



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 4, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/11/2024
 Reviewed : 04/12/2024
 Accepted : 07/12/2024
 Published : 17/12/2024

Okta Rosfiani¹
 Oriza Alisya Putri²
 May Fadhilah³
 Akbar Mauludin⁴
 Waladun Sholeh⁵

STRATEGI MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PAI DENGAN GAMIFIKASI QUIZIZZ : STUDI KASUS DI SMK KHAZANAH KEBAIKAN, PAMULANG, TANGERANG SELATAN.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggunakan teknologi sebagai upaya mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. Studi ini melihat bagaimana Quizizz sebuah platform gamifikasi, dapat membantu siswa kelas XI SMK Khazanah Kebajikan menjadi lebih terlibat, termotivasi, dan berprestasi belajar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Tindakan Kelas. Dianalisis tidak hanya data kuantitatif dari nilai tes siswa, tetapi juga data kualitatif dari dokumen dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian juga menyelidiki persepsi guru terhadap penggunaan Quizizz, menemukan elemen pendukung dan penghambat, serta bagaimana Quizizz memengaruhi proses pembelajaran. Seperti yang ditunjukkan oleh penelitian ini, Quizizz memiliki potensi besar untuk merevolusi pendekatan pengajaran PAI, membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Menurut hasil penelitian ini, pendidik harus memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: Quizizz, Guru, Pembelajaran

Abstract

The purpose of this study is to use technology to optimize Islamic Religious Education (PAI) learning in the digital era. This study looks at how Quizizz, a gamification platform, can help grade XI students of SMK Khazanah Kebajikan become more engaged, motivated and achieve learning. This research was conducted using a Classroom Action approach. It analyzed not only quantitative data from student test scores, but also qualitative data from documents and observations. The results showed that Quizizz improved student learning outcomes significantly. The research also investigated teachers' perceptions of the use of Quizizz, found supporting and inhibiting elements, and how Quizizz influenced the learning process. As this study shows, Quizizz has great potential to revolutionize PAI teaching approaches, making learning more interactive, engaging, and relevant to students' needs in the digital age. According to the results of this study, educators should utilize technology in PAI learning to improve the quality of education.

Keywords: Quizizz, Teacher, Learning

PENDAHULUAN

Strategi peningkatan kualitas pembelajaran PAI menjadi semakin penting dalam konteks pendidikan modern yang menuntut inovasi dan adaptasi (Zainuddin et al., 2020). Kemajuan teknologi, khususnya gamifikasi, menawarkan potensi besar untuk membuat pembelajaran PAI menjadi lebih relevan dan menarik bagi siswa (Soulisa et al., 2022). Dengan menggunakan alat-alat digital yang modern, diharapkan materi pelajaran PAI dapat disajikan secara lebih kontekstual dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga memperoleh keterampilan berpikir kritis, dan proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. (Rahman et al., 2021)

^{1,2,3,4,5}) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta.

email: alisyaoriza@gmail.com

Untuk itu, maka mata pelajaran PAI harus terus diperbarui dalam metode pengajarannya agar tetap relevan dan mengikuti perkembangan zaman seperti mata pelajaran lainnya. Agar tercapainya hal tersebut, diperlukan inovasi yang dapat menggabungkan teknologi dengan pendekatan pembelajaran yang menarik, salah satunya melalui gamifikasi (Rosfiani et al., 2013). Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta pengembangan potensi diri seperti potensi berpikir kritis dan lainnya, yang senantiasa bertautan erat dengan pendidikan. (Fredimento et al., 2024)

Salah satu platform yang menawarkan pendekatan gamifikasi yang menarik adalah Quizizz (Azwar et al., 2024). Platform ini memungkinkan guru untuk menciptakan kuis interaktif yang dapat diakses secara daring, sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam suasana yang lebih kompetitif dan menyenangkan (Romadhon et al., 2023). Gamifikasi juga merupakan proses pembelajaran yang dapat mengarah pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa, pembelajaran berbasis permainan sangat efisien karena siswa termotivasi untuk memainkan permainan dan dalam proses ini, mereka belajar tanpa menyadarinya.

Sedangkan Quizizz merupakan game pertanyaan multipemain yang mirip dengan kahoot dan merupakan media pembelajaran berbasis digital dan online yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, kuis, dan diskusi (Hermawan et al., 2024). Quizizz jika dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dijalankan menggunakan gawai dan dapat diakses melalui website www.Quizizz.com (Destyan et al., 2020). Game Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. (Nurhayati, 2020)

Di SMK Khazanah Kebajikan, Pamulang, Tangerang Selatan, penerapan gamifikasi melalui Quizizz menjadi fokus utama penelitian ini. Dengan memanfaatkan teknologi dan elemen permainan, Quizizz diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dalam pembelajaran PAI, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif menjadi latar belakang penting bagi penelitian ini.

Dengan strategi pembelajaran melalui gamifikasi Quizizz diharapkan dapat menarik minat siswa, meningkatkan keterlibatan, serta mempermudah pemahaman materi PAI. Penelitian ini akan mengevaluasi efektivitas penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran PAI, serta dampaknya terhadap interaksi siswa dan hasil belajar mereka (Srimulyani, 2023). Tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif menjadi latar belakang penting bagi penelitian ini.

Banyak guru mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian siswa, terutama dalam materi PAI yang dianggap kurang menarik (Rosfiani et al., 2019). Dengan menerapkan gamifikasi melalui Quizizz, diharapkan dapat mengatasi tantangan ini dan memberikan solusi yang efektif. Penelitian ini juga berfokus pada identifikasi fitur-fitur dalam Quizizz yang paling berdampak pada pengalaman belajar siswa, seperti umpan balik instan dan elemen kompetisi. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana fitur-fitur Quizizz dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan menumbuhkan suasana belajar yang kolaboratif. (Hakeu et al., 2023)

Dalam penelitian (Permatasari et al., 2024) yang berjudul "Pengembangan Media Gamifikasi Quizizz Indonesiaku Kaya Raya Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas V" menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Setelah menerapkan Quizizz sebagai media pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi pada siswa kelas V SDN Pucanganom, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 30,1%. Sebelumnya, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 61,33. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz yang dipadukan dengan elemen permainan mampu meningkatkan pengetahuan siswa secara efektif.

Penelitian diatas adalah salah satu contoh yang menunjukkan bahwa terdapat relatif banyak bentuk penerapan gamifikasi dalam berbagai bidang pendidikan dan tingkatannya. Namun, belum banyak penelitian yang berfokus untuk mengeksplorasi pengaruh gamifikasi dalam konteks pembelajaran PAI khususnya di tingkatan SMK. Dengan demikian, studi ini berfokus pada implementasi Quizizz sebagai alat gamifikasi di SMK Khazanah Kebajikan,

dengan mengkaji bagaimana elemen-elemen permainan dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana strategi gamifikasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, serta dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Ketersediaan sumber belajar yang interaktif dan menarik, seperti yang ditawarkan oleh Quizizz, diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. (Irfan et al., 2013)

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta mengukur dampak dari penggunaan Quizizz terhadap pemahaman materi PAI. Dengan memahami tantangan yang ada, diharapkan dapat ditemukan solusi yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah. Selain itu, studi ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam mengadopsi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran PAI yang lebih baik, serta mendorong penelitian lebih lanjut di bidang ini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan solusi praktis, tetapi juga untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran agama yang semakin relevan di era digital ini.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas atau PTK, adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada proses atau tindakan penelitian oleh karena itu, keberhasilan atau kegagalan penelitian dapat dilihat dari prosesnya. Penelitian harus mempersiapkan semua komponen yang mendukung proses agar penelitian berjalan dengan lancar. Jika tidak, penelitian tidak dapat dianggap berhasil. Penelitian tentang tindakan yang terjadi secara bersamaan dalam kelas disebut penelitian tindakan kelas.

Rancangan penelitian terdiri dari beberapa langkah. Yang pertama adalah eksplorasi untuk menemukan masalah pembelajaran, seperti nilai siswa yang rendah karena tidak ada media pembelajaran yang menarik. Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan fokus masalah dan membuat alat observasi. Proses pembelajaran juga dipantau selama tahap aksi dan pengamatan untuk mengetahui perkembangan dan efek dari tindakan yang dilakukan.

Untuk mendukung tujuan penelitian, sumber data penelitian ini mencakup beberapa kategori yang relevan. Pertama, guru PAI dan Budi Pekerti berfungsi sebagai informan penting yang memberikan wawasan tentang proses pembelajaran, masalah, dan strategi pengajaran. Kedua, subjek utama penelitian adalah siswa kelas XI SMK Khazanah Kebaikan di Pamulang, Tangerang Selatan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pengalaman mereka dengan pembelajaran gamifikasi melalui penggunaan Quizizz menjadi fokus utama evaluasi mereka.

Data kualitatif dan kuantitatif berasal dari dokumen penilaian dan lembar observasi, sedangkan nilai rata-rata tes siswa pada akhir setiap siklus merupakan sumber data kuantitatif. Untuk mengumpulkan data kualitatif tentang interaksi di kelas, observasi langsung selama proses pembelajaran dan analisis dokumen penilaian siswa digunakan.

Selain itu, dokumen penilaian, seperti lembar hasil tes kognitif dan lembar observasi, juga digunakan sebagai sumber data kuantitatif, yang menunjukkan perkembangan dan pemahaman siswa tentang materi. Dengan menggabungkan data dari berbagai sumber ini, peneliti dapat mendapatkan gambaran menyeluruh tentang bagaimana penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Budi Pekerti dan PAI berdampak.

Secara sistematis, penilaian formatif digunakan untuk memberikan umpan balik tentang kemajuan belajar siswa. Alat yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data dan melakukan penilaian. Terdapat dua jenis instrumen yang digunakan: tes berbasis gamifikasi Quizizz dan instrumen non-tes. Instrumen non-tes termasuk lembar observasi yang digunakan untuk melacak bagaimana penilaian pembelajaran gamifikasi Quizizz diterapkan untuk meningkatkan penilaian formatif siswa. Dokumen yang digunakan termasuk

nilai siswa, foto, dan video yang mendukung proses pembelajaran, dan catatan lapangan dikumpulkan untuk mengumpulkan informasi tentang media pembelajaran di kelas.

Analisis data mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa dari siklus ke siklus dengan membandingkan hasil tes formatif dan observasi. Metode ini dilakukan secara berkelanjutan, mulai dari penjelasan dan penjelasan masalah sebelum memasuki lapangan hingga penyusunan temuan eksplorasi setelah pengumpulan data. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan kualitas pembelajaran di SMK Khazanah Kebajikan, Pamulang, Tangerang Selatan kelas XI, terutama dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, akan meningkat. Kriteria keberhasilan penelitian termasuk peningkatan jumlah siswa yang memahami materi secara menyeluruh, dan hasil penilaian kognitif siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Pra Penelitian

Tahap Pra-Siklus merupakan tahap awal, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data sebelum penelitian berlangsung. Peneliti melakukan wawancara dengan guru Pendidikan agama islam dan budi pekerti. Penulis melaksanakan penelitian Tindakan kelas ini bersama dua orang teman sejawat sebagai *observer*, saya sendiri sebagai dokumentasi, dan penulis sebagai guru peneliti. Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK Khazanah Kebajikan, Pondok Cabe, Pamulang, dimulai dari bulan November 2022 dan melakukan penelitian tanggal 01 November 2022. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas XI yang berjumlah 26 siswa. 12 siswa (46%) dibawah kriteria penilaian formatif, sisanya 14 siswa telah mengalami ketuntasan penilaian yaitu 54% diatas kriteria penilaian formatif.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan gamifikasi *Quizziz* sebelum diterapkannya terdapat beberapa permasalahan. Permasalahan yang muncul tersebut adalah sinyal di sebuah Laboratorium kurang mendukung, sehingga ada beberapa siswa yang bergabung menggunakan komputer dalam penilaian formatif berbasis *Quizziz*. Pada Pra siklus ini *observer* memberikan 10 soal untuk mengetahui kemampuan tingkat berfikir siswa.

2. Pengamatan Penerapan Penilaian Gamifikasi *Quizziz*

Pengamatan penilaian gamifikasi *Quizziz* dan perilaku siswa kelas XI SMK Khazanah Kebajikan dilaksanakan pada hari senin, 1 November 2022 pada jam ke 4 dan ke 5. Peneliti bertindak sebagai observer dan guru PAI (Riyanto Saputra, S.Pd.I) bertindak sebagai pengajar. Peneliti mengamati fase metode pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) yang digunakan dalam pembelajaran PAI. Setelah pembelajaran observer mengadakan game kuis dengan menggunakan web *Quizziz*..

Tabel 1 : Daftar Nilai Pra Siklus

No.	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1.	AL	75	78	Tuntas
2.	ES	75	80	Tuntas
3.	HAA	75	78	Tuntas
4.	HM	75	70	Tidak tuntas
5.	LMS	75	70	Tidak tuntas
6.	MRI	75	72	Tidak tuntas
7.	MR	75	74	Tidak tuntas
8.	MRP	75	80	Tuntas
9.	MPS	75	74	Tidak tuntas
10.	MSKH	75	75	Tuntas
11.	NL	75	77	Tuntas
12.	NCA	75	75	Tuntas
13.	NPN	75	72	Tidak tuntas
14.	N	75	80	Tuntas
15.	PNI	75	74	Tidak tuntas
16.	PA	75	77	Tuntas
17.	P	75	65	Tidak tuntas
18.	RA	75	76	Tuntas

19.	RS	75	78	Tuntas
20.	RS	75	72	Tidak tuntas
21.	RF	75	71	Tidak tuntas
22.	RAP	75	78	Tuntas
23.	S	75	78	Tuntas
24.	TDA	75	74	Tidak tuntas
25.	YA	75	72	Tidak tuntas
26.	ZF	75	77	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas		14 Siswa		
Jumlah siswa yang tidak tuntas		12 Siswa		

Persentase nilai siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas pada tahap pra siklus, sebagai berikut:

a. Persentase hasil nilai siswa yang tuntas

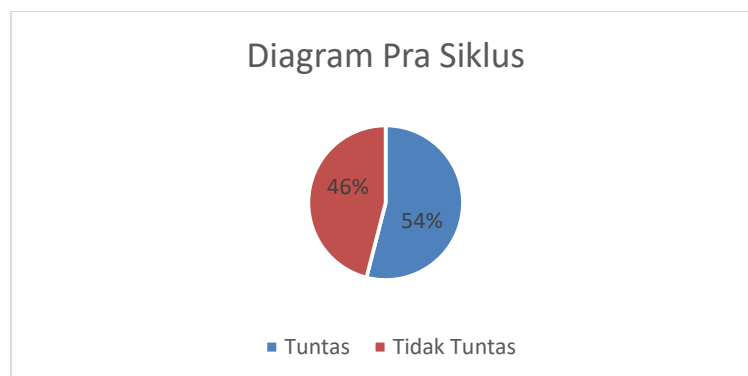
$$\begin{aligned}
 \text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa dalam penelitian}} \times 100\% \\
 &= \frac{14}{26} \times 100\% \\
 &= 54\%
 \end{aligned}$$

b. Persentase hasil nilai siswa yang tidak tuntas

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tidak tuntas}}{\text{jumlah siswa dalam penelitian}} \times 100\% \\
 &= \frac{12}{26} \times 100\% \\
 &= 46\%
 \end{aligned}$$

Tabel 2 : Data Nilai Pra Siklus

No	Nilai	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 75	Tuntas	14	54%
2.	< 75	Tidak tuntas	12	46%
Jumlah			26	100%



Gambar 1 : Diagram Nilai Pra Siklus

3. Siklus I

Siklus I merupakan tahap pertama dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan strategi guru konstruktivis dengan menggunakan gamifikasi *Quizziz* untuk

penilaian formatif, pada kelas XI AP dilakukan pada hari kamis, 24 November 2022. Dengan materi pembelajaran Khutbah, Tabligh dan Dakwah. Kegiatan ini berlangsung selama (2x40 menit) dalam satu pertemuan. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran serta melakukan evaluasi pembelajaran berupa tes untuk mengukur penilaian formatif siswa. Hasil belajar dan hasil pengamatan dapat dijabarkan sebagaimana berikut:

Tabel 3 : Daftar Nilai Siklus I

No.	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1.	AL	75	78	Tuntas
2.	ES	75	80	Tuntas
3.	HAA	75	78	Tuntas
4.	HM	75	70	Tidak tuntas
5.	LMS	75	70	Tidak tuntas
6.	MRI	75	72	Tidak tuntas
7.	MR	75	74	Tidak tuntas
8.	MRP	75	80	Tuntas
9.	MPS	75	74	Tidak tuntas
10.	MSKH	75	75	Tuntas
11.	NL	75	77	Tuntas
12.	NCA	75	75	Tuntas
13.	NPN	75	72	Tidak tuntas
14.	N	75	80	Tuntas
15.	PNI	75	74	Tidak tuntas
16.	PA	75	77	Tuntas
17.	P	75	65	Tidak tuntas
18.	RA	75	76	Tuntas
19.	RS	75	78	Tuntas
20.	RS	75	72	Tidak tuntas
21.	RF	75	71	Tidak tuntas
22.	RAP	75	78	Tuntas
23.	S	75	78	Tuntas
24.	TDA	75	74	Tidak tuntas
25.	YA	75	72	Tidak tuntas
26.	ZF	75	77	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas		22 Siswa		
Jumlah siswa yang tidak tuntas		4 Siswa		

Persentase nilai siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas pada tahap pra siklus, sebagai berikut:

- a. Persentase hasil nilai siswa yang tuntas

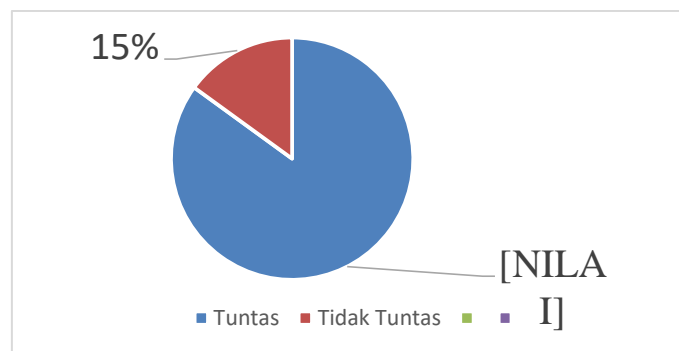
$$\begin{aligned}
 \text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa dalam penelitian}} \times 100\% \\
 &= \frac{22}{26} \times 100\% \\
 &= 85\%
 \end{aligned}$$

- b. Persentase hasil nilai siswa yang tidak tuntas

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tidak tuntas}}{\text{jumlah siswa dalam penelitian}} \times 100\% \\
 &= \frac{4}{26} \times 100\% \\
 &= 15\%
 \end{aligned}$$

Tabel 4 : Data Nilai Siklus I

No	Nilai	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 75	Tuntas	22	85%
2.	< 75	Tidak tuntas	4	15%
Jumlah			26	100%



Gambar 2 : Diagram Nilai Siklus I

Pembahasan

1. Rekapitulasi nilai pra siklus dan siklus I

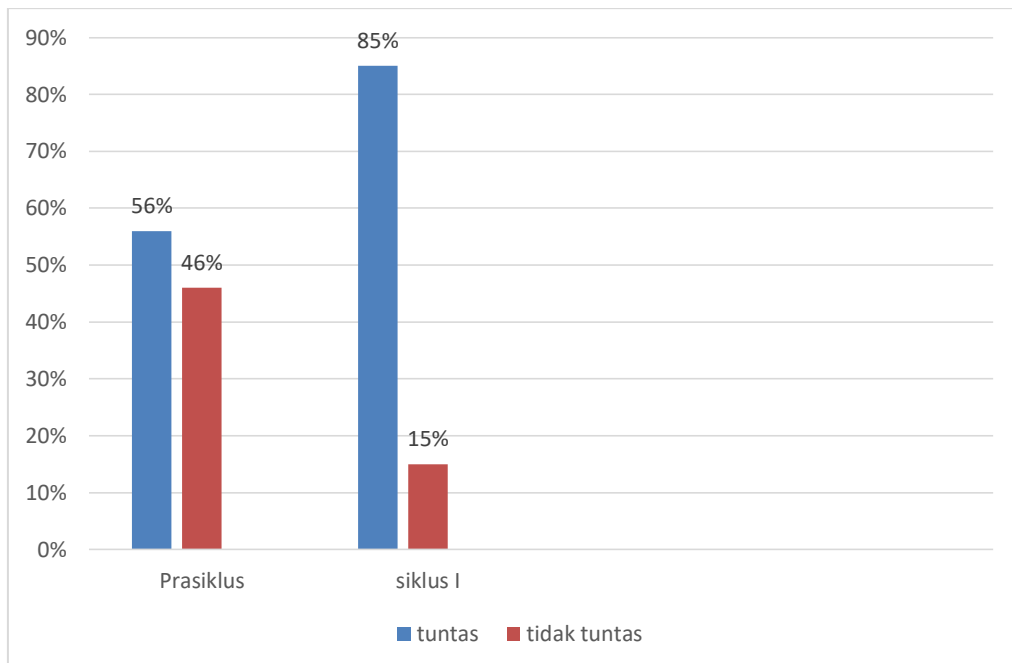
Tabel 5 Rekapitulasi Nilai Pra Siklus dan siklus I

No.	Nama	KKM	Nilai Pra Siklus	Nilai Siklus I
1.	AL	75	78	80
2.	ES	75	80	81
3.	HAA	75	78	78
4.	HM	75	70	85
5.	LMS	75	70	82
6.	MRI	75	72	86
7.	MR	75	74	79
8.	MRP	75	80	74
9.	MPS	75	74	86
10.	MSKH	75	75	85
11.	NL	75	77	87
12.	NCA	75	75	90
13.	NPN	75	72	86
14.	N	75	80	74
15.	PNI	75	74	86
16.	PA	75	77	74
17.	P	75	65	85
18.	RA	75	76	86
19.	RS	75	78	82
20.	RS	75	72	80
21.	RF	75	71	89

22.	RAP	75	78	87
23.	S	75	78	86
24.	TDA	75	74	74
25.	YA	75	72	83
26.	ZF	75	77	86
Jumlah siswa yang tuntas			14	20
Jumlah siswa yang tidak tuntas			12	4

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Belajar Per Siklus

Siklus	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas	
	Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
Pra Siklus	14	54%	12	46%
Siklus I	22	85%	4	15%



Tabel 3. Diagram Ketuntasan Pra Siklus Dan Siklus I

2. Hasil pra siklus dan siklus I

Siklus I dilaksanakan pada 24 November 2022, hasil dari penelitian siklus I ini menunjukkan bahwa strategi guru konstruktivis pada penilaian formatif dengan menggunakan gamifikasi Quizziz terhadap 26 siswa kelas XI AP di SMK Khazanah Kebajikan dapat meningkatkan penilaian formatif siswa pada materi PAI dan Budi Pekerti materi Khutbah, Tabligh dan Dakwah.

Hal ini dapat diketahui dari hasil nilai yang diperoleh pada saat pra siklus dengan siklus I yang mengalami peningkatan. Pada tahap pra siklus siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan presentase 54% dan pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dengan presentase 85% dari jumlah siswa yang diteliti. Berdasarkan data tersebut pada siklus I mengalami peningkatan jumlah siswa data yang tuntas yaitu sebanyak 8 siswa sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa. Siswa yang tidak tuntas dikarenakan siswa jarang masuk pada saat pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, sehingga disaat penilaian formatif siswa tidak bisa menjawab kuis, dan siswa tidak memperhatikan pada saat pembelajaran tersebut, seperti mengobrol dan bercanda dengan teman sebangkunya.

Dan guru mengatasi ke empat siswa yang tidak tuntas tersebut yaitu dengan cara guru memberikan bimbingan lebih dan arahan agar siswa tersebut lebih serius dalam mengikuti

pelajaran dan guru memberikan tugas tambahan atau remedial untuk menambahkan nilai formatif siswa yang tidak tuntas tersebut.

Dengan menggunakan metode penilaian formatif gamifikasi Quizziz siswa lebih tertantang, tertarik dan lebih aktif dalam mengerjakan kuis online tersebut dan siswa dapat menumbuhkan rasa semangat belajar untuk terus memperhatikan materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Quizziz bisa digunakan sebagai media evaluasi di rumah, sehingga kegiatan siswa tidak bosan dalam mengerjakan tugas di rumah dan memudahkan akses pembelajaran sehingga dapat mewujudkan tujuan hasil pembelajaran.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini, tujuannya adalah untuk menilai hasil peningkatan *Formative Assessment* siswa kelas XI di SMK Khazanah Kebajikan, Pamulang, Tangerang Selatan tahun pelajaran 2021/2022. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil setiap siklusnya yang mengalami peningkatan. Pada tahap prasiklus siswa tuntas dengan nilai KKM 80 yaitu siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan presentase 54% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa dengan presentase 46% dari jumlah siswa 26 siswa. Pada Siklus I setelah menerapkan metode presentasi (*Direct Intruction*) peneliti juga menggunakan strategi guru Konstruktivis, pada materi Khutbah, Tabligh dan dakwah di kelas XI SMK Khazanah Kebajikan, pada tahap siklus I ini siswa mengalami peningkatan yaitu, 22 siswa tuntas dengan presentase 85% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa dengan presentase 15%.

Hasil nilai yang diperoleh pada saat pra siklus dengan siklus I yang mengalami peningkatan, pada tahap pra siklus siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan presentase 54% dan pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dengan presentase 85% dari jumlah siswa yang diteliti. Berdasarkan data tersebut pada siklus I mengalami peningkatan jumlah siswa data yang tuntas yaitu sebanyak 8 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa.

Siswa yang tidak tuntas dikarenakan siswa jarang masuk pada saat pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, sehingga pada saat penilaian formatif siswa tidak bisa menjawab kuis karena siswa kurang memperhatikan materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti tersebut seperti mengobrol dan bercanda dengan teman sebangkunya. Guru mengatasi keempat siswa yang tidak lulus tersebut dengan cara memberikan bimbingan lebih dan arahan agar siswa tersebut lebih serius dalam mengikuti pelajaran dan guru memberikan tugas tambahan atau remedial untuk menambahkan nilai formatif siswa yang tidak tuntas tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, R., Supatmi, R., Anam, K., Setyowati, D., & Khalidy, F. (2024). Artikel Transformasi Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Platform Gamifikasi Interaktif seperti Quizizz dan kahoot: Sistematis literatur review. *PLPPBI*, 1(1), 24–29. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/plppbi/>
- Destyan, D., Arlin, A., & Viarti, E. (2020). “Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Fredimento, A., Muga, R., & Bito, G. S. (2024). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Media Audio Visual. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 69–80. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3393>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hermawan, C. M., Aprillia, I., Rizky, M. Q., Billah, M. M. T., Fadhlurrahman, M., & Rosfiani, O. (2024). The Effect of Using Quizizz Learning Test Media on Thematic Learning Outcomes of Class II Students at MI Pembangunan UIN Jakarta. *Enigma in Education*, 2(1), 42–44. <https://www.enigma.or.id/index.php/edu/article/view/38>
- Irfan, A., Lubis, A. F., Setiady, D., & Id, M. A. (2013). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Peserta Dauroh Shoifiyah Darul Musthafa, Tarim, Yaman. *Tadarus Tarbawy*, 5(2).

- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Permatasari, H. P., Kartika Dewi, G., Ahmad, T., & Susilo, B. (2024). Pengembangan Media Gamifikasi Quizizz Indonesiaku Kaya Raya Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas V. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Rahman, H. A., Yazid, M., Kudsiah, M., & Alwi, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Peserta Didik. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 149–162., 7(1), 149–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3841>
- Romadhon, K., Oktavia, L., Irfan, I., Jannati, P., & Ultavia, A. (2023). Implementation Of The Quizizz Application As A Media In Assessment Of Online Learning To Grow Student Learning Motivation In Elementary Schools. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 15(1), 19–28. <https://doi.org/10.17509/eh.v15i1.47299>
- Rosfiani, O., Akbar, M., & Neolaka, A. (2019, March 25). *The Effect of Learning Environment, Inquiry and Student Learning Interest on Student Social Studies Learning Assessment*. <https://doi.org/10.4108/eai.21-11-2018.2282251>
- Rosfiani, O., Hermawan, C. M., Ratu, P., & Amini, B. El. (2013). “Student-Student Interaction: Upaya Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad Ke-21 Peserta Didik.” *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(3), 615–623. <https://ejournal.baleliterasi.org/index.php/alinea/article/view/740>
- Soulisa, I., Supratman, M., Rosfiani, O., Renaldi, R., Tri Utomo, W., Maman Hermawan, C., Ariati, C., Riyanti, A., Fanny Tauran, S., Astiswijaya, N., & Sutisnawati, A. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. [www.penerbitwidina.com. https://repository.penerbitwidina.com/id/publications/557914/evaluasi-pembelajaran](https://repository.penerbitwidina.com/id/publications/557914/evaluasi-pembelajaran)
- Srimulyani. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *DUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <http://j-edu.org/index.php/edu/article/view/2>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>