

**PENINGKATAN KETERLIBATAN PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN MELALUI  
PENGUNAAN MEDIA GAME QUIZIZZ DAN MEDIA VISUAL**

Dita Distriani<sup>1</sup>, Filza Putri Amaliyah<sup>2</sup>, Giska Ayundiya<sup>3</sup>, Irgi Ahmad Algifari<sup>4</sup>, Nur Aini Farida<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>2</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>3</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>4</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>5</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang

[2210631110020@student.unsika.ac.id](mailto:2210631110020@student.unsika.ac.id)

[2210631110025@stydent.unsika.ac.id](mailto:2210631110025@stydent.unsika.ac.id)

[2210631110026@student.unsika.ac.id](mailto:2210631110026@student.unsika.ac.id)

[2210631110032@student.unsika.ac.id](mailto:2210631110032@student.unsika.ac.id)

[nfarida@fai.unsika.ac.id](mailto:nfarida@fai.unsika.ac.id)

**Abstract**

*This study investigates the effectiveness of interactive and visual learning media specifically Quizizz and visual image in increasing student engagement and learning outcomes in class VIII C at SMPN 2 Telukjambe Timur. The research addresses the challenge of low student participation, motivation, and conceptual understanding, which often leads to suboptimal academic achievement. Using a quantitative pre-experimental design with a single group pre-test and post-test, the study involved all students in the class. Data were collected through written tests and observation sheets, then analyzed descriptively and inferentially. The results demonstrate a significant improvement in both engagement and achievement after implementing these media. The percentage of students meeting the minimum competency criteria (KKM) increased from 43% before the intervention to 60% after the first cycle, with further improvement in the post-test. The use of game-based platforms like Quizizz and visual images not only fostered active participation and collaboration but also enhanced conceptual understanding and classroom dynamics. These findings indicate that integrating interactive and visual learning media is an effective strategy for overcoming disengagement and improving learning quality in the digital era.*

**Keywords:** interactive learning media, Quizizz, student engagement, learning outcomes.

**Abstrak**

*Penelitian ini meneliti efektivitas media pembelajaran interaktif dan visual, khususnya kuis dan gambar visual, dalam meningkatkan partisipasi dan hasil pembelajaran kelas VIII C dari SMPN 2 Telukjambe Timur. Studi ini menyimpang dari masalah partisipasi yang buruk, motivasi dan pemahaman konsep siswa, yang sering memengaruhi hasil akademik yang suboptimal. Semua Kelas VIII CS terlibat sebagai peserta dengan menggunakan metode kuantitatif pra-eksperimen dan desain grup pra dan post-test. Data dikumpulkan dengan tes tertulis dan lembar pengamatan dan dianalisis secara deskriptif dan pada dasarnya. Hasil menunjukkan*

**Article History**

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

ISSN 3025-6488



9 773025 648007

*bahwa partisipasi dan hasil pembelajaran meningkat secara signifikan setelah media diimplementasikan. Persentase siswa yang mencapai standar pendanaan minimum (KKM) meningkat dari 43% sebelum tindakan menjadi 60% setelah siklus pertama dan terus meningkat setelah tes. Penggunaan platform berbasis bermain seperti quizzz dan gambar visual tidak hanya mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep dan dinamika kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif dan visual adalah strategi yang efektif untuk mengatasi kurangnya partisipasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.*

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif, Quizzzz, Partisipasi Siswa, Hasil Pembelajaran.*

## PENDAHULUAN

Tidak mengherankan bahwa pembelajaran di kelas VIII C SMPN 2 Telukjambe Timur membutuhkan inovasi untuk membuat pembelajaran menjadi baik dan menyenangkan. Seringkali sulit untuk menjaga siswa terlibat secara aktif, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap tidak menarik atau kompleks. Tujuan pembelajaran seringkali dihalangi oleh kejenuhan, minat yang rendah, dan kesulitan memahami konsep materi. Akibatnya, hasil belajar yang optimal juga menjadi tantangan. Kondisi seperti ini mendorong pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih inventif yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Fokus penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dan visual di kelas VIII C SMPN 2 Telukjambe Timur dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dua media yang dipilih untuk penelitian ini adalah Quizizz, platform berbasis game, yang diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan motivasi mereka melalui fitur tantangan dan kompetisi yang menghibur. Di sisi lain, penggunaan gambar visual dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep, membantu mereka mengingat informasi dengan lebih mudah, dan menawarkan cara baru untuk menyampaikan materi pelajaran. Diharapkan kombinasi kedua media ini bekerja sama dengan baik untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik penggunaan Quizizz dan gambar visual dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Secara khusus, penelitian ini akan menyelidiki bagaimana keterlibatan peserta didik meningkat sebelum dan sesudah metode pembelajaran yang menggabungkan Quizizz dan gambar visual. Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu guru di SMPN 2 Telukjambe Timur dan sekolah lain dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih efisien yang sesuai dengan peserta didik di era komputer dan internet. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan saran untuk pembuatan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena

itu, kualitas pembelajaran siswa dan pencapaian hasil belajar mereka dapat ditingkatkan secara signifikan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan desain pra-eksperimental yang melibatkan satu kelompok pre-test dan post-test. Penelitian ini melibatkan semua siswa di kelas VIII C SMPN 2 Telukjambe Timur, dan sampelnya terdiri dari semua siswa di kelas tersebut. Karena keterbatasan waktu dan sumber daya, penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol.

Instrumen Penelitian:

- Pre-test dan Post-test: Instrumen ini berupa tes tertulis yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran dengan Quizizz dan gambar visual. Tes ini mengukur aspek kognitif siswa.
- Lembar Observasi: Instrumen ini digunakan oleh peneliti untuk mengamati keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, termasuk aktivitas, partisipasi, dan antusiasme mereka. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Prosedur Penelitian:

1. Pre-test: Memberikan tes awal kepada siswa untuk mengukur seberapa baik mereka memahami materi pelajaran.
2. Perlakuan: Memberikan pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint dan gambar visual.
3. Post-test: Memberikan tes tambahan kepada siswa untuk mengukur seberapa baik mereka memahami teknik pembelajaran setelah diterapkan. Selama perawatan, observasi dilakukan.
4. Analisis Data: Data dijelaskan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif membahas pre-test dan post-test, dan observasi; Analisis inferensial menguji perbedaan rata-rata skor pre-test dan post-test melalui uji paired sample t-test.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang dilaksanakan di SMPN 2 Telukjambe Timur di kelas VIII C dengan jumlah 41 peserta didik yang terdiri 22 orang peserta didik laki-laki dan 19 orang peserta didik perempuan. Penelitian ini juga dilakukan dengan 2 siklus yang dimana setiap siklus itu terdiri dari 1 pertemuan. Penelitian tindakan kelas ini dimulai dengan melakukan observasi pembelajaran di kelas VIII C, yang pembelajarannya dilakukan oleh guru. Kelas yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah Rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dibutuhkan model pembelajaran yang merangsang daya pikir peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar yang baik.

Hasil observasi pada permasalahan yang terjadi tentang pembelajaran PAI di kelas VIII C yang dilakukan oleh guru, kami menemukan beberapa permasalahan, yaitu:

1. Peserta didik banyak yang tidak merespon pada saat diberikan pertanyaan pemantik oleh guru
2. Peserta didik masih banyak yang mengobrol, bercanda, dan tidak memperhatikan pada saat pembelajaran
3. Guru memberikan permasalahan untuk didiskusikan dalam pembelajaran, namun masih banyak peserta didik yang tidak ikut berdiskusi dan pasif
4. Peserta didik mengantuk dan tidak fokus pada saat pembelajaran

Karena kurang dan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, banyak sekali peserta didik yang tidak memenuhi KKM dalam hasil pembelajarannya, maka dari itu, peneliti menampilkan hasil pengamatan dari data peserta didik yang tuntas dan belum tuntas dalam pembelajarannya:

No	Nama Siswa	Prolehan Skor	Keterangan (Tuntas/elum Tuntas) KKM 70
1	A.K.A.	60	Belum Tuntas
2	A.N.R.	85	Tuntas
3	A.L.	85	Tuntas
4	A.D.P.	70	Tuntas
5	A.A.	95	Tuntas
6	B.K.N.	80	Tuntas
7	C.H.M.	90	Tuntas
8	D.N.	75	Tuntas
9	D.E.K.	70	Tuntas
10	D.A.P.	55	Belum Tuntas
11	F.H.Y.	65	Belum Tuntas
12	F.A.F.	40	Belum Tuntas
13	G.I.K.	55	Belum Tuntas
14	H.A.	60	Belum Tuntas
15	H.A.P.	50	Belum Tuntas
16	I.A.	60	Belum Tuntas
17	J.H.Z.	40	Belum Tuntas
18	K.G.A.	75	Tuntas
19	K.S.H.	75	Tuntas
20	K.J.E.	90	Tuntas
21	M.A.	95	Tuntas
22	M.Z.B.	70	Tuntas
23	M.R.	60	Belum Tuntas
24	M.R.F.	60	Belum Tuntas
25	M.R.F.	45	Belum Tuntas
26	P.F.	80	Tuntas
27	R.S.	60	Belum Tuntas
28	R.S.	60	Belum Tuntas

29	R.W.	50	Belum Tuntas
30	R.K.Z.	80	Tuntas
31	S.S.S.	65	Belum Tuntas
32	S.N.Z.	65	Belum Tuntas
33	S.M.W.	75	Tuntas
34	S.C.D.	60	Belum Tuntas
35	S.A.A.	65	Belum Tuntas
36	S.S.	60	Belum Tuntas
37	V.R	-	-
38	W.A.I.	70	Tuntas
39	Z.M.	45	Belum Tuntas
40	Z.A.P.	65	Belum Tuntas
41	A.K.A.	90	Tuntas

Dari data diatas, yang diperoleh dari hasil pembelajaran hanya 18 peserta didik yang tuntas dan 23 peserta didik belum tuntas atau tidak memenuhi KKM dalam penilaian pembelajarannya, perhitungan hasil belajar peserta didik dengan presentase yaitu:  $18:41 \times 100$ : 43%. Dari hasil Observasi pertama dikelas VIII C akan digunakan sebagai bahan untuk merencanakan tindakan siklus I pada pertemuan selanjutnya, agar terjadi peningkatan dalam pembelajaran.

### SIKLUS I

Dalam pelaksan yang dilakukan pada penelitian siklus I dilaksanakan dengan perencanaan tindakan terlebih dahulu, dilanjut dengan pelaksanaan tindakan, dan juga dengan pengamatan, serta membandingkan data kondisi awal peserta didik sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran.

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukannya proses perencanaan penelitian agar lebih terstruktur lagi, dalam proses perencanaannya yaitu merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran “problem based learning” dan media pembelajaran interaktif berupa “*game Quizizz*”. Peneliti memberikan link pre test quiziz kepada peserta didik, memberikan materi pembelajaran yang akan didiskusikan oleh peserta didik, dan memberikan link post test quiziz kepada peserta didik agar mengetahui peningkatan pada pembelajaran siklus I.

### Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan memberikan pre test terlebih dahulu kepada peserta didik, agar bisa lebih jelas lagi dan mengetahui perbandingan nilai dan pengetahuan peserta didik sebelum belajar dan setelah belajar. Peneliti menampilkan hasil pretest peserta didik pada saat pembelajaran:

NO.	NAMA SISWA	NILAI QUIZIZ	KETERANGAN (TUNTAS/BELUM TUNTAS) KKM 70

1	A.K.A.	0	Belum Tuntas
2	A.N.R.	70	Tuntas
3	A.L.	50	Belum Tuntas
4	A.D.P.	0	Belum Tuntas
5	A.A.	0	Belum Tuntas
6	B.K.N.	80	Tuntas
7	C.H.M.	0	Belum Tuntas
8	D.N.	70	Tuntas
9	D.E.K.	70	Tuntas
10	D.A.P.	60	Belum Tuntas
11	F.H.Y.	0	Belum Tuntas
12	F.A.F.	0	Belum Tuntas
13	G.I.K.	0	Belum Tuntas
14	H.A.	0	Belum Tuntas
15	H.A.P.	0	Belum Tuntas
16	I.A.	100	Tuntas
17	J.H.Z.	0	Belum Tuntas
18	K.G.A.	0	Tuntas
19	K.S.H.	80	Tuntas
20	K.J.E.	50	Belum Tuntas
21	M.A.	80	Tuntas
22	M.Z.B.	70	Tuntas
23	M.R.	0	Belum Tuntas
24	M.R.F.	80	Tuntas
25	M.R.F.	0	Belum Tuntas

26	P.F.	0	Belum Tuntas
27	R.S.	80	Tuntas
28	R.S.	60	Belum Tuntas
29	R.W.	0	Belum Tuntas
30	R.K.Z.	70	Tuntas
31	S.S.S.	0	Belum Tuntas
32	S.N.Z.	70	Tuntas
33	S.M.W.	80	Tuntas
34	S.C.D.	60	Belum Tuntas
35	S.A.A.	0	Belum Tuntas
36	S.S.	0	Belum Tuntas
37	V.R	-	-
38	W.A.I.	70	Tuntas
39	Z.M.	0	Belum Tuntas
40	Z.A.P.	0	Belum Tuntas
41	A.K.A.	90	Tuntas

Berdasarkan tabel pre-test diatas, diketahui masih banyak peserta didik yang tidak berkontribusi pada sesi pre-test, tercatat dalam data yang mengikuti hanya 20 peserta didik yang mengikuti pre-test. Hasil pre-test menunjukkan distribusi kemampuan awal peserta didik yang bervariasi, data menggambarkan kondisi pemahaman konsep dasar yang akan menjadi fondasi dalam proses pembelajaran selanjutnya. Dari hasil yang diperoleh dalam pre-test, dapat diidentifikasi area-area yang memerlukan penekanan khusus dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik. Hasil pre-test juga memberikan gambaran yang jelas tentang titik awal pembelajaran dan membantu dalam menentukan target pencapaian.

### Hasil Pengamatan

Pengamatan dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas VIII C dengan jumlah peserta didik 41 orang. Observasi dilakukan secara sistematis menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan untuk merekam berbagai aspek pembelajaran dan metode pembelajaran yang diterapkan.

Selama pelaksanaan tindakan, observer mencatat secara detail perilaku belajar peserta didik, tingkat partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, interaksi peserta didik, serta respons peserta didik terhadap strategi pembelajaran yang diimplementasikan. Pengamatan juga difokuskan pada indikator-indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, meliputi keaktifan peserta didik, pemahaman konsep, dan kemampuan berkolaborasi.

No	Kelompok	Nama Peserta didik	Siklus 1		Ket
			Skor	Nilai	
1	I	M.A.	8	80	T
2		Z.A.P.	5	50	TT
3		D.N.	7	70	T
4		H.A.R.	7	70	T
5		C.S.H.	8	80	T
6		R.S.	5	50	TT
7	II	M.R.F.	6	60	TT
8		S.N.Z.	9	90	T
9		A.A.	8	80	T
10		DA.P.	8	80	T
11		W.A.I.	7	70	T
12		F.A.F.	4	40	TT
13	III	K.J.E.	8	80	T
14		A.K.A.	5	50	TT
15		S.C.D.	8	80	T
16		P.F.	8	80	T
17		M.Z.B.	9	90	T
18		H.A.P.	6	60	TT
19	IV	Z.A.R.N.	9	90	T
20		S.M.W.	7	70	T
21		J.H.Z.	3	30	TT
22		R.K.Z.	8	80	T
23		A.N.R.	8	80	T
24		R.W.	5	50	TT
25	V	B.K.N.	8	80	T
26		M.R.	6	60	TT
27		I.A.	7	70	T
28		G.I.K.	4	40	TT
29		D.E.K.	8	80	T
30		K.G.A.	7	70	T
31	VI	F.H.Y.	6	60	TT
32		C.H.M	8	80	T
33		A.D.P.	6	60	TT
34		S.S.S.	6	60	TT
35		V.R.	-	-	-
36		R.S.	6	60	TT
37	VII	A.L.	9	90	T

38	M.R.F.P.	9	90	T
39	S.S.	7	70	T
40	S.A.A.	5	50	TT
41	Zaenal Mustopa	6	60	TT
Rata rata		6,7	67	
Jumlah Tuntas		24 peserta didik		
Jumlah Tidak Tuntas		16 Peserta didik		
Presentase (%)		60%		

Hasil pengamatan menunjukkan adanya perubahan positif dalam dinamika pembelajaran di kelas VIII C. Terlihat peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang tercermin dari meningkatnya frekuensi pertanyaan yang diajukan, keberanian dalam mengemukakan pendapat, dan kesediaan untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Interaksi sosial antarsiswa juga mengalami perbaikan, ditandai dengan meningkatnya kerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Dari aspek pemahaman materi, pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengikuti alur pembelajaran dengan baik. Siswa terlihat lebih fokus dan engaged dalam proses pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan tambahan untuk mencapai pemahaman yang optimal. Secara keseluruhan, hasil pengamatan memberikan gambaran positif tentang implementasi tindakan yang dilakukan, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki pada siklus selanjutnya.

Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti memberikan post-test untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik. Post test ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan pembelajaran yang telah diterapkan dan mengidentifikasi pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran.

Pemberian post-test dilakukan pada akhir siklus pembelajaran dengan menggunakan instrumen soal yang telah divalidasi dan disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Soal post-test dirancang untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik dalam memahami konsep, menganalisis, dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut tabel hasil post-test pada kelas VIII

NO.	NAMA SISWA	NILAI QUIZ	KETERANGAN (TUNTAS/BELUM TUNTAS) KKM 70
1	A.K.A.	100	Tuntas
2	A.N.R.	90	Tuntas
3	A.L.	90	Tuntas
4	A.D.P.	90	Tuntas
5	A.A.	90	Tuntas

6	B.K.N.	80	Tuntas
7	C.H.M.	100	Tuntas
8	D.N.	90	Tuntas
9	D.E.K.	80	Tuntas
10	D.A.P.	90	Tuntas
11	F.H.Y.	50	Belum Tuntas
12	F.A.F.	30	Belum Tuntas
13	G.I.K.	80	Tuntas
14	H.A.	40	Belum Tuntas
15	H.A.P.	70	Tuntas
16	I.A.	100	Tuntas
17	J.H.Z.	0	Belum Tuntas
18	K.G.A.	80	Tuntas
19	K.S.H.	80	Tuntas
20	K.J.E.	90	Tuntas
21	M.A.	100	Tuntas
22	M.Z.B.	90	Tuntas
23	M.R.	40	Belum Tuntas
24	M.R.F.	100	Tuntas
25	M.R.F.	70	Tuntas
26	P.F.	90	Tuntas
27	R.S.	80	Tuntas
28	R.S.	100	Tuntas
29	R.W.	70	Tuntas
30	R.K.Z.	70	Tuntas

31	S.S.S.	40	Belum Tuntas
32	S.N.Z.	100	Tuntas
33	S.M.W.	90	Tuntas
34	S.C.D.	90	Tuntas
35	S.A.A.	90	Tuntas
36	S.S.	100	Tuntas
37	V.R	-	-
38	W.A.I.	100	Tuntas
39	Z.M.	50	Belum Tuntas
40	Z.A.P.	80	Tuntas
41	A.K.A.	100	Tuntas

Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pre-test sebelumnya. Dari 40 peserta didik kelas VIII C yang mengikuti post-test, diperoleh nilai rata-rata sebesar 78 atau setara dengan 78%. Data menunjukkan bahwa 34 peserta didik (83%) berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 7 peserta didik (17%) masih berada di bawah kriteria ketuntasan.

Meskipun masih terdapat peserta didik yang belum mencapai ketuntasan, hasil ini menunjukkan adanya progres positif dalam pembelajaran. Peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik. Namun demikian, masih diperlukan upaya perbaikan dan tindak lanjut untuk membantu peserta didik yang belum tuntas agar dapat mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

## HASIL SIKLUS 2

penelitian siklus II dilakukan dengan cara yang sama seperti siklus I. Hasil dari refleksi siklus I, yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, telah menghasilkan perbaikan. Hasil ini juga dibandingkan dengan kondisi awal peserta didik sebelum penelitian tindakan kelas ini, yang akan dijelaskan di bawah ini.

### A. Perencanaan Tindakan

Proses perencanaan penelitian dilakukan berdasarkan informasi yang dikumpulkan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di buat dan disitribusikan, model

pembelajaran berbasis masalah (PBL) diterapkan, rencana pembelajaran dibuat, LKS dan menyiapkan link quiziz untuk pertemuan pada siklus II.

## **B. Pelaksanaan Tindakan**

Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) digunakan untuk pembelajaran siklus kedua, yang terdiri dari 2 jam pembelajaran. Siswa akan memeriksa masalah melalui LKPD dan diskusi materi. Materi yang akan dibahas adalah pendidikan agama islam dan budi pekerti tentang meneladani inspirasi dan kontribusi ilmuwan muslim pada masa bani abbasiyah untuk kemanusiaan dan peradaban. Dalam kegiatan ini, langkah-langkah pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana sebelumnya, yaitu:

### **1. Kegiatan Awal**

Pengajar membuka pelajaran, melakukan absensi siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

### **2. Kegiatan Inti**

Materi pembelajaran pada siklus II adalah tentang meneladani bagaimana ilmuwan muslim pada masa bani abbasiyah membantu kemanusiaan dan peradaban. Dengan mengamati dan berbicara, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang luas. Guru membimbing dan mendorong semua siswa untuk berpartisipasi secara aktif, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka, dan kelompok lain memperhatikan dan menanggapi. Siswa melaporkan kepada guru hasil diskusi. Berikut pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL):

#### **a. Mengorientasikan masalah kepada peserta didik**

- Pengajar menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran
- Pengajar memotivasi peserta didik untuk menjaga kebersihan dan semangat belajar.

#### **b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar**

- Pengajar menggunakan buku LKS sebagai media pembelajaran tentang masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran tentang masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- Peserta didik menyimak dan mengamati.

#### **c. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok**

- Peserta didik membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 4 orang
- Pengajar membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok

- Peserta didik mengerjakan tugas yang tercantum dalam LKPD bersama anggota kelompoknya
  - Peserta didik mulai melakukan diskusi dengan kelompoknya
- d. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok
- Setiap kelompok menyajikan laporan dalam bahasa tertulis untuk dipresentasikan di depan kelas.
  - Setiap kelompok menyampaikan laporan hasil diskusi, sedangkan kelompok lain memberikan tanggapan atau masukan atas hasil diskusi.

### 3. Kegiatan Penutup

Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah

- Pengajar memberikan penjelasan dan penegasan materi.
- Pengajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum jelas
- Pengajar membagikan link Quizizz untuk evaluasi
- Peserta didik mengerjakan Quizizz secara individu

### C. Hasil Pengamatan

Pada tahap pengamatan siklus II adalah fokus pada aktivitas siswa dan guru. Seperti pada siklus I, pengamatan ini dilakukan pada aktivitas siswa dan guru sepanjang pembelajaran berlangsung. Setiap perubahan sikap atau perilaku siswa dicatat dan digunakan sebagai data penelitian untuk analisis dan refleksi. Dalam proses pembelajaran siklus II ini lebih baik dari pada siklus I, karena ada beberapa siswa yang menjawab pertanyaan guru dari indikator menjawab pertanyaan. Selain itu, semua siswa lebih aktif dalam diskusi kelompok.

Media pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru juga sangat memadai untuk materi yang di bahas, yaitu tentang meneladani inspirasi dan kontribusi ilmuwan muslim pada masa bani abbasiyah untuk kemanusiaan dan peradaban, siswa juga dapat mengamati dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Untuk menilai keberhasilan pembelajaran siswa, guru memberikan link quiziz dan lembar kerja kepada siswa. Semua kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar dan tertib.

Setelah tahapan perencanaan hingga observasi selesai, peneliti kembali melakukan analisis dan refleksi terhadap temuan atau hasil yang telah dicatat dalam lembar observasi. Hal ini bertujuan untuk menganalisis dan refleksi terhadap efektifitas

tindakan pembelajaran yang telah di terapkan. Berikut tabel hasil penilaian menggunakan media Quizizz.

NO.	NAMA SISWA	NILAI QUIZIZ	KETERANGAN (TUNTAS/BELUM TUNTAS) KKM 70
1	A.K.A.	100	Tuntas
2	A.N.R.	100	Tuntas
3	A.L.	100	Tuntas
4	A.D.P.	90	Tuntas
5	A.A.	100	Tuntas
6	B.K.N.	100	Tuntas
7	C.H.M.	100	Tuntas
8	D.N.	100	Tuntas
9	D.E.K.	100	Tuntas
10	D.A.P.	90	Tuntas
11	F.H.Y.	70	Tuntas
12	F.A.F.	90	Tuntas
13	G.I.K.	80	Tuntas
14	H.A.	70	Tuntas
15	H.A.P.	80	Tuntas
16	I.A.	100	Tuntas
17	J.H.Z.	0	Belum Tuntas
18	K.G.A.	100	Tuntas
19	K.S.H.	100	Tuntas
20	K.J.E.	100	Tuntas
21	M.A.	100	Tuntas
22	M.Z.B.	100	Tuntas

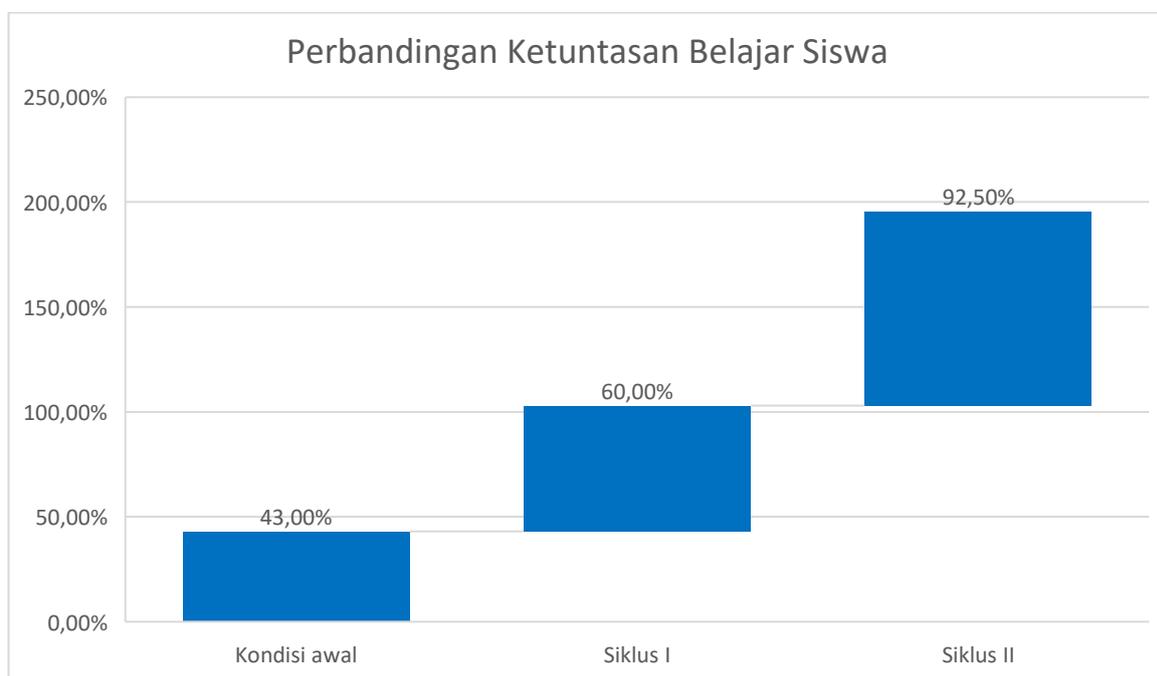
23	M.R.	50	Belum Tuntas
24	M.R.F.	100	Tuntas
25	M.R.F.	80	Tuntas
26	P.F.	90	Tuntas
27	R.S.	80	Tuntas
28	R.S.	100	Tuntas
29	R.W.	70	Tuntas
30	R.K.Z.	100	Tuntas
31	S.S.S.	50	Belum Tuntas
32	S.N.Z.	100	Tuntas
33	S.M.W.	100	Tuntas
34	S.C.D.	90	Tuntas
35	S.A.A.	90	Tuntas
36	S.S.	100	Tuntas
37	V.R	-	-
38	W.A.I.	100	Tuntas
39	Z.M.	80	Tuntas
40	Z.A.P.	80	Tuntas
41	A.K.A.	100	Tuntas

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan media Quizizz pada kelas VIII C, dapat dilihat bahwa pembelajaran disiklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil siklus I sebelumnya. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas yang mencapai 88,75 atau setara dengan 88,75% dan tingkat ketuntasan belajar yang sangat tinggi, yaitu 92,5% atau sebanyak 37 dari 40 siswa berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 3 peserta didik (7,5%) masih belum memenuhi KKM, hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memahami materi dengan baik.

## Pembahasan Umum

Penelitian membandingkan keterlibatan siswa sebelum siklus I dan setelah siklus II. Pada kondisi awal siklus I, hanya 18 dari 41 siswa atau 43% mencapai ketuntasan belajar dengan kriteria ketetapan minimal (KKM) sebesar 70. Hasil penilaian menunjukkan bahwa dari 40 siswa yang mengikuti siklus I keterlibatan siswa mulai meningkat terutama dalam partisipasi dalam diskusi kelompok dan menjawab pertanyaan guru, mesti demikian keterlibatan siswa masih belum merata dan beberapa siswa masih menunjukkan sikap pasif.

Dengan mempertimbangkan hasil dari siklus I tindakan Pada siklus II ditingkatkan dan diperbaiki. Metode pembelajaran yang lebih terstruktur digunakan dan penggunaan media Quizizz dan LKS dioptimalkan. Hasilnya menunjukkan peningkatan besar dalam hasil belajar dan hasil 40 siswa, 37 atau 92,5% mencapai ketuntasan pendidikan dan nilai rata-rata meningkat menjadi 88,75%. Selain itu hampir semua siswa terlibat dalam diskusi kelompok menjawab pertanyaan guru dan tetap fokus selama pembelajaran. Berikut diagram data perbandingan dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II.



Hasilnya menunjukkan bahwa tindakan penelitian ini diterima. Dalam model pembelajaran berbasis masalah, penggunaan media pembelajaran Quizizz dan LKS terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Ditunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan memiliki efek positif yang signifikan. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 43% pada kondisi awal menjadi 92.5% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif bersama dengan

pendekatan pembelajaran aktif dapat membuat proses belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

## **KESIMPULAN**

Studi ini membuktikan bahwa inovasi belajar dapat mengubah atmosfer kelas menjadi sesuatu yang lebih bersemangat dan bijaksana. Siswa Kelas VIII dengan menerapkan media pembelajaran interaktif seperti kuis dan dukungan visual dalam bentuk foto. SMPN 2 Telukjambe tidak hanya lebih aktif, tetapi juga ingin mengikuti pelajaran. Sejauh ini, jika hanya 43% siswa yang dapat memperoleh standar kompetensi minimum (KKM), angka setelah penerapan metode ini dalam siklus pertama naik menjadi 60%, melanjutkan peningkatan *aftertests* akhir. Ada perubahan positif dalam kepercayaan siswa yang percaya diri dalam mengajukan pertanyaan, mendiskusikan dan berkolaborasi dalam kelompok. Suasana kelas awalnya pasif dan tidak berusaha untuk menjadi ruang ujian yang penuh dengan interaksi, kreativitas, dan kerja sama. Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang kompetitif namun menyenangkan, tetapi gambar visual membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara yang konkret dan sederhana.

Temuan penelitian ini mengkonfirmasi bahwa mengintegrasikan teknologi dan media visual ke dalam pembelajaran adalah kunci untuk menciptakan generasi proaktif, kreatif dan adaptif di era digital. Guru harus terus menjadi inovatif dan tidak ragu untuk menggunakan media belajar yang berbeda untuk menginspirasi dan memfokuskan siswa mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, P. D., & Pratiwi, I. (2022). "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan*, 27(2), 112-120.
- Nugroho, R. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 145-156.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahmawati, D., et al. (2021). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(2), 112-120.