PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ PAPER MODE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI^{A} PADA MATA PELAJARAN PAI-BP DI SDN 001 KOTO PERAKU KECAMATAN CERENTI

Elwina Shintia Nose[1], Andrizal[2], Alhairi[3]
[123]Universitas Islam Kuantan Singingi
Email : elwinashintianose@gmail.com, andrizalguntor83@gmail.com, arybensaddez74@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran Quizizz Paper Mode pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VI A di SDN 001 Koto Peraku, Kecamatan Cerenti. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Adakah peningkatan hasil belajar dalam penerapan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VI^{A} di SDN 001 Koto Peraku Kecamatan Cerenti?. Penelitian ini dimulai dari merancang dari desain penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VI^{A} SDN 001 Koto Peraku yang berjumlah 20 orang siswa yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Adapun yang menjadi objek dari penelitian ini adalah upaya peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pendidikan Agama Islam VI^{A} SDN 001 Koto Peraku Kecamatan Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti keas VI^{A} di SDN 001 Koto Peraku. Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase siswa ini terbukti bahwa hasil belajar siswa pada Prasiklus yang mulanya ketuntasan belajar hanya mencapai 35%, yang kemudian meningkat menjadi 45% pada siklus I, 70% pada siklus II, dan mencapai 90% pada siklus III.

Abstract:

This research is a Classroom Action Research (CAR) aimed at determining the improvement of student learning outcomes through the application of Quizizz Paper Mode as a learning media in the subject of Islamic Education and Character Education for class VI A at SDN 001 Koto Peraku, Cerenti District. The problem formulation in this study is whether there is an improvement in learning outcomes with the application of Quizizz Paper Mode in the subjects of Islamic Education and Character Education for class VIA at SDN 001 Koto Peraku, Cerenti District. The research began by designing the research framework, which includes planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 20 students from class VIA at SDN 001 Koto Peraku, consisting of 14 boys and 6 girls. The object of this research is the effort to improve student learning outcomes in Islamic Education for class VIA at SDN 001 Koto Peraku, Kuantan Singingi District. The instruments used for data collection in this study included observation, interviews, questionnaires, and documentation. From the data analysis, it can be concluded that the application of Quizizz Paper Mode as a learning media can enhance student learning outcomes in Islamic Education and Character Education for class VIA at SDN 001 Koto Peraku. This is evident from the percentage of

students' learning outcomes, which showed that the initial completeness rate in the pre-cycle was only 35%, which then increased to 45% in cycle I, 70% in cycle II, and reached 90% in cycle III.

Kata Kunci: *Quizizz paper Mode,* Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk membantu siswa tumbuh dan berkembang secara menyeluruh, mempersiapkan mereka untuk menghadapi hidup dengan lebih baik, dan memberikan kontribusi yang positif dalam masyarakat dengan melalui proses belajar[1].

Belajar merupakan perubahan perilaku melalui pengalaman dan latihan untuk menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta melibatkan semua aspek individu. Kegiatan belajar mengajar mencakup pengorganisasian pengalaman belajar, penyusunan kegiatan pembelajaran, serta penilaian terhadap proses dan hasil belajar[2]. Semakin banyak usaha belajar yang dilakukan maka semakin banyak dan baik perubahan yang diperoleh.

Berdasarkan obsevasi awal yang penulis lakukan pada tanggal 5 Juli di SDN 001 Koto Peraku Kecamatan cerenti, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik kelas VI^{A} tidak sesuai dengan tujuan pendidikan, proses pembelajaran yang dilakukan tidak menghasilkan perubahan atau hasil yang memuaskan, dapat dilihat dari hasil ulangan siswa dimana terdapat sejumlah siswa yang nilai tidak mencapai KKM yaitu ada 13 atau 65% siswa dari 20 siswa yang tidak mencapai KKM dan hanya 7 atau 35% saja siswa yang mendapatkan nila yang mencapai KKM.[3]

Oleh sebab itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang tepat agar dapat menghidupkan suasana belajar dan dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan, maka dari itu salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *quiizz paper mode*.

Quizizz fitur paper mode merupakan kuis *interaktif* yang disisipkan video, audio maupun gambar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang asik, menarik dan menyenangkan, selain itu *quizizz* juga dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Penggunaan aplikasi *quizizz* mampu membuat siswa bersaing dalam mengerjakan kuis sehingga siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar.[4]

---

[1] Purwanto, "Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi," Jurnal Teknodik 16, no. 6 (2019): 146–64, https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541.hal.146.

[2] Gusnarib Wahab And Rosnawati, "Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran, *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents*", Vol. 3, 2021,Http://Repository.Uindatokarama.Ac.Id/Id/Ep"BELAJARA*N.Pdf.* Hal. 8.

[3] Hasil Observasi pada tanggal 5 juli 2023 di SDN 001 Koto Peraku

[4] Ahmad Nuril Falah, "Efektivitas Media *Quizizz* Dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dan Peserta Didik Di SMPN 13 Surabaya", jurnal Saliha., Vol. 6, No. 2, juli 2023, hal. 283.

Quizizz Paper Mode menjadi salah satu solusi dikarenakan dalam proses penggunaannya siswa tidak membutuhkan Gadget untuk mengikuti proses pembelajaran. Lembar *Q-Cards* yang digunakan saat proses pembelajaran memudahkan guru untuk mengetahui siswa yang mampu menjawab pertanyaan kuis dengan benar, serta lembar *Q-cards* antar siswa berbeda sehingga siswa tidak bisa untuk meniru jawaban temannya. [5]

Keberhasilan media pembelajaran *quizizz paper mode* telah dibuktikan oleh beberapa peneliti terdahulu, seperti penelitian yang dilakukan oleh rini dan ulhaq zuhdi yang berjudul "pengaruh media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar materi penerapan sikap pancasila kelas IV sd 220 gresik" terbukti memiliki pengaruh yang terhadap hasil belajar siswa.[6]

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang sama karena peneliti ingin melihat apakah media pembelajaran *quizizz paper mode* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada mata Pelajaran lainnya. Dan untuk memastikan bahwa penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya itu konsisten. Maka peneliti mencoba mengadakan suatu penelitian yang berkaitan dengan hal di atas yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI^{A} Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam"

[5] Tia Angelina, dkk., "*Efektivitas Media Paper Mode* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu 7, no. 6 (2023):373142,https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382. hal. 163.

[6]Rini dan Ulhaq Zuhdi, "Pengaruh Media |Quiziz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik",Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar .Vol.11, No. 1 2023

Metodologi Penelitian Pembahasan
Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas dengan waktu penelitian pada tanggal 09 Juli- 09 September di SD Negeri 001 Kecamatan Cerenti. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data Observasi, wawancara, tes dan dokumentasi dengan teknik analisis data Deskriptif Kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dikelas VI A sebanyak 3 siklus pembelajaran, pada penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan dengan memberi soal tes setelah proses pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar

Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah Nilai	1345	1470	1580	1785
Rata-rata Nilai	67,25	73,5	79,0	89,25
Presentasi Ketuntasan	35%	45%	70%	90%
Ketuntasan Belajar	7	9	14	18

Berdasarkan data rekapitulasi hasil penelitian pada tabel diatas, dapat dijelaskan pada pra siklus sebelum menggunakan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* rata-rata hasil belajar baru mencapai 67,25 sedangkan

ketuntasan belajar siswa dari 20 siswa hanya 7 orang siswa atau 30% yang tuntas (KKM-75). Sementara 13 orang siswa atau 70% masih belum mencapai ketuntasan,selanjutnya dilakukan pembelajaran pada siklus I, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan penerapan media pembelajaran *Quiziz Paper Mode* dan didapatkan rata-rata hasil belajar mencapai 73,5 pada siklus I dan sudah ada sekitar 9 orang siswa yang mencapai ketuntasan, berlanjut pada siklus ke II dengan rata-rata hasil belajar mencapai 79,0 dan ada 14 orang siswa yang tuntas, selanjutnya dilakukan siklus III dengan rata-rata hasil belajar 89,25 dari 20 orang siswa yang yang mengikuti pembelajaran selama menggunakan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* ketuntasan belajar siswa sangat meningkat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data dapat diambil kesimpulan bahwa, (Pra Siklus) siswa yang tuntas sebanyak 7 orang siswa atau ketuntasan siswa hanya mencapai 35%, sedangkan pada siklus I terdapat 9 orang siswa atau ketuntasan siswa hanya mencapai 45%, pada siklus II terdapat 14 orang siswa atau ketuntasan siswa hanya mencapai 70%. Walapun ketuntasan siswa meningkatdari siklus 1 ke siklus II, namun secara individu ada sebagian siswa yang tidak tuntas. Setelah dilakukan tindakan perbaikan yaitu pada siklus ke III, dari siklus ke III ini, diperoleh hasil yang dihar apkan yaitu siswa yang tuntas berjumlah 18 atau ketuntasan mencapai 90%,

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VI^{A} SD Negeri 001 Koto Peraku.

Daftar Pustaka

Ahmad Nuril Falah, "Efektivitas Media *Quizizz* Dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dan Peserta Didik Di SMPN 13 Surabaya", jurnal Saliha., Vol. 6, No. 2,(juli 2023)

Angelina, Tia, Yunika Herliana, Susilo Tri Widodo, and Utami Kusuma Arum. "Efektivitas Media Paper Mode Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3731–42. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382.

Purwanto, "Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi." *Jurnal Teknodik* 16, no. 6 (2019): 146–64. https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541.

Rini, and Ulhaq Zuhdi. "Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2021): 65.

Wahab, Gusnarib, and Rosnawati. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. Vol. 3, 2021. http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI

BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf.