapai dan menyediakan berbagai sarana sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Mengingat zaman sekarang sudah memasuki era serba teknologi, sehingga perlu diterapkan dalam pembelajaran agar siswa dapat mengoprasikan teknologi yang bermanfaat dalam pembelajaran dan pembelajaran menjadi lebih menarik.

2. Kepada Guru PAI

Dalam memberikan pemahaman materi sangat terperinci dan media quizizz yang digunakan pada mata pelajaran PAI kelas XI sangat tepat. Akan tetapi dalam penggunaan media quizizz tidak hanya di terapkan dikelas XI saja tapi juga kelas yang lainnya.

C. Kata Penutup

Dengan mengucapkan kata puji dan syukur kehadiran Allah SWT, serta ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu dan menyumbangkan pikiran atau materi dalam membantu penulis hingga dapat menyelesaikan suatu karya ilmiah yang dapat penulis wujudkan dalam bentuk skripsi.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam isi pembahasan skripsi ini, untuk itu dengan kerendahan hati penulis mohon kepada semua pihak agar dapat memberi kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi yang penulis ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri, akhirnya kata kepada Allah SWT penulis mohon ampun dan petunjuk-Nya yang melimpah taufik kepada kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Sri Madona dan Hasnul Fikri, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mulltimedia Interaktif, cet pertama*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018)
- Ahmad, Zainal Arifin, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012)
- Aini, Yulia Isratul, Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu: *Kependidikan*, 2(25), Agustus 2019
- Ambiyar dan Nizwardi Jalinus, *Media & Sumber Belajar* (Jakarta: Kencana, 2016)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.)
- Asrori, Imam, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat Indonesia, 2014)
- Dermawan, Deden Dicky, *Penerapan Asesmen Hots Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz*, Cirebon: CV Zenius Publis, 2021
- Edwin Febriyanto, diwawancara, oleh Saify Imdad, 31 Maret 2023
- Eva dan Handriyantini, *Permainan Edukasi (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. (Malang: Sekolah Tinggi Informasi dan Komputer, 2009)
- Fadilah, M, *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014)
- Haling, Abdul, *Perencanaan Pembelajaran* (Makasar: Badan Penerbit UNM, 2007)
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015)
- Hamka, *Tafsir Al-Azhar Jilid 9 Diperkaya dengan Pendekatan Sejarah, Sosiologi, Tasawuf, Ilmu Kalam, Sastra dan Psikologi*, (Jakarta: Gema Insani), 2015
- Hisbiyatul Hasanah dan Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017)
- IAIN Padangsidimpuan, "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang" 3, no. 2 (2017):

- Ibar Budi Cahyono, diwawancara, oleh Saify Imdad, 16 Maret 2023
- Ilhai, Muhammad Takdir, *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016
- Irfani, Alifah Nurul, *Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Wahid Hasyim Malang*, skripsi, 2021
- Januari 27, 2023, <https://www.pondok-belajar.com/2017/03/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran.html>
- Januari 27, 2023. <https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19>.
- Kementerian Agama RI, Dirjen Bimas Islam, *Al Quran dan Terjemahnya*, 2019
- Majid, Abdul, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: RemajaRosadakarya, 2013)
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014)
- Marlina, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI, cet pertama*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).
- Martono, Pengaruh Perencanaan Pembelajaran Terhadap Peningkatan Kualitas Mengajar Guru Di SMP Negeri Maros, Makassar, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makassar, 2014
- Meeong, Lex J, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016)
- Melisa Dea Rahayu, diwawancara, oleh Saify Imdad, 4 April 2023
- Miles, Matthew B, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*, (America: Arizona State University, 2014)
- Mukni'ah, *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13)*, (Jember: Pustaka Pelajar, 2016)
- Ningamah, Binti Rofingatun, *Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran PAI "Studi Kasus SMP Negeri 7 Purwokerto"*, skripsi, 2022
- Noera Noermania, diwawancara, oleh Saify Imdad, 31 Maret 2023
- Noor, Sugian, *Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang*

Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin: Jurnal Pendidikan Hayati, 2020)

Permendiknas No 22 Tahun 2006, Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Tingkat Dasar Dan Menengah

Platima, Hamid, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013)

Pratiwi, Ghea Sandra, *Mengabdikan dengan Sepenuh Hati di Sekolah Tempat KKN Tematik Kami*, (Tangerang: Media Edukasi Indonesia, 2021)

Pratiwi, Noor Komari, *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang*, Jurnal Pujangga, Volume 1, Nomor 2, 2015

Purba, Leony Sanga Lamsari, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," JDP Vol. 12 No (2019)

Pusparani, Herlina, *Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 2020

Quizizz, *Panduan Menggunakan Quizizz untuk Guru Indonesia*, edisi Agustus 2020

Rafika, *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi*, skripsi, 2021

Ramadhani, Rahmi, *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori dan Praktek* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020)

Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2011)

Ratnawati, Dewi Mei, "Pengembangan Kuis Interaktif Berbantu Media Quizizz Untuk Memperkuat Daya Ingat Siswa Kelas VII Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi di SMP Negeri 8 Jember", skripsi, 2022

Rianto, diwawancara, oleh Saify Imdad, 4 April 2023

Rosyid, Zaiful, *Ragam Media Pembelajaran*, cet kedua, (Batu: Literasi Nusantara, 2020)

Ruli Setyadi, Mubiar Agustin, Ryan Dwi Puspita, *Gejala Kejenuhan Guru Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid 19*, Jurnal Elementaria Edukasi Volume 3 No 2 Tahun 2020

- Rusdian, Maulia, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu*, skripsi, 2021
- S, Noor, “*Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X 6 SMAN 7 Banjarmasin*”, *Jurnal Pendidikan Hayati* 6, No. 1 (2020)
- Sadiman, Arif S, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2018)
- Salsabila, Unik Hanifah, *Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA: Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), Desember 2020.
- Sanaky, Hujair AH, *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013)
- Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana 2015)
- Shihab, Quraish, M., *Tafsir Al-Misbah “Pesan, kesan dan kerahasiaan Al-Qur`an”*(Jakarta: Lentera Hati, 2016)
- Solihin, diwawancara, oleh Saify Imdad, 17 Maret 2023
- Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Suhartatik, Tony, *Best Practice Implementasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, (Malang: CV Multimedia Edukasi, 2020)
- Sya'bani, Aliyan Yusuf, *Menjadi Guru Yang Religius*, (Gresik: Caramedia, 2018)
- Tafsir, Ahmad, *Ilmu Pendidikan dalam Prespektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014)
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021
- Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Berbagai Integrasi dan Kompetensi)*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014
- Undang-undang Republik Indonesia No. 2 thn 1989, Sisdiknas (Jakarta: PT. Armas Duta Jaya)

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003, pada bab XVI pasal 57 sampai dengan 59

Yaumi, Muhammad, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018)

Yusuf, Muri, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan*,(Jakarta:Kencana, 2017)

Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Pengembangan Media Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017)

Zhao, Fang, Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom: *International Journal of Higher Education*, 8(1), 2019



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

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saify Imdad
NIM : T20191188
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 dikemudian 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.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 19 Mei 2023
Saya yang Menyatakan



Saify Imdad
NIM. T20191188

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS XI (Studi Kasus SMA Diponegoro Panti Jember)	1. Media Pembelajaran Quizizz	1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Evaluasi	1. RPP 2. Media Quiziz 3. Kuis	1. Informan a. Kepala SMA Diponegoro Panti Jember b. Guru Mata Pelajaran c. Siswa kelas XI 2. Kepustakaan 3. Dokumentasi	1. Pendekatan penelitian: Metode Kualitatif 2. Lokasi penelitian SMA Diponegoro Panti Jember 3. Teknik pengumpulan data a. Observas b. Wawancara c. Dokumentasi 4. Analisis data kualitatif dengan model miles and huberman yaitu : a. Kondensasi data b. Penyajian data c. Menarik kesimpulan atau Verifikasi 5. Keabsahan data a. Trianggulasi sumber b. Trianggulasi teknik	1. Bagaimana perencanaan penggunaan media pembelajaran quizizz pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember ? 2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media pembelajaran quizizz pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember ? 3. Bagaimana evaluasi penggunaan media pembelajaran quizizz pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Diponegoro Panti Jember ?

Instrumen Penelitian

A. Intrumen Observasi

1. Untuk mengetahui keadaan lokasi penelitian SMA Diponegoro Panti Jember.
2. Untuk mengetahui letak geografi SMA Diponegoro Panti Jember.
3. Untuk mengetahui Penggunaan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di SMA Diponegoro Panti

B. Intrumen Wawancara

Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

No	Pertanyaan
1	Bagaimana sejarah berdirinya SMA Diponegoro Panti Jember?
2	Apa saja visi misi SMA Diponegoro Panti Jember?
3	Berapa jumlah kelas di SMA Diponegoro Panti Jember?
4	Berapa jumlah guru dan siswa SMA Diponegoro Panti Jember?
5	Apa saja struktur organisasi SMA Diponegoro Panti Jember?
6	Bagaimana peran bapak sebagai pemimpin sekaligus kepala SMA Diponegoro Panti Jember dalam menjamin mutu pendidikan?

Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan
1	Bagaimana kebijakan guru mengenai perencanaan penggunaan media quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMA Diponegoro Panti?
2	Bagaimana pelaksanaan penggunaan media quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMA Diponegoro Panti?
3	Bagaimana evaluasi penggunaan media quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMA Diponegoro Panti?
4	Apa alasan bapak menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran?
5	Apakah ada kendala saat pembelajaran berlangsung?
6	Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala tersebut?

Pedoman Wawancara Siswa

No	Pertanyaan
1	Apakah dengan aplikasi quizizz pembelajaran lebih mudah dipahami?
2	Apakah pembelajaran dengan aplikasi quizizz membuat kalian tertarik?
3	Materi apa saja yang telah disampaikan oleh guru?

C. Instrumen Dokumentasi

1. Profil Sekolah SMA Diponegoro Panti
2. Visi dan Misi SMA Diponegoro Panti
3. Keadaan guru dan pegawai SMA Diponegoro Panti
4. Keadaan peserta didik SMA Diponegoro Panti
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran



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

PROGRAM TAHUNAN

Satuan Pendidikan	: SMA DIPONEGORO PANTI
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester	: XI / 1-2 (Ganjil & Genap)
Alokasi Waktu	: 135 Menit
Tahun Pelajaran	: 2022/2023

Standar Kompetensi

(KI)

- KI-1 dan KI-2** : **Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya. **Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- KI-3** : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI-4** : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

SMT	KOMPETENSI DASAR	Alokasi Waktu
1	1.1 Terbiasa membaca al-Qur'an dengan meyakini bahwa taat pada aturan, kompetisi dalam kebaikan, dan etos kerja sebagai perintah agama	15
	2.1 Bersikap taat aturan, tanggung jawab, kompetitif dalam kebaikan dan kerja keras sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al Maidah/5: 48; Q.S. an-Nisa/4: 59; dan Q.S. at-Taubah /9: 105 serta Hadis yang terkait	
	3.1 Menganalisis makna Q.S. al-Maidah/5 : 48; Q.S. an-Nisa/4: 59, dan Q.S. at-Taubah/9 : 105, serta Hadis tentang taat pada aturan, kompetisi dalam kebaikan, dan etos kerja	
1	4.1 4.1. Membaca Q.S. al-Maidah/5 : 48; Q.S. an-Nisa/4: 59, dan Q.S. at-Taubah/9 : 105 sesuai dengan kaidah tajwid dan makharijul huruf	12
	4.1. Mendemonstrasikan hafalan Q.S. al-Maidah/5 : 48; Q.S. an-Nisa/4: 59, dan Q.S. at-Taubah/9 : 105 dengan fasih dan lancar	
	4.1. Menyajikan keterkaitan antara perintah berkompetisi dalam kebaikan dengan kepatuhan terhadap ketentuan Allah sesuai	

SMT	KOMPETENSI DASAR	Alokasi Waktu
	<p>1.1 dengan pesan Q.S. al-Maidah/5 : 48; Q.S. an-Nisa/4: 59, dan Q.S. at-Taubah/9 : 105</p>	
	<p>1.2 Meyakini bahwa agama mengajarkan toleransi, kerukunan, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan</p>	15
	<p>2.2 Bersikap toleran, rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan sebagai implementasi pemahaman Q.S. Yunus /10 : 40-41 dan Q.S. al-Maidah/5 : 32, serta Hadis terkait</p>	
	<p>3.2 Menganalisis makna Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. al-Maidah/5 : 32, serta Hadis tentang toleransi, rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan</p>	
	<p>4.2 4.2. Membaca Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. al-Maidah/5 : 32 sesuai dengan kaidah tajwid dan makharijul huruf</p>	
	<p>4.2. Mendemonstrasikan hafalan Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. al-Maidah/5 : 32 dengan fasih dan lancar</p>	
	<p>4.2. Menyajikan keterkaitan antara kerukunan dan toleransi sesuai pesan Q.S. Yunus/10: 40-41 dengan menghindari tindak kekerasan sesuai pesan Q.S. Al-Maidah/5: 32</p>	
	<p>1.3 Meyakini adanya kitab-kitab suci Allah Swt.</p>	6
	<p>2.3 Peduli kepada orang lain dengan saling menasihati sebagai cerminan beriman kepada kitab-kitab Allah Swt.</p>	
	<p>3.3 Menganalisis makna iman kepada kitab-kitab Allah Swt.</p>	
	<p>4.3 Menyajikan keterkaitan antara beriman kepada kitab-kitab suci Allah Swt., dengan perilaku sehari-hari</p>	
	<p>1.4 Meyakini adanya rasul-rasul Allah Swt.</p>	9
	<p>2.4 Menunjukkan perilaku saling menolong sebagai cerminan beriman kepada rasul-rasul Allah Swt.</p>	
	<p>3.4 Menganalisis makna iman kepada rasul-rasul Allah Swt.</p>	
	<p>4.4 Menyajikan kaitan antara iman kepada rasul-rasul Allah Swt. dengan keteguhan dalam bertauhid, toleransi, ketaatan, dan kecintaan kepada Allah</p>	
	<p>1.5 Meyakini bahwa Islam mengharuskan umatnya untuk memiliki sifat syaja'ah (berani membela kebenaran) dalam mewujudkan kejujuran</p>	6
	<p>2.5 Menunjukkan sikap syaja'ah (berani membela kebenaran) dalam mewujudkan kejujuran</p>	
	<p>3.5 Menganalisis makna syaja'ah (berani membela kebenaran) dalam kehidupan sehari-hari</p>	
	<p>4.5 Menyajikan kaitan antara syaja'ah (berani membela kebenaran) dengan upaya mewujudkan kejujuran dalam kehidupan sehari-hari</p>	
2	<p>1.6 Meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sebagai kewajiban agama</p>	15
	<p>2.6 Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sebagai implementasi pemahaman Q.S. al-Isra'/17: 23 dan Hadis terkait</p>	
	<p>3.6 Menganalisis perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru</p>	
	<p>4.6 Menyajikan kaitan antara ketauhidan dalam beribadah dengan hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sesuai dengan Q.S. al-Isra'/17: 23 dan Hadis terkait</p>	

SMT	KOMPETENSI DASAR	Alokasi Waktu
	1.7 Menerapkan penyelenggaraan jenazah sesuai dengan ketentuan syariat Islam	9
	2.7 Menunjukkan sikap tanggung jawab dan kerja sama dalam penyelenggaraan jenazah di masyarakat	
	3.7 Menganalisis pelaksanaan penyelenggaraan jenazah	
	4.7 Menyajikan prosedur penyelenggaraan jenazah	
	1.8 Menerapkan ketentuan khutbah, tablig, dan dakwah di masyarakat sesuai dengan syariat Islam	6
	2.8 Menjaga kebersamaan dengan orang lain dengan saling menasihati melalui khutbah, tablig, dan dakwah	
	3.9 Menganalisis pelaksanaan khutbah, tablig, dan dakwah	
	4.8 Menyajikan ketentuan khutbah, tablig, dan dakwah	
	1.9 Menerapkan prinsip ekonomi dan muamalah sesuai dengan ketentuan syariat Islam	6
	2.9 Bekerja sama dalam menegakkan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi sesuai syariat Islam	
	3.9 Menelaah prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam	
	4.9 Mempresentasikan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam	
	1.1 Mengakui bahwa nilai-nilai islam dapat mendorong kemajuan perkembangan Islam pada masa kejayaan	12
	2.1 Bersikap rukun dan kompetitif dalam kebaikan sebagai implementasi nilai-nilai perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan	
	3.1 Menelaah perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan	
	4.1 Menyajikan kaitan antara perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan dengan prinsip-prinsip yang mempengaruhinya	
	1.1 Mempertahankan keyakinan yang benar sesuai ajaran islam dalam sejarah peradaban Islam pada masa modern	12
	2.1 Bersikap rukun dan kompetitif dalam kebaikan sebagai implementasi nilai-nilai sejarah peradaban Islam pada masa modern	
	3.1 Menelaah perkembangan Islam pada masa modern (1800-sekarang)	
	4.1 4.11.1 Menyajikan prinsip-prinsip perkembangan peradaban Islam pada masa modern (1800-sekarang)	
	4.11.2 Menyajikan prinsip-prinsip pembaharuan yang sesuai dengan perkembangan peradaban Islam pada masa modern	

Mengetahui
Guru PAI



Sholihin, S. Pd.

Jember, Juli 2022

Kepala SMA Diponegoro

Parti



Ibar Budi Cahyono, S.S.

PROGRAM SEMESTER

Tahun Pelajaran : 2022/2023
Mata Pelajaran : PAI dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : XI / Ganjil
Alokasi Waktu : 3 Jam / Minggu

Materi Pokok / Kompetensi Dasar	Jml JP	JULI				Agustus					September				Oktober				November					Desember				Ket		
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4			
1.3, 2.3,	6			3	3																									
3.3, 4.3	15					3	3	3	3	3																				
1.4	9										3	3	3																	
, 2.4, 3.4, 4.4	12															3	3	3	3											
1.5, 2.5, 3.5	15																				3	3	3	3	3					
4.5	6																					3				3				
Jumlah Jam Efektif	60																													
Jumlah Jam Cadangan	3 JP																													
Jumlah Jam Total Semester Ganjil	63 JP																													

Mengetahui,
Mengetahui,
Guru PAI
Guru PAI


Sholihin, S. Pd.
Sholihin, S. Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, Juli 2022
Kepala SMA Diponegoro
Kepala SMA Diponegoro

Ilhar Budi Cahyono, S.S.
Ilhar Budi Cahyono, S.S.



PROGRAM SEMESTER

Tahun Pelajaran : 2022/2023
Mata Pelajaran : PAI dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : XI // Genap
Alokasi Waktu : 3 Jam // Minggu

Materi Pokok / Kompetensi Dasar	Jml JP	Januari				Februari				Maret					April				Mei					Juni				Ket	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4		
1.6,2.6	12	3	3	3	3																								
3.6, 4.6	12					3	3	3	3																				
1.7, 2.7	9									3	3	3																	
3.7	6												3	3															
4.7, 1.8, 2.8, 3.8	15																		3	3	3	3	3						
4.8	6																							3	3				
Jumlah Jam Efektif	57																												
Jumlah Jam Cadangan	3 JP																												
Jumlah Jam Total Semester Genap	60 JP																												

Mengetahui,
Guru PAI


Sholihin, S. Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, Juli 2022
Kepala SMA Diponegoro
Panti

Budi Cahyono, S.S.



SILABUS

Satuan Pendidikan : SMA Diponegoro Panti Jember
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Kelas / Semester : XI / Genap
 Waktu : 3 Jam Pelajaran/ Minggu

KI-1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.

KI-3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI-4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1	2	3	4	5	6	7
1.9 Menerapkan prinsip ekonomi dan muamalah sesuai dengan ketentuan syariat islam	a. Definisi muamalah b. Macam-macam muamalah	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan mendengarkan penjelasan guru tentang definisi muamalah dan macam-macam muamalah • Tanya jawab antara guru dan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dapat memahami definisi muamalah ▪ Siswa dapat menyebutkan macam-macam muamalah 	Kuis	3 x 45	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Kurikulum 2013. • Buku Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Kurikulum 2013. • Internet • Lingkungan

						sekitar
2.9 Bekerja sama dalam menegakkan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi sesuai syariat islam	c. Syirkah	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian syirkah dan macam-macam syirkah • Tanya jawab antara guru dan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dapat memahami pengertian syirkah ▪ Siswa dapat memahami syarat dan rukun syirkah ▪ Siswa dapat menyebutkan macam-macam syirkah 	Kuis	3 x 45	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Kurikulum 2013. • Buku Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Kurikulum 2013. • Internet • Lingkungan sekitar
3.9 Menelaah prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam islam	d. Perbankan syariat	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan mendengarkan penjelasan guru tentang bank konvensional dan bank syariat • Tanya jawab antara guru dan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dapat membedakan bank konvensional dan bank syariat 	Kuis	3 x 45	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Kurikulum 2013. • Buku Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Kurikulum 2013. • Internet

						<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan sekitar
4.9 Mempresentasikan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam islam	e. Asuransi syariah	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian asuransi dan perbedaan asuransi konvensional dan asuransi syariah • Tanya jawab antara guru dan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dapat memahami asuransi ▪ Siswa dapat membedakan asuransi konvensional dan asuransi syariah 	Kuis	3 x 45	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Kurikulum 2013. • Buku Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Kurikulum 2013. • Internet • Lingkungan sekitar

Jember, 31 Maret 2023

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Ibar Budi Cahyono, S.S.

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

Guru PAI

Sholihin, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: SMA Diponegoro Panti Jember
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester	: XI / Genap
Materi Pokok	: Prinsip Ekonomi Syariah Islam
Alokasi Waktu	: 2 x 3 Jam Pelajaran

A. Kompetensi Inti

- **KI1:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- **KI2:** Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasionala.
- **KI3:** Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan procedural) berdasarkan ra ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI4:** Mencoba, mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
1.9 Menerapkan prinsip ekonomi dan muamalah sesuai dengan ketentuan syariat islam	1.9.1 Menerapkan prinsip ekonomi dan muamalah sesuai dengan ketentuan syariat Islam
2.9 Bekerja sama dalam menegakkan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi sesuai syariat Islam	2.9.1 Bekerja sama dalam menegakkan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi sesuai syariat Islam
3.9 Menelaah prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam	3.9.1 Menunjukkan contoh perilaku berekonomi berdasarkan syariat Islam 3.9.2 Menampilkan perilaku berekonomi berdasarkan prinsip-prinsip ajaran Islam 3.9.3 Memperjelas prinsip-prinsip dan praktik ekonomi Islam 3.9.4 Memperjelas dalil-dalil naş tentang prinsip-prinsip dan praktik ekonomi Islam 3.9.5 Menganalisis prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam. 3.9.6 Menganalisis hikmah dan manfaat prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam. 3.9.7 Menyimpulkan hikmah dan manfaat prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam
4.9 Mempresentasikan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam	4.9.1 Menyajikan paparan tentang makna dan dalil tentang prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam. 4.9.2 Menyajikan paparan tentang hikmah dan manfaat prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ketentuan pengurusan jenazah berdasarkan syariat islam, siswa mampu :

1. Menunjukkan contoh perilaku berekonomi berdasarkan syariat islam.
2. Menampilkan perilaku berekonomi berdasarkan prinsip-prinsip ajaran islam.
3. Menjelaskan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi islam
4. Menjelaskan dalil-dalil nash tentang prinsip-prinsip dan praktik ekonomi islam
5. Mengimplementasikan perilaku iman kepada rasul-rasul Allah SWT

D. Materi Pembelajaran

1. Muamalah
2. Jual Beli
3. Riba
4. Khiyar
5. Utang-Piutang
6. Sewa-Menyewa
7. Musaqah
8. Qiradh
9. Syirkah

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintific
2. Metode pembelajaran : Ceramah dan Tanya Jawaban

F. Model : Inquiry learning

G. Media Pembelajaran

- Quizizz

Link Materi:

<https://quizizz.com/admin/presentation/6421a9017aeaea001d420d37/prinsip-ekonomi-syariat-islam?createdByMe=true&searchLocale=>

Link Kuis:

<https://quizizz.com/admin/quiz/641fdbadfc139e001dea3eeb/prinsip-ekonomi-syariat-islam?createdByMe=true&searchLocale=>

Alat/Bahan :

- Spidol dan papan tulis
- Proyektor
- Power Point
- Laptop
- Alat Tulis

H. Sumber Belajar

- Buku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Kurikulum 2013.
- Buku Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Kurikulum 2013.
- Internet
- Lingkungan sekitar

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Tahap	Uraian kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Orientasi <ul style="list-style-type: none">Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa, memeriksa kehadiran dan kerapian peserta didik.Kelas dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar bersama-sama dipimpin oleh peserta didik Apersepsi <ul style="list-style-type: none">Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Pemberian acuan <ul style="list-style-type: none">Guru memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat ini yaitu tentang prinsip ekonomi syariat islam	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi prinsip ekonomi syariat islamMenyimak penjelasan tentang muamalah, jual beli, riba, khiyar, utang-piutang, sewa-menyewa, musaqah, qiradh, syirkahGuru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanyaGuru mereviw ulang materi yang sudah di jelaskan kepada peserta didik	70 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none">Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.Guru menyampaikan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas secara individu.Guru menjelaskan tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan	10 menit

	selanjutnya. <ul style="list-style-type: none"> • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang peserta didik. 	
--	---	--

J. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Sikap

a. Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum.

No.	Nama peserta didik	Aspek perilaku yang dinilai					Jumlah skor	Nilai
		TT	BS	JJ	TJ	DS		
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
16.								
17.								
18.								
19.								
20.								
21.								
22.								
23.								

24.								
25.								

Keterangan:

- TT : Tertib
- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tidak Jujur
- DS : Disiplin

Nilai	Indikator	Keterangan
4	Peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten.	Membudaya
3	Peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan.	Mulai berkembang
2	Peserta didik sudah memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator namun belum konsisten.	Mulai terlihat
1	Peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.	Belum terlihat

Nilai = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal: 20

2. Penilaian Pengetahuan

- Guru mereview materi yang sudah di jelaskan kepada peserta didik

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria penskoran

Kriteria	Skor	Indikator
Penguasaan materi	4	Sangat baik/ selalu
	3	Baik/ sering
	2	Kurang baik/ jarang
	1	Tidak baik/ tidak melakukan
Menjawab pertanyaan	4	Sangat baik/ selalu
	3	Baik/ sering
	2	Kurang baik/ jarang

	1	Tidak baik/ tidak melakukan
Mengolah kata	4	Sangat baik/ selalu
	3	Baik/ sering
	2	Kurang baik/ jarang
	1	Tidak baik/ tidak melakukan

Retunjuk penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Skor maksimal: 12

Jember, 31 Maret 2023

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru PAI



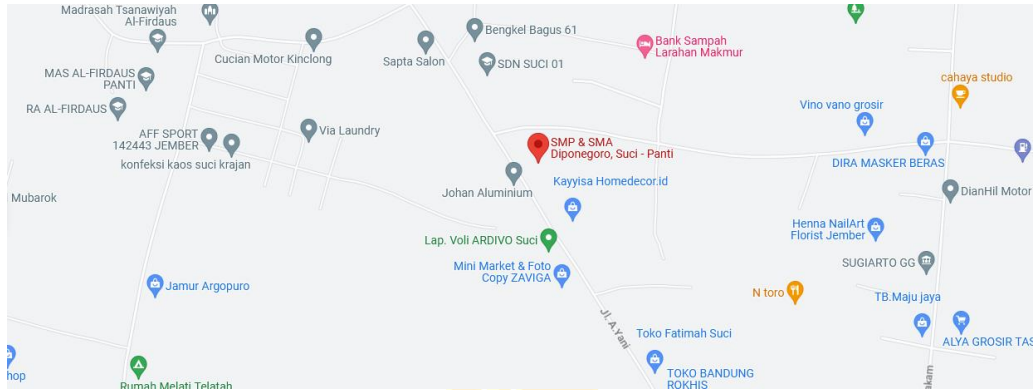
Hari Budhi Cahyono, S.S

Sholihin, S.Pd

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

DENAH LOKASI

SMA DIPONEGORO PANTI JEMBER



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



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-1137/ln.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMA Diponegoro Panti Jember
Jalan Keputren No 2, Desa Suci, Kec. Panti, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68153

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

NIM : T20191188
Nama : SAIFY IMDAD
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penggunaan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI (Studi Kasus SMA Diponegoro Panti Jember)" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu IBAR BUDI CAHYONO, S.S

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 Maret 2023

Di,
Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

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



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM DIPONEGORO

SMA Diponegoro Panti

NSS : 304052416044 Status : Akreditasi A NPSN : 20523816

Jl. Keputren Suci - Panti - Jember (68153) Telepon 0331413 110

Email : smadiponegoropanti01@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor surat: 67/E.23/20523816/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ibar Budi Cahyono, S.S.
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : Sekolah Menengah Atas Diponegoro Panti
Alamat sekolah : Jalan Keputren Suci Panti Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Saify Imdad
Nim : T20191188
Prodi/Semester : Pendidikan Agama Islam / 8 (Delapan)
Mahasiswa : Universitas Islam Negeri Kiyai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah melaksanakan penelitian/riset pendidikan dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI "Studi Kasus SMA Diponegoro Panti" selama 30 (Tiga Puluh) hari, dari tanggal 15 Maret 2023 sampai 13 April 2023 di lembaga kami untuk menyelesaikan tugas skripsinya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya, dan digunakan sebagai mana mestinya.

Jember, 14 Juni 2023









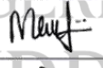


Kepala SMA Diponegoro Panti

Ibar Budi Cahyono, S.S.



JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Lokasi : SMA Diponegoro Pantj Jember

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Paraf
1	Rabu 15 Maret 2023	Silaturahmi dan mohon izin penelitian kepada kepala sekolah SMA Diponegoro Pantj Jember	Bapak Ibar Budi Cahyono, S.S.	
		Koordinasi dengan guru PAI terkait proses penelitian	Bapak Solihin	
2	Kamis 16 Maret 2023	Observasi dan wawancara profil SMA Diponegoro Pantj Jember	Bapak Ibar Budi Cahyono, S.S.	
3	Jum'at 17 Maret 2023	Wawancara dengan guru PAI terkait perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi penggunaan media quizizz	Bapak Solihin	
4	Jum'at 31 Maret 2023	Observasi proses penggunaan media quizizz mata pelajaran PAI kelas XI IPS 1	Bapak Solihin	
5	Jum'at 31 Maret 2023	Wawancara dengan siswa kelas XI IPS 1	Noera Noermania	
			Edwin Febriyanto	
6	Selasa 4 April 2023	Observasi proses penggunaan media quizizz mata pelajaran PAI kelas XI IPS 2	Bapak Solihin	
7	Selasa 4 April 2023	Wawancara dengan siswa kelas XI IPS 2	Melisa Dea Rahayu	
			Rianto	
10	Kamis 13 April 2023	Silaturahmi dan konfirmasi surat izin selesai penelitian	Bapak Ibar Budi Cahyono, S.S.	

Jember, 13 April 2023

Kepala SMA Diponegoro Pantj Jember




Ibar Budi Cahyono, S.S.

NIP.

BIODATA PENULIS



- 1 Nama : Saify Imdad
- 2 Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 19 Juli 1999
- 3 Jenis Kelamin : Laki-Laki
- 4 Alamat : Dsn. Krajan, RT/RW:001/001, Desa Kebonsari, Kecamatan Yosowilangun, Kabupaten Lumajang
- 5 Email : Saifyimdad99@gmail.com
- 6 Motto : Banyak orang yang jatuh hanya karena batu kecil bukan batu yang besar
- 7 Riwayat Pendidikan : SD Kebonsari 02 Yosowilangun
MTs. AL-AMIEN II Prenduan
MA AL-AMIEN II Prenduan

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