

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SKI MATERI KISAH TELADAN
SAHABAT USMAN BIN AFFAN MELALUI *PLATFORM QUIZZ*
PADA SISWA KELAS V MI AL-KARAMAH BANJARANYAR
PETERONGAN JOMBANG**

SKRIPSI

**YASTAMI ARRIZAL PRIYOGI
D97219113**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
APRIL 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yastami Arrizal Priyogi

NIM : D97219113

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sangsi atas perbuatan tersebut

Surabaya, 17 April 2023

Yang membuat pernyataan


26D0AKX382572727
Yastami Arrizal Priyogi
NIM. D97219113

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Yastami Arrizal Priyogi

NIM : D97219113

Judul : **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SKI MATERI KISAH
TELADAN SAHABAT USMAN BIN AFFAN MELALUI
PLATFORM QUIZZZ PADA SISWA KELAS V MI AL-
KARAMAH BANJARANYAR PETERONGAN JOMBANG**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 10 April 2023

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Subhan Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197309102007011017



M. Bahri Musthofa, M.Pd.I., M.Pd.
NIP. 197307222005011005

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Yastami Arrizal Priyogi ini dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 17 April 2023

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. H. Munawir, M.Ag.
NIP. 196508011992031005

Penguji II

Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd.
NIP. 197702202005011003

Penguji III

Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197309102007011017

Penguji IV

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I., M.Pd.
NIP. 197307222005011005



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yastami Arrizal Priyogi
NIM : D97219113
Fakultas/Jurusan : FTK / POMI
E-mail address : Yastamiarrizal@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Peningkatan Hasil Belajar SKI Materi Kisah Teladan Sahabat
Usman Bin Affan Melalui Platform Quizizz Pada Siswa Kelas V
MI Al-Faramah Banjaranyar Pterongan Jombang

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,

Penulis

(Yastami Arrizal Priyogi)

ABSTRAK

Yastami Arrizal Priyogi, 2023, Peningkatan Hasil Belajar SKI Materi Kisah Teladan Sahabat Usman Bin Affan Melalui *Platform Quizizz* Pada Siswa Kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing 1 **Sulthon Mas’ud, S.Ag, M.Pd.I.** Pembimbing 2 **M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd.**

Kata Kunci: Peningkatan Hasil Belajar, SKI, *Platform Quizizz*.

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya nilai belajar siswa pada mata pelajaran SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan pada kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang. Hal ini diketahui dari hasil observasi sebelum penelitian dan wawancara terhadap guru dan siswa kelas V serta hasil nilai harian. Penyebab terjadinya masalah yaitu guru dalam mengajar masih menggunakan cara konvensional sehingga membuat siswa merasa bosan, susah menerima materi serta menganggap pelajaran SKI itu sulit. Dari 31 siswa 11 diantaranya berhasil mencapai KKM yang ditentukan yaitu 76. Maka dari itu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui penggunaan *Platform Quizizz* dalam proses pembelajaran di kelas.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Mengetahui penggunaan *Platform Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan pada siswa kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang. 2) Mengetahui peningkatan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan melalui *Platform Quizizz* pada siswa kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus dengan empat tahap yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang dengan jumlah 31 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki 18 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan *Platform Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan sudah diterapkan dengan baik. Dapat dilihat dari perolehan nilai aktivitas guru pada siklus I sebesar 71,42% (cukup) meningkat menjadi 83% (baik) pada siklus II. Sedangkan pada aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I sebesar 69,73% (cukup) meningkat menjadi 88,15% (sangat baik) pada siklus II. 2) Hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan melalui *Platform Quizizz* mengalami peningkatan. Dapat dilihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada pra siklus 35,48% (kurang), siklus I 61,29% (kurang), siklus II 83,87% (baik).

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN MOTTO	
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR RUMUS	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tindakan yang dipilih	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Lingkup Penelitian	9
F. Signifikasi Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Hasil Belajar Siswa.....	12
1. Pengertian Siswa.....	12
2. Pengertian Belajar.....	13
3. Pengertian Hasil Belajar	15
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
5. Ranah-Ranah Pembelajaran	18
6. Upaya Meningkatkan Hasil belajar Siswa	19

B. Platform Quizizz	20
1. Pengertian Platform	20
2. Pengertian Quizizz.....	21
3. Fitur-fitur dalam Platform Quizizz.....	23
4. Kelebihan dan Kekurangan Platform Quizizz.....	27
5. Langkah-langkah Penggunaan Platform Quizizz.....	29
C. Materi SKI Kisah Teladan Sahabat Usman Bin Affan.....	30
1. Pengertian Pelajaran SKI	30
2. Tujuan Mata Pelajaran SKI.....	32
3. Karakter Mata Pelajaran SKI.....	34
4. Manfaat Mempelajari SKI	37
5. Materi Kisah Teladan Sahabat Usman Bin Affan.....	38
BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS.....	44
A. Metode Penelitian	44
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian	45
C. Variabel yang diteliti	47
D. Rencana Tindakan	47
E. Data dan Cara Pengumpulannya.....	51
F. Indikator Kinerja.....	58
G. Tim Peneliti dan Tugasnya	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Penelitian.....	60
1. Pra Siklus	60
2. Siklus I	63
3. Siklus II.....	74
B. Pembahasan	83
1. Penggunaan Platform Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan pada siswa kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang.....	83

2. Peningkatan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan melalui <i>Platform Quizizz</i> pada siswa kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang.....	86
BAB V PENUTUP.....	90
A. Simpulan.....	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	96
RIWAYAT HIDUP.....	97
LAMPIRAN.....	98



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Platform Quizizz</i>	21
Gambar 2.2. Fitur Lima Jenis Soal	26
Gambar 3.1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin.....	45



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1. Skor Observasi Aktivitas Guru dan Siswa.....	54
Rumus 3.2. Rumus Persentase Hasil Belajar	56
Rumus 3.3. Menghitung Nilai Rata-rata Siswa.....	57



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Persentase Observasi Aktivitas Guru dan Siswa.....	55
Tabel 3.2. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa.....	56
Tabel 3.3. Kriteria Nilai Rata-rata Siswa.....	57
Tabel 4.1. Nilai Pra Siklus	62
Tabel 4.2. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	67
Tabel 4.3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	69
Tabel 4.4. Nilai Siswa Siklus I.....	71
Tabel 4.5. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	78
Tabel 4.6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	80
Tabel 4.7. Nilai Siswa Siklus II	81
Tabel 4.8. Hasil Peningkatan Ketuntasan Siswa Setiap Siklus.....	88



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa	84
Diagram 4.2. Nilai Rata-rata dan Jumlah Ketuntasan.....	87



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I RPP Siklus I	98
Lampiran II Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	106
Lampiran III Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	108
Lampiran IV RPP Siklus II	109
Lampiran V Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	117
Lampiran VI Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	119
Lampiran VII Kisi-Kisi Instrumen Tes Tulis Siklus I dan Siklus II.....	120
Lampiran VIII Lembar Kerja Siswa Siklus I dan Siklus II.....	122
Lampiran IX Hasil Belajar Pra Siklus.....	123
Lampiran X Hasil Belajar Siklus I.....	124
Lampiran XI Hasil Belajar Siklus II	125
Lampiran XII Lembar Validasi Soal Tes Tulis.....	126
Lampiran XIII Lembar Validasi RPP	128
Lampiran XIV Lembar Validasi Observasi Aktivitas Guru	130
Lampiran XV Lembar Validasi Observasi Aktivitas Siswa	132
Lampiran XVI Hasil Tes Tulis Siswa Siklus I.....	134
Lampiran XVII Hasil Tes Tulis Siswa Siklus II	135
Lampiran XVIII Hasil Wawancara Guru	136
Lampiran XIX Hasil Wawancara Siswa	137
Lampiran XX Dokumentasi Kegiatan PTK	138
Lampiran XXI Daftar Hadir Siswa Siklus I.....	139
Lampiran XXII Daftar Hadir Siswa Siklus II	140
Lampiran XXIII Surat Tugas Pembimbing.....	141

Lampiran XXIV Surat Izin Penelitian 142

Lampiran XXV Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... 143



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bentuk kebutuhan yang perlu untuk dimiliki oleh semua manusia pada kehidupannya, yang memiliki tujuan untuk menghadapi dari segala bentuk permasalahan yang akan terjadi dalam hidupnya. Manusia tidak akan bisa lepas dengan pendidikan karena pada kodratnya manusia memiliki potensi-potensi yang bisa dikembangkan secara baik. Menurut Amri, Pendidikan adalah sebuah kunci dalam kemajuan serta perkembangan yang memiliki kualitas, karena dengan pendidikan manusia mampu mewujudkan potensi yang ada pada dirinya, baik untuk pribadi maupun untuk warga masyarakat.² Melalui pendidikan manusia bisa untuk membentuk serta mengembangkan potensi pada dirinya.

Dalam pendidikan terbagi tiga jalur yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan non formal. Pendidikan formal yang ada di Indonesia yaitu dilaksanakan dengan kelas biasa pada sekolah seperti umumnya. Jenjang pendidikan dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga pendidikan tinggi.

Pada saat ini pembelajaran di Indonesia menerapkan Kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan saintifik yang mana Kurikulum tersebut menghendaki perubahan keterampilan berpikir siswa agar dapat menjadi

² Endah Wulandari Dkk, "Analisis Implementasi Full Day School Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Di SD Muhammadiyah 4 Kota Malang," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* 6 (2018): 1.

lebih aktif, inovatif, kreatif, produktif, efektif, serta menyenangkan pada saat pembelajarannya atau disebut juga *student centre* di mana guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajarannya. Pendekatan ini bukan tidak beralasan atau berdasar, melainkan berdasarkan suatu kajian yang mendalam mengenai dari kualitas persekolahan yang ada di Indonesia pada mata dunia internasional.³ Namun kenyatannya beberapa sekolah yang berada di pedesaan, *student centre* belum dapat diterapkan sepenuhnya serta menyeluruh dikarenakan adanya beberapa kendala. diantaranya para guru belum siap dengan adanya perubahan Kurikulum serta para guru masih terbiasa dengan metode pembelajaran lama berupa ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Mereka masih merasa lebih nyaman menggunakan pembelajaran tradisional/konvensional yang mana pembelajaran berpusat pada guru atau *teacher centre*.

Menurut M. Jaunuri dalam artikelnya, pembelajaran konvensional merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara lama, yaitu proses pembelajarannya seorang pendidik masih menggunakan metode ceramah. Dalam metode konvensional, pendidik menjadi pusat utama dalam penyampaian materi terhadap siswa. Sementara siswa mendengarkan serta mencatat poin penting dari materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga dalam pembelajaran yang berperan penting yaitu pendidik. Proses pembelajaran seperti ini yang mengakibatkan siswa menjadi pasif, dikarenakan hanya menerima apa yang disampaikan oleh pendidik, yang

³ Nur Wakhidah, "Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Calon Guru Madrasah Ibtidaiyah," *Premiere Education: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2018): 151.

berakibat siswa menjadi cepat bosan atau jenuh, kurang interaksi, kurang inisiatif, serta hanya bergantung pada pendidik.⁴

Dalam pemilihan strategi atau model pembelajaran diharuskan sesuai dengan “PAKEM” yang tertera, yaitu Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, serta Menyenangkan. Dalam hal ini didasari oleh undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem kependidikan Nasional, Pasal 40, ayat (2) yang berbunyi bahwa guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan situasi pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dialogis serta dinamis. Dan juga Peraturan Pemerintah Nomor 19, Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19 ayat (1) yang berbunyi bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif, menantang, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, memberi ruang gerak yang cukup prakasa, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.⁵

Berdasarkan hasil survei peneliti terhadap siswa kelas V MI Al-Karamah, terdapat kecenderungan siswa yang menganggap mata pelajaran SKI itu sulit khususnya pada materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan, siswa merasa sulit dalam memahami materi atau pengetahuan dari segi kognitifnya. Selain itu kemampuan guru dalam mengembangkan suatu pembelajaran juga kurang bervariasi, seperti saat pembelajaran terlalu monoton dikarenakan menggunakan metode ceramah saja dan hanya

⁴ Jaunuri, “Pembelajaran Konvensional”, *academia* 3, no. 1 (2022): 8,

⁵ Eka Wama, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: GP Press Group, 2013).

menggunakan satu media atau sumber belajar yaitu buku paket, kurang memperbanyak hal baru yang dapat melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa tidak hanya cenderung menerima dan menghafal pelajaran tanpa mengetahui hubungan antara pengetahuan yang telah diperoleh dengan mengamplifikasikan dalam kehidupan nyata terutama dalam memecahkan masalah yang ada di sekitar. Semua itu membuat siswa merasa jenuh, kurangnya berinteraksi dan sering lupa dengan materi yang disampaikan, terbukti dengan perolehan nilai hasil belajar siswa dalam penugasan sehari-hari yang kurang serta sulitnya siswa dalam menjawab dengan langsung pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran SKI Ibu Mutmainnah, masih banyak siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. KKM pada mata pelajaran SKI yang ditetapkan yaitu 76. Dari 31 siswa, pada muatan SKI hanya 11 yang mencapai KKM dan 20 siswa masih belum mencapai KKM.⁶

Bila hal tersebut dibiarkan maka dapat mengakibatkan rendahnya mutu pendidikan terkhusus dibidang studi SKI yang terkadang sulit dilakukan pada siswa karena faktor kelas yang kurang terkendali dikarenakan menggunakan model pembelajaran manual. Sedangkan pembelajaran SKI dapat lebih bermakna bila menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan terhadap siswa serta dapat membuat

⁶ Siti Mutrofin, "Guru Mata Pelajaran SKI MI Al-Karamah Banjaranyar" (Jombang: wawancara pribadi, 2023).

siswa lebih aktif, yang salah satunya dengan menggunakan *Platform Quizizz*.

Platform pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan juga efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran.⁷ Untuk pengertian yang lebih luas lagi, *Platform* merupakan alat, metode, serta teknik yang digunakan agar lebih mengefektifkan komunikasi juga interaksi pada pengajar dan juga pembelajar saat proses pembelajaran dalam kelas.⁸ *Quizizz* adalah *Platform* permainan yang dapat disesuaikan dan dapat digunakan untuk menjelaskan suatu pelajaran. Selain dapat digunakan sebagai metode penyampaian materi, juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.⁹

Pembelajaran ini berhubungan dengan materi serta karakteristik siswa, karena materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan merupakan mata pelajaran SKI yang membutuhkan bantuan media agar siswa dapat menjelaskan kisah teladan sahabat Usman bin Affan dengan jelas. Juga sangat cocok untuk menghidupkan hasrat belajar pada siswa agar tidak cepat bosan serta dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam memahami materi, dikarenakan selama ini pembelajaran hanya berpusat pada guru. Pada pelajaran SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin

⁷ Rohani, "Diktat Media Pembelajaran," *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara* (2019): 1–95, [http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat_Media_Pembelajaran_RH_2019.pdf).

⁸ Sanaky, "Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif" *Kaukaba Dipantara* (2019).

⁹ Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ* 4, no. 2 (2020): 163–173.

Affan ini, banyak membahas tentang sahabat Usman bin Affan sebelum serta sesudah menjadi khalifah sehingga membutuhkan cara belajar yang luar biasa untuk memahami siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Dengan *Platform Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang di dalamnya dibantu dengan media selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dengan menggunakan *Platform Quizizz* ini siswa akan lebih mudah dalam menerima materi dan semangat belajarnya meningkat.

Beberapa peneliti terdahulu juga menguji *Quizizz* dalam penelitiannya. Seperti Almaytiya Putri Rofiqoh, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (*PTK Online*)”. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa belajar siswa pada mata pelajaran SKI melalui penggunaan aplikasi *Quizizz* mengalami peningkatan.¹⁰

Temuan penelitian selanjutnya oleh Irma Agustiana, “Pengoimalan Penggunaan Teknologi Melalui *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di MAN 1 Kota Probolinggo”. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat

¹⁰ Almaytiya Putri Rofiqoh, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (*PTK Online*)” 1 (2021).

mengoptimalkan teknologi pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.¹¹

Yulan Dari juga melakukan penelitian dengan judul, “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat”. Hasil yang ditunjukkan pada penelitian ini yaitu pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sangat layak digunakan guna meningkatkan motivasi belajar, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman siswa mengenai materi pemanfaatan perkembangan teknologi.¹²

Penelitian terdahulu tersebut menjelaskan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan juga pemahaman siswa. Karena itulah peneliti mengambil tema seperti penelitian sebelumnya. Perbedaannya terletak pada materi dan sampel yang diambil peneliti. Peneliti mengambil materi SKI tentang kisah teladan sahabat Usman bin Affan. Sampel yang diambil penulis juga berbeda yakni, pada kelas V MI Al-karamah Banjaranyar Peterongan Jombang.

Perbaikan proses pembelajaran juga akan menjadi pendorong siswa agar lebih memahami materi serta berdampak pada hasil belajar siswa. Karena itulah, peneliti merancang sebuah pembelajaran khususnya pada pelajaran SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan. Dari uraian di

¹¹ Irma Agustiana, “Pengoptimalan Penggunaan Teknologi Melalui *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di MAN 1 Kota Probolinggo” 1, no. 4 (2022): 388–398.

¹² Yulan Dari, “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat”. *Skripsi* (2022): 1–19.

atas, peneliti mengangkat judul dalam penelitian tindakan kelas yaitu **“Peningkatan Hasil Belajar SKI Materi Kisah Teladan Sahabat Usman Bin Affan Melalui *Platform Quizizz* Pada Siswa Kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan *Platform Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan pada siswa kelas V MI Al-Karaman Banjaranyar Peterongan Jombang?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan setelah menggunakan *Platform Quizizz* pada siswa kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang?

C. Tindakan yang Dipilih

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tindakan yang dipilih peneliti untuk meningkatkan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan pada siswa kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang adalah dengan menggunakan *Platform Quizizz*.

Platform Quizizz merupakan *Platform* yang menyajikan permainan kuis untuk pendidikan yang bersifat naratif dan juga fleksibel. Selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian untuk materi juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang dapat menarik dan juga

menyenangkan bagi siswa. Sehingga dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran pada saat ini guru dapat menggunakannya lalu kemudian mengembangkannya sebagai evaluasi, melalui *Platform Quizizz* sehingga dapat mencapai sebuah tujuan pendidikan.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah penelitian di atas, maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan *Platform Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan pada siswa kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan setelah menggunakan *Platform Quizizz* pada siswa kelas V MI Al-karamah Banjaranyar Peterongan Jombang.

E. Lingkup Penelitian

Peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, adapun ruang lingkup yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Tempat penelitian di MI AL-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang.
2. Penelitian ini menggunakan *Platform Quizizz* sebagai media dalam belajarnya.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di MI AL-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang.

4. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam semester 2 (dua), adapun Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, serta Indikatornya sebagai berikut:

a) Kompetensi Inti (KI)

KI 3: Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

b) Kompetensi Dasar (KD)

KD 3.8: Menganalisis kisah teladan Usman bin Affan sebagai sahabat dan khalifah.

c) Indikator SKI

3.8.1: Siswa dapat menjelaskan kisah teladan Usman bin Affan sebagai sahabat dan khalifah.

3.8.2: Siswa mampu mengidentifikasi tentang Usman bin Affan.

3.8.3: Siswa dapat menemukan makna tersirat kisah teladan Usman bin Affan sebagai sahabat dan khalifah.

F. Signifikasi Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk memecahkan suatu permasalahan pembelajaran yang ada di kelas.

2. Manfaat bagi siswa

Mampu menumbuhkan semangat belajar siswa serta dapat memberikan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui *Platform Quizizz*. Sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Manfaat bagi guru

Guru dapat meningkatkan profesionalisme dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Selain itu, guru mendapatkan pengetahuan dan saran untuk meningkatkan kemampuannya dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan kelas, salah satunya dengan menggunakan *Platform Quizizz*.

4. Manfaat bagi sekolah

Mempermudah pencarian pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta meningkatkan mutu dan fungsi pendidikan Madrasah.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian siswa

Pengertian siswa/peserta didik/murid menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu orang atau anak yang sedang berguru, belajar, bersekolah. Pengertian dari siswa yaitu orang yang datang ke suatu lembaga untuk mempelajari serta mendapatkan sebuah tipe pendidikan atau ilmu. Murid atau anak merupakan pribadi yang “unik” mereka memiliki potensi serta mengalami proses berkembang. Dalam proses perkembangan itu siswa atau murid memerlukan bantuan yang sifatnya tidak harus ditentukan oleh guru melainkan oleh anak itu sendiri, dalam sebuah kehidupan bersama dengan individu yang lainnya.¹³

Menurut Danim, Pengertian dari siswa yaitu pelajar yang duduk dimeja belajar setrata Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA). Siswa-siswa tersebut belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan serta untuk mencapai pemahaman ilmu yang akan mereka dapatkan pada dunia pendidikan. Siswa atau peserta didik merupakan mereka yang diserahkan kedua orang tuanya secara khusus untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, yang bertujuan agar

¹³ Daradjat Dkk, “Ilmu Pendidikan Islam,” *Bumi Aksara* 2 (1992).

menjadi manusia yang memiliki ilmu pengetahuan, berkepribadian, berakhlak mulia, berpengalaman, berkepribadian, serta mandiri yang baik.¹⁴

Berdasarkan dari pengertian siswa menurut para ahli Daradjat dan Danim di atas, maka yang dimaksud dengan siswa pada penelitian ini yaitu individu atau seseorang yang memiliki kemampuan kognitif, psikomotor, afektif, yang memiliki tahapan yaitu terdiri dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA).

2. Pengertian belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) secara bahasa belajar berarti berusaha mendapatkan kepandaian atau ilmu, berlatih, merubah tingkah laku atau tanggapan yang diakibatkan dari pengalaman.¹⁵ Agar memperoleh pengertian belajar yang objektif terutama dalam belajar di sekolah, perlu adanya perumusan pengertian belajar.

Menurut pemahaman dari Slameto, belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang supaya mendapatkan perubahan perilaku baru, yang merupakan hasil dari pengalamannya sendiri dari berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan dalam belajar juga bisa dikatakan semi permanen dalam perilaku dikarenakan latihan yang intensif. Dalam belajar juga memiliki tujuan untuk memperoleh

¹⁴ Danim. S, *Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2014).

¹⁵ Tim Penyusun, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," *Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia 0.4.0* (2020): 40.

berbagai kemampuan, keterampilan, serta sikap yang dapat diperoleh secara bertahap.¹⁶

Pendapat lain dari R. Gagne, belajar bisa diartikan sebagai proses yang mana organisme mengubah perilakunya berdasarkan pengalaman. belajar serta mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan. Kedua konsep tersebut dipadukan menjadi suatu kegiatan yang mana terjadinya interaksi antara guru bersama siswa serta antara siswa dengan siswa selama pembelajaran berlangsung. Menurut Gagne, belajar merupakan proses dalam memperoleh motivasi dalam pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, serta perilaku. Gagne juga menekankan bahwa belajar adalah upaya dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan atau petunjuk dari guru atau pendidik.¹⁷

Dilihat dari makna belajar di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar dapat mengubah perilaku melalui upaya yang didasarkan pada pengalaman serta interaksi dengan lingkungannya. Dalam perubahannya tidak hanya bergantung dengan pengetahuan, namun juga pada perilaku individu, jika tidak mengalami perubahan maka seseorang tidak dapat diklasifikasikan sebagai belajar. Dalam perilaku belajar terdapat adanya perubahan, yakni perubahan itu terjadi secara sadar atau dapat menyadari serta merasakan dirinya telah berubah. Misal, ia menyadari bahwa ilmunya semakin berkembang serta

¹⁶ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Revisi. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010).

¹⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013).

kebiasaannya semakin bertambah. Karena itu bila tingkah laku seseorang berubah saat mabuk, tingkah laku tersebut tidak termasuk dalam perubahan belajar karena ia tidak sadar akan perubahan tersebut.¹⁸

Dilihat dari pengertian yang ada di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang secara sengaja dengan keadaan sadar, tujuannya agar mendapatkan konsep, pemahaman atau pengetahuan baru agar orang dapat mengubah perilakunya.

3. Pengertian hasil belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) prestasi belajar dapat diartikan sebagai penguasaan ilmu atau keterampilan di dalam suatu mata pelajaran. Pada umumnya prestasi akademik dapat diekspresikan dengan hasil tes yang diberikan oleh guru. Pada buku psikologi pendidikan menjelaskan bahwasannya prestasi belajar merupakan pengungkapan dari prestasi belajar yang ideal, dapat mencakup semua bidang psikologi yang berubah dikarenakan pengalaman serta proses belajar siswa.¹⁹

Pada hakikatnya belajar merupakan suatu proses kerjasama dengan semua keadaan yang ada disekitar siswa. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai siklus yang mendorong tujuan juga tindakan melalui

¹⁸ Rofiqoh, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021" *Doctoral dissertation* (2021), IAIN Ponorogo.

¹⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018).

berbagai pertemuan yang dibuat oleh pendidik. Sudjana berpendapat, metode yang dilakukan dengan melihat, memperhatikan sesuatu merupakan pentingnya belajar. Guna membuat kemajuan dalam pembelajaran, instruktur harus mengembangkan beberapa tujuan, terkhusus materi, sistem, serta penilaian pembelajaran. Pada tiap bagian akan saling terkait dan berdampak satu sama lain.²⁰

Hidayati berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan pada tingkah laku yang meliputi kognitif, psikomotor, dan afektif. Dalam hasil belajar sejarah mencakup kecakapan akademik, kesadaran sejarah, dan nasionalisme. Kecakapan akademik meliputi ranah kognitif yang mengacu pada standar kompetensi serta kompetensi dasar yang dikembangkan dalam pembelajaran yang sumbernya dari Kurikulum yang berlaku. Dalam penelitian ini akan mengukur hasil belajar sejarah pada materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan yang meliputi hasil belajar kognitif, psikomotor, dan afektif, namun lebih ditekankan pada ranah kognitifnya. Untuk nilai hasil belajar kognitif siswa setelah pelaksanaan pembelajaran kemudian dianalisis serta dibandingkan dengan patokan KKM mata pelajaran SKI.

²⁰ Nurdyansyah dan Eni Fariyarul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016).

Pada hasil evaluasi belajar siswa kemudian digunakan serta ditampilkan untuk tujuan berikut:

- a) Digunakan sebagai diagnosis serta pengembangan, dengan menggunakan hasil penilaian hasil belajar untuk mendiagnosis kelemahan serta kelebihan siswa beserta alasannya.
- b) Digunakan sebagai seleksi, dari hasil penilaian pembelajaran akan digunakan untuk dasar dalam menentukan siswa mana yang dirasa paling cocok dengan jabatan serta jenis pendidikan tertentu.
- c) Digunakan sebagai promosi kelas, untuk menentukan apakah seorang siswa bisa naik kelas dengan membutuhkan informasi dari menentukan keputusan yang telah dibuat oleh guru.
- d) Digunakan untuk memungkinkan siswa dapat berkembang sesuai dengan kemampuan serta tingkat potensi diri mereka, dapat dengan menempatkan siswa pada kelompok yang sesuai.²¹

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Dalam hasil belajar terdapat faktor yang dapat mempengaruhinya, yaitu terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Rusman berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

- a) Faktor internal mencakup (1) fisiologis, contoh kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan capek, tidak dalam keadaan cacat

²¹ Hidayati, "Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Lompat Kangkang Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Studi Pada Siswa Kelas X-B Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto" *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 2 (2017).

jasmani dan sejenisnya. Keadaan seperti itu dapat mempengaruhi siswa dalam menetima materi. (2) faktor psikologis, pada tiap individu mempunyai kondisi psikologis yang berbeda-beda. misalnya faktor intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, kognitif, motivasi, serta daya nalar siswa.

b) Faktor eksternal mencakup (1) faktor lingkungan, bisa mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor lingkungan ini mencakup lingkungan fisik juga lingkungan sosial. Seperti, ketika belajar diwaktu siang dengan kondisi terik sangat berbeda dengan belajar saat di pagi hari, dikarenakan udara masih segar serta pikiran juga masih jernih. (2) faktor instrumental, merupakan faktor yang keberadaan serta penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan bisa berfungsi untuk sarana agar tercapainya suatu tujuan belajar yang direncanakan. Faktor ini meliputi Kurikulum, sarana, dan guru.²²

5. Ranah-ranah pembelajaran

Kemampuan hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga bagian diantaranya, ranah kognitif mencakup kompetensi pengetahuan, aplikasi, evaluasi, pemahaman, analisis, evaluasi, dan menciptakan. Dalam ranah afektif mencakup tantang sikap, menghargai, merespon, peran emosi, karakteristik, serta mengorganisasi. Dan ranah psikomotor mencakup, kemampuan yang

²² Yulita Faizul Afa, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Quantum Teaching Dengan Dukungan Media Audioi - Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa," *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganेशha Jurusan PGSD 2*, no. 1 (2014).

berkaitan dengan gerak badan motorik seperti persepsi, meniru, membiasakan, kesiapan, menyesuaikan, dan menciptakan. Pendapat di atas dikemukakan oleh Bloom yang dikenal dengan *Taksonomi Bloom*²³. Dalam *Taksonomi Bloom* memiliki tujuan utama tentang desain hasil belajar siswa yaitu, untuk melengkapi siswa dalam mencapai tiga klasifikasi utama atau domain. Terdapat banyak yang mempengaruhi hasil pembelajaran seperti kualitas pengajaran, fasilitas pembelajaran, metode, lingkungan, model dalam pembelajaran, serta kepuasan belajar.²⁴

Kesimpulan dari teori di atas, dalam hasil belajar mencakup kecakapan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang didapat dari proses belajar mengajar disekolah, dapat dinyatakan dengan angka, serta diukur dengan pengamatan guru dan menggunakan tes hasil belajar. Penelitian pada MI Al-Karamah Banjarmasin kelas V ini fokus pada aspek kognitifnya, karena pada hasil belajar tersebut kurang sehingga peneliti membantu dalam peningkatan hasil belajar.

6. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa

Jika dalam prinsip pembelajaran harus melibatkan banyak aspek, diantaranya menerapkan konsep, memahami konsep, mendeskripsikan serta menarik kesimpulan, dan mengevaluasi kepraktisan konsep. Maka hasil belajar bisa diperoleh saat

²³ Ummu Kholisatin, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Gerak Badan Melalui Model Quantum Teaching Teknik TANDUR Pada Siswa Kelas III MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo," in *Skripsi* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2015).

²⁴ Ary Yanuarti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 12.

pengalaman dalam melaksanakan sebuah kegiatan, serta pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang mampu membuat setiap siswa merasakan dan memiliki tujuan tersebut. Karena itulah dalam konsep kegiatan sebuah pembelajaran siswa wajib memenuhi prinsip pembelajarannya, semisal dengan menggunakan metode dan media yang menarik sesuai dengan materi serta situasi siswa. Membuat siswa untuk belajar secara aktif, tanpa paksaan agar tidak jenuh saat pembelajaran, sehingga belajar seperti halnya bermain, serta setiap siswa bisa berpartisipasi aktif di setiap pembelajaran.²⁵

B. Platform Quizizz

1. Pengertian Platform

Kumpulan teknologi yang menjadi basis aplikasi, teknologi maupun proses yang beroperasi serta dikembangkan demi memudahkan, menyamankan, dan keamanan dalam mengakses data serta aplikasi merupakan pengertian dari *Platform*. Dalam kumpulan teknologi ini menyediakan tempat untuk mempermudah penggunaanya dalam berkomunikasi, berinteroperasi, dan berinteraksi dalam sebuah ekosistem pada saat ini.²⁶

Pada *Platform* ini merupakan wadah digital yang telah banyak digunakan manusia pada era modern ini untuk beragam keperluan.

Secara sederhana pengertian dari *Platform* yaitu sebuah wadah yang

²⁵ “Informasi Pendidikan Dan Kebudayaan,” *Silabus.web.id*.

²⁶ Dwi Hafifah Perdiyanti and Dewi Puspaningtyas Faeni, “Analisis Pengaruh Work from Home, Digital Platform Dan Aplikasi Rapat Online Terhadap Produktivitas Kerja Pada PT. Telkom Akses Di Jakarta Barat,” *Studi Akuntansi, Keuangan, dan Manajemen* 1, no. 1 (2021): 9–16.

diciptakan manusia untuk dipakai dalam menjalankan sebuah sistem sesuai dengan rencana program yang telah dibuat. Misalnya untuk kegiatan pembelajaran, maka yang digunakan berbasis pelajaran seperti *Quizizz* yang memiliki dampak baik dalam memudahkan guru untuk mendisiplinkan siswa saat pembelajaran dimulai.

2. Pengertian *Quizizz*

Situs web *Quizizz* memungkinkan pengguna membuat kuis interaktif yang dapat digunakan di kelas. Siswa dapat menggunakannya untuk evaluasi pembelajaran online yang menyenangkan atau untuk pekerjaan rumah (PR), dan dapat mengawasi setiap *item*.²⁷



Gambar 2.1.
Platform Quizizz

Alat pembelajaran yang menyenangkan dan gratis bernama *Quizizz* memudahkan guru untuk memberikan kuis kepada siswa mereka. Guru dapat memanfaatkan *Quizizz* sebagai *Platform* digital

²⁷ Mastur Suhifatullah, Sutarman, Thoyib, "Character Education Strategies in Improving Students' Spiritual Intelligence," *International research journal of management, IT and social sciences* 8, no. 2 (2021).

untuk soal latihan dan ujian. *Quizizz* menggunakan pendekatan gamifikasi yang memberikan kesan kepada siswa bahwa mereka sedang bermain game. Hal ini diklaim karena berinteraksi dengan anak-anak untuk meningkatkan daya ingat.

Alat web bernama *Quizizz* memungkinkan pengguna membuat kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai materi pendidikan. Kuis adalah pilihan pengganti terbaik untuk sumber belajar yang dapat diakses melalui aplikasi seluler seperti Android dan *App Store* serta situs web melalui *browser* di komputer. *Quizizz* adalah *Platform* kuis interaktif yang dianggap efektif untuk menarik perhatian siswa karena menggantikan metode kuis tradisional yang hanya menggunakan kertas dan pena.²⁸ Namun di *Quizizz.com*, seseorang membuat pertanyaan yang dapat dijawab oleh orang lain dengan memasukkan kode bergabung. Pemanfaatan teknologi yang baik dapat memacu minat belajar siswa, yaitu dengan penggunaan bahan ajar yang dapat diakses melalui web. Selain itu, *Quizizz* menawarkan fungsi ini untuk memudahkan guru membagikan tugas dan proses evaluasi, yang keduanya dapat diunduh dalam format *Excel*.

Quizizz menggunakan *Game Based Learning* (GBL). Guru dapat memanfaatkan kuis untuk memberikan ujian baik di awal maupun di akhir pelajaran sehingga menjadi kegiatan yang menyenangkan dan mendorong sebagian siswa untuk terlibat secara aktif. Dalam hal ini,

²⁸ Citra & Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya" *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* (2020),.

dikutip oleh Agung Setiawan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif karena dapat membangkitkan keterampilan verbal dan visual.²⁹ Di era modern ini media pembelajaran dituntut untuk menggunakan web maupun *smartphone*, maka dibuatlah *Platform Quizizz* yang dapat di akses melalui web/*smartphone* guna menunjang pembelajaran yang ada di kelas.³⁰

3. Fitur-fitur dalam *Platform Quizizz*

Quizizz menyediakan fitur-fitur menarik yang dapat digunakan semua guru untuk menyederhanakan pengajaran dan pembelajaran, termasuk kemampuan untuk membuat kuis interaktif dengan lebih dari empat pilihan jawaban, serta kemampuan untuk menambahkan gambar media ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan. Fitur dalam *Quizizz* juga menawarkan informasi statistik tentang kinerja siswa, dapat melacak beberapa banyak siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang dibuat. Data statistik ini dapat didownload dalam bentuk *excel*. Fitur "Pekerjaan Rumah" memungkinkan guru dapat memberikan tugas evaluasi dengan batasan waktu maksimal dua minggu. Tersedianya fitur "Kelas", yang dapat digunakan untuk membentuk kelompok kelas

²⁹ Agung Setiawan, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas x Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020," *EDUSAINTEK*, 3 (2019).

³⁰ Naipospos, "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi COVID-19," *Doctoral dissertation* (2020).

untuk mengikuti kuis interaktif menggunakan kode gabung kelas, adalah fitur lain yang dapat dimanfaatkan oleh guru.

Berikut merupakan beberapa fitur luar biasa yang diberikan oleh *Platform Quizizz* :

- a) Kecepatan siswa: Pertanyaan ditampilkan di layar masing-masing siswa, yang memungkinkan mereka untuk menanggapi dengan kecepatan mereka sendiri dan memeriksa jawaban mereka di akhir.
- b) Jutaan kuis publik: Setiap hari, guru luar biasa dari seluruh dunia membuat berbagai macam pertanyaan bagus di *Quizizz*.
- c) Kuis khusus: Guru dapat memilih dari berbagai pilihan untuk menyesuaikan kuis mereka dengan menyesuaikan tingkat kesulitan, batas waktu, dan elemen lainnya.
- d) Mencetak kuis menjadi bentuk *PDF*: fitur ini dapat digunakan guru untuk lebih praktis dalam mencetak kuis menjadi bentuk *PDF* tanpa harus mengetik ulang.
- e) Impor dari *Excel* (lembaran data): guru dapat menggunakan fitur ini untuk mengimpor data yang ada di *excel* kedalam *Quizizz*, sehingga mempermudah guru tanpa harus mengetiknya kembali.
- f) Kalkulator Matematika di *Quizizz*: pada fitur *Quizizz* juga dapat digunakan untuk kalkulator matematika, sehingga lebih simpel tanpa harus membuka kalkulator digital.
- g) Saat ini *Quizizz* lebih aman: dikarenakan dalam *Quizizz* sudah dilengkapi fitur pengamanan yang lebih baik.

- h) Fitur teleportasi *Quizizz*: Guru dapat menggunakan berbagai soal yang dibuat oleh guru lain dengan menggunakan alat ini. Opsi teleportasi memungkinkan guru mengambil lebih banyak pertanyaan dari alat edit kuis publik, karena mengedit kuis publik akan menduplikasi kuis lengkap. Selain itu, guru dapat mengambil pilihan soal dari berbagai kuis berkat fitur teleportasi.
- i) Fitur presentasi interaktif: Namun saat ini, fungsi ini hanya dapat diakses oleh guru dengan akun premium. Fungsi ini bermanfaat karena memungkinkan kita untuk menggabungkan gambar, film, teks, audio, dan bahkan video *YouTube* hanya dengan menggunakan tautan. Hanya penyaji dan layar siswa yang dapat menampilkan fitur presentasi ini.
- j) Alat untuk menyiapkan ruang kelas atau menghubungkan ke *Google Classroom* dan perangkat lunak pendidikan lainnya. Tugas langsung diposting ke akun *Quizizz* dan GC siswa, dan hanya mereka yang terdaftar di kelas GC yang dapat mengakses permainan. Skor juga segera terhubung di GC.
- k) Fitur menyelidiki soal untuk mengaktifkan penggunaan *offline*. Untuk memberi siswa pertanyaan-pertanyaan ini, mereka dapat disimpan, dicetak, atau bahkan diubah menjadi *Word*.
- l) Sertakan fitur gambar dan audio: Menggunakan fitur audio dapat menambah minat pada pertanyaan dan membuatnya lebih interaktif.

m) Fitur lima jenis soal:



Gambar 2.2.
Fitur Lima Jenis Soal

- 1) Pilihan ganda: Ketika lebih dari satu pilihan disajikan, tetapi siswa hanya perlu memilih jawaban yang tepat.
- 2) Kotak centang: digunakan ketika lebih dari satu opsi dari daftar kemungkinan harus dipilih untuk menerima respons yang tepat.
- 3) Isi bagian yang kosong: Siswa harus secara manual memasukkan tanggapan mereka di tempat yang disediakan. Batas karakter untuk jenis ini adalah 160 karakter; jika respons lebih dari 120 karakter, pesan akan ditampilkan.
- 4) Dalam pemilihan atau survei: tidak ada jawaban yang benar. Anda dapat memutuskan apakah akan memberi siswa pilihan untuk memilih satu atau lebih pilihan.
- 5) Pertanyaan terbuka atau esai: jawaban yang terlalu panjang tidak diberi skor. Pertanyaan terbuka dibatasi hingga 1000 karakter.

Ketika respons lebih dari 800 karakter, sebuah pesan akan ditampilkan.

Platform Quizizz menggunakan *game* berbasis *gamifikasi* mandiri untuk memfasilitasi kuis dan ujian. Benar-benar gratis, 60 juta orang di seluruh dunia dengan 11 juta orang Indonesia dan jutaan pertanyaan gratis tersedia, fitur ini membuat pertanyaan menjadi sederhana dan interaktif. Ini juga memiliki fitur laporan lengkap, tersedia dalam bahasa Indonesia, dan terhubung dengan *Google Classroom* dan perangkat lunak pendidikan lainnya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia secara resmi menambahkan *Quizizz* ke dalam daftar *Platform* belajar yang disetujui per 26 Oktober 2020. Kuis ini tersedia untuk guru dan siswa tanpa biaya berlangganan.³¹

4. Kelebihan dan Kekurangan *Platform Quizizz*

Dalam *Platform Quizizz* memiliki kekurangan dan juga kelebihan sebagai berikut:

a) Kelebihan *Platform Quizizz*

1) *Quizizz* adalah alat pendidikan gratis yang memudahkan guru untuk memberikan kuis kepada siswa.

2) Setiap siswa dapat membawa perangkat mereka sendiri ke kelas.

Siswa dapat memainkan *Quizizz* di berbagai *Platform*, termasuk PC, laptop, tablet, dan *smartphone*, serta *browser*.

³¹ Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA", *Doctoral dissertation* (2020).

- 3) Dapat membuat kuis sendiri, setiap orang dapat membuat pertanyaan mereka sendiri sesuai keinginan mereka.
 - 4) *Quizizz* ingin anda berhenti repot membuat kuis. Anda dapat dengan mudah mengumpulkan pertanyaan dari kuis siapa pun, memperbarui kuis terbuka, dan secara otomatis menambahkan gambar dari media *online*. Beberapa manfaat lainnya termasuk menghemat proses yang tidak lengkap.
 - 5) Untuk setiap kuis yang anda ikuti, *Quizizz* dapat memberikan laporan siswa di kelas secara menyeluruh. Selain itu, data dalam format *excel* dan laporan tersedia untuk diunduh.
 - 6) Jika peserta didik dalam menjawab pertanyaan salah, maka akan muncul jawaban yang benar sehingga memudahkan si pembuat soal untuk mengoreksinya.³²
- b) Kelemahan *Platform Quizizz*
- 1) Siswa dapat secara mudah membuka *tab* baru.
 - 2) Susah dalam mengontrol ketika siswa sudah membuka *tab* baru.
 - 3) Walaupun semua soal sudah terjawab, level siswa masih bisa turun. Hal ini dimaksudkan agar hasil nilai yang didapat bisa berbeda-beda tergantung dari berapa lama pengerjaannya.

³² Tony Suhartatik, "Best Practice Implikasi Media *Quizizz* Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional," 2020, <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=jDP4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA19&dq=pembelajaran+multimedia+storyline&ots=S7WhjtUCzr&sig=aV3tCdQzhcngWNIO8A3OhfekV0g>.

- 4) Karena *Quizizz* sangat bergantung pada koneksi internet yang andal, pemutusan atau pemadaman internet dapat terjadi. Hal ini dapat membuat lebih sulit bagi siswa untuk menyelesaikan kuis.

5. Langkah-Langkah Penggunaan Platform *Quizizz*

Ada berbagai proses yang terlibat dalam penggunaan Platform *Quizizz*, termasuk membuat akun dan membuat kuis.

a) Prosedur Pendaftaran Akun:

- 1) Akses *website* <https://quizizz.com/>
- 2) Klik "Gabung Sekarang" (bisa melalui akun Google Anda sendiri)
- 3) Setelah berhasil mendaftar, pilih guru.
- 4) Pilih sebuah negara.
- 5) Ketikkan kode pos Anda.
- 6) Klik tautan tidak dapat menemukan organisasi anda dan masukkan nama sekolah secara manual.
- 7) Ketuk "Tambah Organisasi."
- 8) Tekan "Lanjutkan"
- 9) Sejauh ini Anda telah berhasil mendaftar akun *Quizizz.com*.

b) Cara Membuat Kuis

- 1) Pilih Buka Pembuat Kuis.
- 2) Ketik nama kuis di kolom kedua.
- 3) Pilih bahasa kuis.
- 4) Tambahkan gambar jika perlu.

- 5) Setelah selesai, klik "Simpan".
- 6) Klik Untuk mulai membuat pertanyaan, buat pertanyaan baru.
- 7) Jawaban dapat berupa uraian atau soal pilihan ganda.
- 8) Ketuk "Game Langsung"
- 9) Buatlah rencana, misalnya, bahwa pertanyaan dan tanggapan akan diacak dan tanggapan yang tepat akan ditampilkan setelah pembelajar selesai menjawab. Tekan "*Proced*" setelah selesai. Siswa kemudian dapat mengakses kuis dengan mengetik *join.quizizz.com* di *browser* PC mereka.³³

C. Materi SKI Kisah Teladan Sahabat Usman Bin Affan

1. Pengertian Pelajaran SKI

Kata "sejarah" dalam bahasa Arab berarti "pohon", atau "*syajaratun*". Memiliki sistem perakaran, batang, cabang, daun, bunga, dan buah. Memahami etimologinya akan menyebabkan orang memvisualisasikannya sebagai pohon dengan fungsi akar yang menopang batang dan menyerap makanan dan air agar pohon dapat tumbuh secara berkelanjutan.³⁴

Sejarah diartikan kisah atau riwayat, sejarah dalam bahasa arab disebut dengan tarikh yang berarti ketentuan masa atau waktu. Kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddayah* yang merupakan bentuk jamak dari *buddi* (budi atau akal). Budi memiliki

³³ Nur'Amanah dan Iwan Selamat, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI," *Jurnal Bestari* 1 (2020): 120.

³⁴ Karim, "Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Melalui Metode Pembelajaran Mind Mapping.," *QUALITY* 1 (2017): 2.

arti akal, kelakuan, dan norma. Sedangkan Islam berasal dari bahasa Arab yang memiliki arti selamat. Jadi Sejarah Kebudayaan Islam merupakan kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa, serta cipta umat Islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai dalam Islam.³⁵

Masa lalu budaya Islam dipandang sebagai berita atau kisah kejadian sejarah dengan asal usul tertentu. Sejarah kebudayaan Islam diawali dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi sebelum Nabi Muhammad SAW lahir dan diutus sebagai Rasul. Budaya mengacu pada semua perkembangan positif dalam konsep politik, ekonomi, teknologi, dan seni sepanjang sejarah Islam. Budaya ini adalah produk selera dan rekaan umat Islam. Perbedaannya dapat dilihat pada sumber nilainya, yang mirip dengan sejarah budaya lain dan biasanya bersifat dinamis.

Materi yang bermakna dan peristiwa sejarah manusia membentuk Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dari sini dapat disimpulkan bahwa kajian sejarah mengandung informasi tentang periode waktu yang ditemukan oleh generasi selanjutnya dan juga dipandang bermanfaat. Ini menjelaskan bagaimana peristiwa masa lalu dapat dipahami, dan bagaimana hukum sejarah dapat digunakan untuk meramalkan masa kini dan masa depan. Sejarah lebih dari sekedar cerita yang hanya berfokus pada masa lalu dan tidak memiliki

³⁵ Nurul Indana, "Upaya Guru Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI Berbasis Al-Qur'an Di MTs Al-Urwalul Wutsqo Jombang," *Jurnal Studi Keislaman* 5, no. 1 (2019): 6.

relevansi dengan masa kini atau masa depan. Pengetahuan sejarah ini telah ditransformasikan menjadi modal untuk menciptakan peradaban yang lebih maju.

Melalui penyuluhan, pengajaran, latihan, penggunaan, pengalaman, dan latihan pembiasaan, pelajaran SKI dapat meningkatkan kesadaran berbudaya dan hidup Islami.³⁶ Dalam melayani berbagai tujuan dalam konteks pembelajaran SKI, termasuk mendidik, memajukan ilmu pengetahuan, dan mengubah. Pembelajaran SKI membutuhkan teknik yang memadukan sejumlah unsur, antara lain keimanan, pengalaman, pembiasaan, intelektual, emosional, fungsional, dan juga keteladanan, guna mewujudkan fungsi-fungsi tersebut.

2. Tujuan Mata Pelajaran SKI

Tujuan mata pelajaran SKI di SD atau MI adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan pengetahuan siswa tentang nilai mempelajari dasar-dasar Islam, termasuk standar yang ditetapkan Rasulullah SAW.
- b) Menumbuhkan kesadaran siswa betapa pentingnya waktu dan tempat bagi proses yang berlangsung di masa lalu, masa kini, dan masa depan.

³⁶ D. P. A RI, *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam* (Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI, 2016).

- c) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menganalisis informasi sejarah secara kritis.
- d) Menumbuhkan pemahaman dan rasa hormat di kalangan siswa terhadap budaya atau tradisi Islam.³⁷

Berikut tujuan khusus mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah:

- a) Memberikan pemahaman kepada umat Islam dan siswa tentang sejarah dan budaya. Pengetahuan yang ditekankan di sini yaitu pada ranah kognitifnya, sehingga pada siswa dapat membedakan antara perbuatan yang baik serta buruk menurut hati nuraninya sendiri.
- b) Mengambil *Ibrah*, makna, serta nilai yang terkandung dalam sejarah. Terdapat banyak sekali hikmah yang ada di dalam cerita sejarah. Namun tujuan yang utama pada *Ibrah* tersebut yaitu untuk pembentukan perilaku siswa serta dapat dijadikan pelajaran melalui pesan dan kesan yang terdapat dalam cerita sejarah.
- c) Menanamkan penghayatan diri dan kemauan yang kuat untuk berakhlak mulia berdasarkan cerminan dari sebuah sejarah yang ada. Di sini guru sebagai cerminan bagi siswa, sehingga cerita yang disampaikan oleh guru itu benar adanya, karena terbukti atas cerminan sikap guru tersebut.

³⁷ Rofiqoh, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021", *Doctoral dissertation* (2020).

d) Memberikan kepada peserta didik sarana yang diperlukan untuk mengembangkan kepribadiannya berdasarkan keteladanan dalam rangka mengembangkan kepribadian peserta didik yang berakhlak mulia. Dalam Tokoh tersebut harus ada peran orang yang harus diceritakan dalam sejarah tersebut. Guru harus dapat membawakan cerita dengan baik, agar tokoh tersebut dapat menjadi teladan bagi siswa yang mendengarnya.³⁸

Tujuan dari mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu tujuan dari Madrasah Ibtidaiyah, karena dengan adanya pelajaran ini diharapkan agar siswa dapat mengambil hikmah dari sejarah umat Islam.

3. Karakter Mata Pelajaran SKI

Hanafi mengklaim, karena tujuan utamanya adalah mencoba dan mempelajari peristiwa sejarah, maka karakteristik mata pelajaran SKI bisa dibandingkan dengan mata pelajaran sejarah pada umumnya.³⁹

Untuk alasan ini, ia juga mengusulkan ciri-ciri mata pelajaran sejarah budaya Islam berikut ini:

a) Sejarah dengan komponen masa lalu. Peristiwa terjadi di masa lalu, dan setiap peristiwa sejarah hanya terjadi satu kali. Oleh karena itu,

³⁸ Innaha Fujiarti, *Upaya Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN 2 Madiun*, 2016, <http://etheses.uin-malang.ac.id/3912/>.

³⁹ Asy'ari, Priyatna, & Haryono, "Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTS Nurul Falah Sukadadi Kabupaten Bogor Tahun Ajaran 2019/2020," *Prosa PAI 2* (2020): 26, Prosiding Al Hidayah Pendidikan Agama Islam.

mempelajari sejarah memerlukan pengetahuan tentang kejadian sejarah serta evolusi peradaban.

- b) Obyek perkembangan sejarah adalah ciptaan masa kini berdasarkan bahan-bahan sejarah. Oleh karena itu, mengetahui sejarah memerlukan pemikiran kritis yang lebih besar, ketelitian, ketergantungan pada sumber, dan objektivitas sesuai dengan kehendak sendiri atau kehendak pihak tertentu.
- c) Sejarah dapat disusun secara kronologis karena peristiwa sejarah harus dipelajari sesuai dengan urutan kronologis terjadinya.
- d) Teori sebab-sebab dapat ditemukan dalam sejarah. Penting untuk diingat konsep sebab-sebab, yang menyatakan bahwa satu peristiwa disebabkan oleh peristiwa sejarah lainnya dan peristiwa sejarah lainnya akan menjadi penyebab peristiwa sejarah berikutnya, sambil menggabungkan satu fakta dengan fakta lain atau menjelaskan satu peristiwa sejarah dengan lain.

Inti dari sejarah membahas bagaimana masyarakat telah berkembang dalam kaitannya dengan berbagai aspek kehidupan, termasuk ekonomi, politik, budaya, masalah sosial, dan ide-ide agama dan filosofis. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan multidimensi untuk memahami sejarah, dengan melihat berbagai segi pertumbuhan materi serta penjabaran materi pelajaran untuk setiap isu atau topik bahasan.

Ketika Sejarah Kebudayaan Islam dipertimbangkan dalam konteks pembelajaran mata pelajaran SKI, manfaat *Quizizz* mengungkapkan bahwa konten sejarah utama adalah produk sampingan dari masa kini berdasarkan sumber yang tersedia. Produk saat ini yang dimaksud adalah pengemasan konten SKI, yang dibuat sesuai dengan perkembangan dan kecanggihan teknologi pendidikan serta penggunaan media di dalamnya, agar memberikan kesan kreatif dan inovatif pada konten tersebut dengan tetap berlandaskan pada kebenaran dan keaslian. Sedangkan, pembelajaran *Quizizz* mengklaim bahwa menggunakan *Platform* ini akan membuat belajar lebih menarik, menantang, dan tidak monoton bagi siswa.⁴⁰

Dari integrasi tersebut, khususnya dengan karakter SKI yang memiliki pelajaran berupa produk kekinian berdasarkan materi primer sebelum dikemas, dapat kami sampaikan bahwa *Platform Quizizz* dapat mendorong partisipasi siswa, menghibur, dan membantu siswa mengembangkan pengendalian diri yang lebih baik sehingga mereka akan menerima instruksi dan menahan diri dari *multitasking*, yang semuanya meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI.

⁴⁰ Rofiqoh, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021", *Doctoral dissertation* (2020).

4. Manfaat Mempelajari SKI

Belajar berpikir secara historis dan memahami bagaimana sejarah berubah di dunia Islam adalah dua keuntungan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah harus dipelajari selama orang ingin tahu tentang masa lalu. Lebih lanjut, dengan mempelajari sejarah, maka akan bersungguh-sungguh dalam melakukan persiapan masa depan agar dapat meraih keberhasilan, serta akan lebih berhati-hati agar kegagalan tersebut tidak akan terulang kembali.⁴¹

Mengetahui tentang masa lalu mirip dengan belajar tentang peristiwa masa kini. Alangkah baiknya jika individu terbuka untuk belajar tentang situasi keseharian, sehingga mereka dapat menemukan solusi untuk kesulitan baru yang bahkan lebih baik. Sejarah adalah mata pelajaran yang menghubungkan masa lalu dan masa kini, menjadikannya mata pelajaran yang berguna untuk dipelajari oleh generasi berikutnya sehingga mereka dapat lebih memahami masa lalu, sekarang, dan masa depan. Bagi umat Islam yang disuruh mempelajari sejarah, Al-Quran adalah kitab sucinya.

Beberapa ayah Al-Quran yang menerangkan dengan jelas tentang hal tersebut. Diantaranya yaitu pada Q.S Ar-Ruun/30 Ayat 9:

أَوْ لَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَيَنْظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ كَانُوا أَشَدَّ مِنْهُمْ
 قُوَّةً وَأَنَارُوا الْأَرْضَ وَعَمَرُوهَا أَكْثَرَ مِمَّا عَمَرُوهَا وَجَاءَتْهُمْ رُسُلُهُمْ بِالْبَيِّنَاتِ فَمَا كَانَ
 اللَّهُ لِيَظْلِمَهُمْ وَلَكِنْ كَانُوا أَنْفُسَهُمْ يَظْلِمُونَ ٩

⁴¹ Sugeng & Siswandi, *Sejarah Kebudayaan Islam* (Surabaya: Hilmi Putra, 2014).

Artinya: “Dan apakah mereka tidak mengadakan perjalanan di muka bumi, dan memperhatikan bagai mana akibat (yang diderita) oleh orang-orang sebelum mereka? orang-orang itu adalah lebih kuat dari mereka (sendiri) dan telah mengolah bumi (tanah) serta memakmurkannya lebih banyak dari apa yang telah mereka makmurkan, dan telah datang kepada mereka Rasul-rasul mereka dengan membawa bukti-bukti yang nyata. Maka Allah sekali-kali tidak berlaku zalim kepada mereka, akan tetapi merekalah yang berlaku zalim kepada diri sendiri. (Q.S. Ar-Ruum/30 : 9).”⁴²

Mempelajari sejarah kebudayaan Islam memiliki beberapa keuntungan, di antaranya:

- a) Adanya rasa bangga dan kasih sayang terhadap kebudayaan Islam karena diciptakan oleh umat Islam pada masa lalu.
- b) Berkontribusi pada pelestarian artefak sejarah dengan belajar dari pengalaman saat belajar, meneliti, dan belajar.
- c) Mampu mencontohkan perilaku positif tokoh-tokoh terdahulu.
- d) Meningkatkan motivasi dan kegairahan untuk meningkatkan prestasi yang telah dicapai oleh ummat sebelumnya.⁴³

5. Materi Kisah Teladan Sahabat Usman Bin Affan

Materi SKI kelas V pada semester genap ini terdiri dari kisah teladan sahabat Abu Bakar as-Siddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, Ali bin Abi Tolib. Namun pada materi kali ini peneliti lebih memfokuskan pada bab VIII yaitu kisah teladan sahabat Usman bin Affan.

⁴² Depag RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Surabaya: Toha Putra, 2005).

⁴³ Siswandi, *Sejarah Kebudayaan Islam*.

a) Meneladani sahabat Usman bin Affan

Ustman bin Affan adalah sahabat dekat Nabi yang santun, dermawan, dan memberikan banyak perhatian pada pertempuran Nabi Muhammad. Dia adalah khalifah yang cermat membaca dan mencatat Alquran.

Usman bin Affan bin Abil' Ash bin Umaiyyah adalah nama lengkapnya. Dia menggunakan nama Abu Abdullah dan lahir di Makkah pada tahun 573 M, ketika Nabi baru berusia lima tahun. Ibunya bernama Arwa, dan ayahnya bernama Affan. Dia adalah anggota keluarga Bani Umayyah suku Quraisy. Rasulullah SAW mengaguminya karena beliau dikenal sejak dini karena ilmunya, kejujurannya, kedisiplinannya, kesantunannya, dan ketakwaannya.

Pada usia 34 tahun, Usman bin Affan masuk Islam atas ajakan sahabatnya Abu Bakar as-Shiddiq. Ia mendatangi Rasulullah SAW untuk menyatakan baiat masuk Islam dan keyakinannya karena tertarik dengan tawaran sahabatnya tersebut.

Usman bin Affan adalah seorang pedagang sukses baik sebelum maupun sesudah masuk Islam. Dia terkenal karena sangat dermawan dan menginfakkan uangnya untuk memajukan Islam. Sahabat Usman memberikan 950 ekor unta, 59 ekor kuda, dan seribu dinar kepada pasukan Islam saat Rasulullah SAW bersiap untuk berperang Tabuk. Sumur rumah yang dibeli sahabat Usman

dari orang Yahudi seharga 20.000 dirham juga diinfakkan untuk keperluan air umat Islam.

Salah satu penulis wahyu adalah sahabat Usman. Sahabat Usman juga mempunyai keistimewaan dalam mempelajari bahasa Arab pada masa itu, yang meliputi perumpamaan, ilmu turun-temurun, dan berita perang. Dia juga bisa memprediksi kapan perjalanan perdagangan akan terjadi di masyarakat Arab saat itu.

Akibatnya, meski tindakannya menyebabkan beberapa gejolak politik selama pemerintahannya, kepribadian sahabat Usman tidak berubah karenanya. Namun, hal itu disebabkan oleh keadaan umat Islam saat itu dan pengaruh luar. Jadi, tidak benar jika dikatakan sahabat Usman itu lemah dan nepotis. Tetapi orang-orang di sekitarnya menutupi informasi yang seharusnya dibagikan pada khalifah Usman. Pada tahun 35 Hijrah, sahabat Usman meninggal dunia akibat dibobol pemberontak di rumahnya. Pada usia 82 tahun, ia meninggal dunia saat membaca Al-Quran.⁴⁴

b) Sahabat Usman bin Affan r.a. Menjadi Khalifah (23-35 H / 644-656 M)

Sahabat Umar bin Khatab r.a. tidak menyebutkan nama pengganti jabatannya sebagai khalifah sebelum meninggal dunia. Ketika diminta untuk menyebutkan nama penggantinya, dia menjawab dengan cerdas: "Jika saya telah menunjuk seseorang

⁴⁴ Muammar, *Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas V*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI Jl. Lapangan Banteng Barat No 3-4 Lantai 6-7, 2020).

untuk menggantikan saya sebagai khalifah, maka akan ada seseorang yang lebih baik dari saya, khususnya (Abu Bakar telah membuat penunjukan). Dan jika saya tidak menyebutkannya itu, seseorang yang lebih tinggi dari saya yaitu, Nabi Muhammad Saw telah melakukan tugas ini.

Ia mengusulkan agar calon khalifah, yang berarti salah seorang sahabat yang dijanjikan Nabi, naik ke surga meskipun ia tidak menunjuk siapa pun untuk menggantikannya. Mereka adalah Abdurrahman bin 'Auf, Usman bin Affan, Ali bin Abi Thalib, Zubair bin 'Awwam, dan Sa'ad bin Abi Waqqash. *Ahlul Halli wal Aqdi* adalah nama dewan pemilihan khalifah yang beranggotakan enam orang.

Usman terpilih menggantikan Umar bin Khatab sebagai khalifah dari enam sahabat yang disebutkan oleh khalifah Umar di atas. Usman terpilih menjadi seorang khalifah pada saat berusia 70 tahun.

Merupakan tugas yang sangat berat bagi Khalifah Usman untuk meneruskan pemerintahan Khalifah Umar bin Khattab. Usman sang Khalifah memerintah dengan kelembutan dan kesopanan. Dengan masa pemerintahan dua belas tahun, dia adalah khalifah Rashidun yang memerintah paling lama. Prestasi khalifah Usman bin Affan antara lain:

1) Menumpas Pemberontakan di Daerah

Sejak wafatnya khalifah Umar, terjadi pemberontakan di daerah-daerah yang berada di bawah kekuasaan Islam di bawah khalifah Umar. Mereka bertujuan untuk mengembalikan otoritas pemerintahan sebelumnya, yang telah digulingkan. Di Persia, mantan raja dan pemimpin pemerintahan lama mengorganisir pasukan mereka untuk merebut kembali kendali. Khurasan adalah lokasi pemberontakan ini. Selain itu, Romawi di bawah komando jenderal Manuel dari Armenia menyerang Aleksandria yang sebelumnya berada di bawah kekuasaan pemerintahan Islam.

Kedua pemberontakan tersebut dipadamkan oleh pasukan yang dikirim oleh Khalifah Usman. Dengan kemenangan ini, otoritas Islam mampu mendapatkan kembali kendali atas wilayah Khurasan dan Aleksandria.

2) Menghadapi Pertentangan Bangsa Romawi

Khalifah Usman berhasil mengirimkan tentara untuk melawan pasukan Romawi yang dipimpin oleh Kaisar Constantine. Sedangkan Gubernur Mesir dan pemimpin tentara Islam adalah Abdullah bin Abi Sarah. Pada tahun 31 Hijriah, perang berkecamuk di dekat Aleksandria di Mediterania. Konflik ini dikenal dengan perang Dzatis Sawari karena melibatkan banyak kapal perang (mast war). Sementara pasukan

lawan memiliki 1.000 kapal, pasukan Islam hanya memiliki 200 kapal. Namun, pasukan Islam berhasil membalikkan pasukan Romawi.

3) Membukukan Mushaf Al-Quran

Wilayah di bawah kekuasaan Islam tumbuh di bawah pemerintahan khalifah Usman, dan para pengikut Nabi tersebar luas. Hal ini menyebabkan banyak pembacaan dialek Al-Quran yang berbeda. Perbedaan ini dapat menimbulkan konflik di kalangan umat Islam. Alhasil, khalifah Usman memutuskan untuk membukukan bacaan Al-Quran menjadi satu *mushaf*. Akhirnya, dia membentuk kelompok di bawah arahan Zaid bin Tsabit untuk menulis Al-Quran.

Manuskrip Utsmani yang merupakan hasil penulisan Al-Quran ini dijadikan referensi manuskrip standar (*mushaf*). 6 *mushaf* hadir. Yang lainnya dikirim ke Mekkah, Madinah, Basra, Kufah, dan Syam/Suriah. Salah satunya untuk khalifah Usman. Selain enam, semua *mushaf* Al-Quran lainnya harus dibakar. *Mushaf* Al-Quran yang ditulis di bawah khalifah Usman saat ini menjadi sumber informasi yang populer bagi umat Islam di seluruh dunia.⁴⁵

⁴⁵ Muammar, *Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas V*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI Jl. Lapangan Banteng Barat No 3-4 Lantai 6-7, 2020).

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

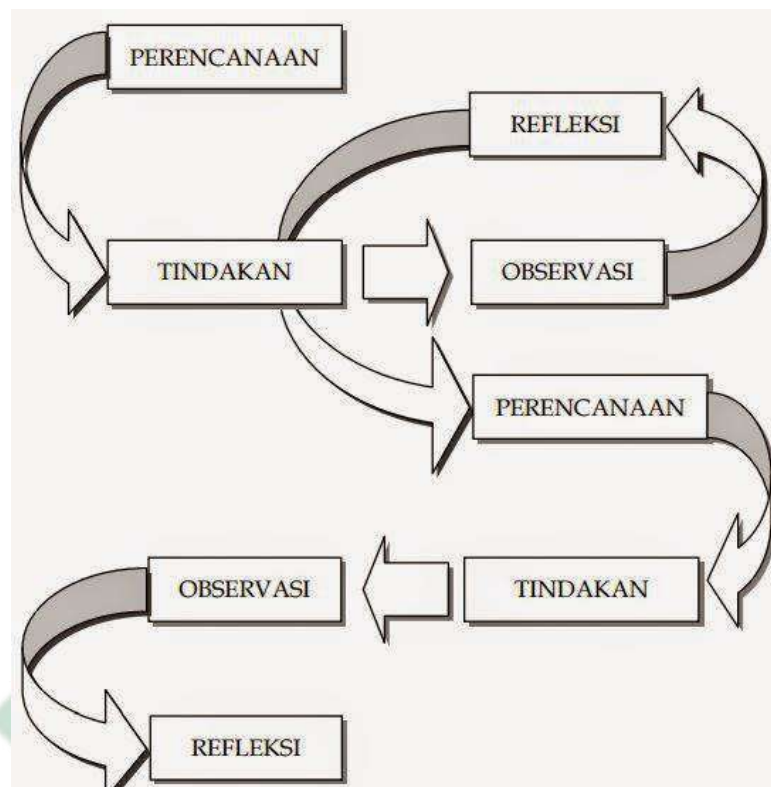
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Menurut Kemmis, sebuah penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) dalam memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Bahasa Inggris dari penelitian ini disebut *Classroom Action Research (CAR)*.⁴⁶

Di sini, paradigma Kurt Lewin digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi adalah empat proses yang membentuk ide sentral penelitian Kurt Lewin.⁴⁷ Gambar di bawah ini menjelaskan hubungan antara empat proses tersebut:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁴⁶ Muhammad Djajadi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Arti Bumi Intara, 2019).

⁴⁷ Muhammad Afandi, *Cara Efektif Menulis Karya Ilmiah Setting Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar Dan Umum* (Bandung: Alfabeta, 2011).



Gambar 3.1.
Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin

Langkah-langkah di atas dilakukan terus-menerus dalam siklus yang berurutan. Peneliti menggunakan penelitian ini karena dianggap bermanfaat untuk menilai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI dari tahapan yang koheren dan sistematis. Selain itu, banyak penelitian tindakan kelas lainnya telah mengambil konsep ini sebagai titik awal untuk pengembangannya penelitiannya. Orang pertama yang memperkenalkan model penelitian tindakan kelas (PTK) adalah Kurt Lewin.

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. Setting Penelitian

Setting yang ada dalam penelitian ini meliputi tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus PTK:

a) Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang pada mata pelajaran SKI.

b) Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap, pada tahun ajaran 2022/2023

c) Siklus PTK

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan menggunakan dua siklus, agar dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui *Platform Quizizz* pada mata pelajaran SKI di kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*).

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian di sini yaitu siswa kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang dengan jumlah sebanyak 31 siswa. Dalam pemilihan kelas ini sudah dilakukan dengan mempertimbangkan hasil belajar siswa yang masih perlu di tingkatkan sesuai dengan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan. Selain itu pembelajaran menggunakan *Platform Quizizz* belum pernah dilakukan di sekolah tersebut saat *offline/luring*.

C. Variabel yang Diteliti

Variabel yang diteliti untuk menjawab permasalahan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Input : Siswa kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang.
2. Variabel Proses : Penggunaan *Platform Quizizz*.
3. Variabel Output : Peningkatan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan.

D. Rencana Tindakan

Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi merupakan empat langkah model Kurt Lewin yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini. Keempat langkah tersebut di atas dibagi menjadi dua siklus dalam strategi penelitian ini. Apabila dalam penelitian siklus I belum tercapai indikator yang ditentukan, maka peneliti akan melakukan penelitian kembali pada siklus II untuk memenuhi indikator serta tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan oleh peneliti.

1. Pra Siklus

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu melakukan observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran SKI kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang.

2. Siklus I

a) Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan siklus I dalam penelitian ini yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Membuat sumber belajar berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti dan disetujui oleh pengajar kelas. Untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran SKI yang disesuaikan dengan kerangka desain menggunakan *Platform Quizizz*, peneliti dan pengajar menggunakan RPP sebagai panduan.
- 2) Menyiapkan bahan ajar serta fasilitas pendukung selama proses pembelajaran, seperti media pembelajaran.
- 3) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

b) Tindakan (*acting*)

Melaksanakan pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan tindakan yang peneliti lakukan pada poin ini. Melalui *Platform Quizizz*, peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan kerangka desain pembelajaran, meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup yang dilakukan oleh guru SKI kelas V.

c) Observasi (*observing*)

Tujuan dari kegiatan observasi adalah untuk mengumpulkan informasi tentang bagaimana tindakan yang dimaksudkan dilakukan sambil juga mencatat kekurangan atau tantangan yang mungkin timbul. Tahap yang dapat peneliti lakukan yaitu mengamati aktivitas guru dan siswa dengan mengisi lembar observasi dalam menerapkan pembelajaran dengan *Platform Quizizz*.

d) Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi dan menganalisis data untuk mengetahui hasil dari pembelajaran pada siklus I. Jika hasil belajar yang telah di dapat sudah menunjukkan peningkatan, maka peneliti tidak perlu lagi untuk melakukan ke tahap berikutnya, yaitu siklus II. Namun bila peneliti masih menemukan hambatan pada siklus I, maka peneliti harus memperbaiki hambatan tersebut pada siklus II.

3. Siklus II

Siklus II merupakan perbaikan yang meninindak lanjut dari siklus I. Jika dari siklus I memiliki kekurangan, maka diperlukan perbaikan pada siklus II.

a) Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan siklus II, tugas peneliti antara lain mempersiapkan kembali kebutuhan penelitian guna mengatasi kekurangan-kekurangan pada siklus I, khususnya sebagai berikut:

- 1) Membuat sumber belajar berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II yang telah disusun oleh peneliti dan disetujui oleh pengajar kelas. Untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran SKI yang disesuaikan dengan kerangka desain menggunakan *Platform Quizizz*, peneliti dan pengajar menggunakan RPP sebagai panduan.
- 2) Menyiapkan bahan ajar serta fasilitas pendukung selama proses pembelajaran yang perlu diperbaiki, seperti media pembelajaran.
- 3) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang sudah diperbaiki.

b) Tindakan (*acting*)

Tahap ini merupakan tindakan siklus II, Peneliti merancang kegiatan sesuai dengan kerangka desain belajar melalui *Platform Quizizz* yang sesuai dengan RPP hasil dari refleksi pada siklus I.

c) Observasi (*observing*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan kembali sesuai dengan instrumen penelitian yang meliputi aktivitas dari guru dan siswa.

d) Refleksi (*reflecting*)

Tahap akhir pada penerapan siklus II ini yaitu refleksi, peneliti melakukan evaluasi serta menganalisis hasil observasi pada siklus II. Selanjutnya, peneliti dapat menyimpulkan serta memberikan pernyataan bahwa pada penelitian ini dapat

meningkatkan atau tidaknya kedisiplinan siswa selama penelitian berlangsung.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Sumber data yang ada dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a) Siswa : untuk mendapatkan lembar data observasi aktivitas siswa selama pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- b) Guru : untuk mengetahui ukuran keberhasilan siswa selama proses pembelajaran.

2. Teknik Pengumpulannya

a) Observasi

Suatu teknik atau cara pengumpulan data yang sistematis dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung merupakan pengertian dari observasi atau pengamatan.⁴⁸ Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan proses pembelajaran pada siswa dalam mata pelajaran SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan.

Fungsi dari kegiatan observasi ini yaitu untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada penggunaan *Platform Quizizz*, dalam bentuk

⁴⁸ Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020).

lembar instrumen observasi aktivitas siswa serta lembar observasi aktivitas guru.

Model yang akan digunakan di lembar observasi adalah menggunakan model *rating scale* yaitu skala bertingkat, perolehan data dari *rating scale* menggunakan skala skor 1,2,3,4.

b) Wawancara

Wawancara merupakan percakapan atau tanya jawab yang dilakukan antara dua orang atau lebih sebagai narasumber untuk mendapatkan sebuah informasi agar dapat tercapainya tujuan tertentu. Wawancara dalam hal ini dilakukan untuk memperoleh data tentang pendapat guru dan siswa terhadap penggunaan *Platform Quizizz* dalam materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan yang telah dilakukan pada kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang.

c) Tes

Tes merupakan suatu strategi pengukuran yang mengandung berbagai pertanyaan atau rangkaian usaha yang harus dilakukan atau dijawab oleh responden.⁴⁹ Agar mendapatkan hasil data, peneliti melakukan *posttest*. *Posttest* diberikan setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis berupa soal pilihan ganda atau *multiple choice*.

⁴⁹ Nur Imama Sholihah, "Peningkatan Pemahaman Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Secara Generatif Tema 1 Subtema 1 Melalui Model Quantum Teaching Pada Siswa Kelas VI MI Roudlotul Muta'abidin Payaman Solokuro Lamongan," in Skripsi (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2020).

Guna mendapatkan data tentang peningkatan hasil belajar siswa kelas V MI Al-Karamah terhadap materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan menggunakan *Platform Quizizz*.

d) Dokumentasi

Mengambil gambar untuk dokumentasi diperlukan dalam sebuah penelitian, dikarenakan jenis pengumpulannya bersifat non-reaktif sehingga subjek data tidak menyembunyikan apa pun.⁵⁰ Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan tentang arsip nilai siswa dan profil sekolah. Data yang diperoleh yaitu dokumen-dokumen berupa dokumen utama maupun dokumen penunjang pada proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitian pengambilan dokumentasi yang dilakukan peneliti berupa hasil tes kemampuan siklus I, hasil tes kemampuan siklus II, foto guru saat melakukan KBM-menggunakan *Platform Quizizz*, foto peserta didik saat melakukan KBM-menggunakan *Platform Quizizz*, foto kelas, serta foto peneliti untuk membuktikan secara nyata bahwa penelitian ini benar dilakukan.

3. Teknik Analisis Data

Upaya seorang guru untuk bekerja secara aktif sebagai peneliti untuk mengumpulkan data secara tepat disebut analisis data. Ada dua jenis data berbeda yang mungkin digunakan peneliti: data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data juga merupakan pengolahan data yang

⁵⁰ Bambang Setiyadi, *Penelitian Tindakan Untuk Guru Dan Mahasiswa*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).

sangat relevan. Melalui indikator dan penilaian yang dinyatakan dalam bentuk kuantitatif, hasil belajar siswa dapat diubah menjadi data kuantitatif. Nilai hasil belajar siswa yang telah terkumpul akan digunakan untuk menentukan nilai dan juga digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa, khususnya disiplin belajarnya.⁵¹ Sedangkan tulisan yang menggambarkan tindakan siswa selama proses belajar mengajar atau informasi yang akan disampaikan dalam bentuk bahasa deskriptif dapat menghasilkan data kualitatif.

a) Analisis data observasi aktifitas guru dan siswa

Tujuan dari observasi ini bertujuan agar dapat mengetahui persentase kemampuan guru juga siswa saat pembelajaran SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan dibuat untuk memperoleh data. Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai nilai kemampuan aktivitas guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung. Menentukan hasil observasi aktifitas guru dan siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.⁵²

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Rumus 3.1.
Skor Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Setelah memperoleh skor penilaian hasil observasi guru dan siswa, kemudian dikelompokkan menjadi beberapa kriteria, yakni:

⁵¹ Suharsimi Arikunto Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).

⁵² Belinda Asmarantika Marliana Afandi, *Peningkatan Pemahaman Konsep Wujud Benda Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 Melalui Media Magic Box Pada Siswa Kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021).

Tabel 3.1.
Persentase Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Nilai	Kriteria
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
66-75	Cukup
<65	Kurang

Penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai keberhasilan minimum yakni ≥ 80 . Apabila perolehan nilai akhir kurang dari ketentuan nilai minimum, maka akan dilakukan pengulangan untuk perbaikan nilai.

b) Analisis data wawancara

Teknik analisis data wawancara berbeda dengan teknik analisis data observasi dan hasil belajar. Karena masing-masing data mempunyai karakteristik sendiri. Data wawancara dapat dianalisis dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada guru maupun siswa kelas V.

c) Analisis data tes hasil belajar siswa

Agar dapat mengetahui jumlah ketuntasan hasil belajar siswa, digunakan analisis sederhana berupa persentase (%) indikator keberhasilan atau ketuntasan hasil belajar siswa ditentukan dengan

KKM 76. Untuk menghitung nilai prosentase hasil belajar dapat menggunakan rumus berikut ini.⁵³

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Rumus 3.2.
Rumus Persentase Hasil Belajar

Keterangan:

P = Persentase yang akan dicari

f = Jumlah siswa yang tuntas

n = Jumlah semua siswa

100% = Bilangan tetap

Nilai yang diperoleh tersebut, kemudian dikelompokkan menjadi beberapa kriteria, yaitu:

Tabel 3.2.
Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

Nilai	Kriteria
86-100%	Sangat Baik
76-85%	Baik
66-75%	Cukup
<65%	Kurang

Penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai keberhasilan minimum yakni ≥ 76 . Apabila perolehan nilai

⁵³ Kholisatin, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Gerak Badan Melalui Model Quantum Teaching Teknik TANDUR Pada Siswa Kelas III MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo", *Doctoral dissertation* (2020).

akhir kurang dari ketentuan nilai minimum, maka akan dilakukan pengulangan untuk perbaikan nilai.

Agar mengetahui nilai rata-rata kelas, peneliti dapat menggunakan rumus berikut ini.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Rumus 3.3.
Menghitung Nilai Rata-Rata Siswa

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata

x = Jumlah semua nilai

n = Jumlah siswa

Nilai rata-rata kelas, kemudian dikelompokkan menjadi beberapa kriteria, yaitu:

Tabel 3.3.
Kriteria Nilai Rata-Rata Siswa

Nilai	Kriteria
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
66-75	Cukup
<65	Kurang

Penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai rata-rata kelas minimum yakni ≥ 76 . Apabila perolehan nilai

kurang dari ketentuan nilai minimum, maka akan dilakukan pengulangan untuk perbaikan nilai.

d) Analisis data dokumentasi

Data dokumentasi yang dianalisis meliputi perangkat pembelajaran yaitu RPP, absensi siswa, data nilai prasiklus atau hasil evaluasi pelajaran SKI, foto kegiatan belajar, dan data lainnya yang mendukung selama penelitian berlangsung. Pada analisis berupa foto, peneliti dapat dibantu oleh teman sejawat untuk mendokumentasikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

F. Indikator Kinerja

Apabila siswa mencapai skor atau nilai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian pembelajaran dianggap telah berhasil. Indikator kinerja berfungsi sebagai ukuran seberapa baik tindakan telah dipraktikkan, sehingga memudahkan peneliti untuk menentukan hasil dari penelitiannya.

Berikut adalah indikator yang digunakan sebagai ukuran dalam penelitian ini.

1. Hasil nilai akhir observasi aktivitas guru dan siswa ≥ 80 .
2. Nilai akhir siswa sesuai KKM MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang ≥ 76 .
3. Persentase ketuntasan belajar siswa mencapai $\geq 76\%$.

G. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bersifat kerjasama, di mana peneliti berkolaborasi dengan guru SKI kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang. Rincian tugasnya sebagai berikut:

1. Identitas Peneliti

Nama : Yastami Arrizal Priyogi
 Nim : D97219113
 Jurusan/Fakultas : PGMI/Tarbiyah dan Keguruan
 Institusi : UIN Sunan Ampel Surabaya
 Unit Penelitian : MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang
 Tugas : Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyusun instrumen penelitian, membuat instrumen penelitian, membuat lembar observasi, berdiskusi dengan guru kelas, dan menyusun hasil laporan penelitian.

2. Identitas Guru

Nama : Siti Mutrofin, S. Ag.
 Jabatan : Guru mata pelajaran SKI kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang
 Tugas : Bertanggung jawab atas semua kegiatan pembelajaran, terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran, terlibat dalam perencanaan

observasi, dan merefleksikan hasil dari siklus yang dilakukan.

3. Siswa Kelas V

Siswa kelas V berjumlah 31 siswa, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Tugasnya yaitu melakukan semua kegiatan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti dengan baik melalui *Platform Quizizz* pada siklus I dan siklus II.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di kelas V MI Al-Karamah Banjarnayar akan dijelaskan dalam dua siklus yang terdiri dari beberapa tahapan selama proses pembelajaran di kelas. Agar memperoleh hasil penelitian, peneliti mengambil data melalui kegiatan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Dalam kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi mempunyai tujuan untuk mengetahui hasil data tentang bagaimana penggunaan *Platform Quizizz* sebelum serta sesudah pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Sedangkan tes memiliki tujuan untuk memperoleh data tentang peningkatan hasil belajar siswa yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Ada tiga tahapan dalam penelitian kali ini, tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Pra Siklus

Tahap awal sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2023. Dalam tahapan ini peneliti melakukan kegiatan observasi di kelas V guna melihat proses pembelajaran secara langsung untuk mendapatkan data-data sebelum melakukan penelitian. Dengan cara wawancara terhadap guru mata pelajaran SKI dan siswa kelas V mengenai pembelajaran di dalam kelas, melihat dokumen nilai harian siswa serta menganalisis hasil dokumen evaluasi

hasil belajar siswa kelas V khusus pada mata pelajaran SKI yang selanjutnya digunakan sebagai bahan sebelum melakukan penelitian.

Pada kegiatan wawancara terhadap guru kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar menjelaskan, bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ditemui selama proses pembelajaran salah satunya terkait dengan rendahnya hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran SKI, penyebabnya yaitu guru kurang berinovasi dalam mengembangkan metode, strategi, media, model pembelajaran. Dikarenakan guru masih nyaman dalam menggunakan pembelajaran konvensional di mana pembelajaran berpusat kepada guru.

Selain itu, guru juga menggunakan media yang sederhana berupa buku pelajaran. Sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kemampuan siswa dari segi kognitifnya atau pengetahuan kurang sehingga seringkali tidak bisa memecahkan masalah (menjawab soal). Hasil wawancara siswa juga menunjukkan bahwa siswa menginginkan pembelajaran yang menyenangkan supaya tidak cepat bosan, serta beberapa siswa juga ada yang menganggap pelajaran SKI itu sulit.

Dari kegiatan yang dilakukan pada tahap pra siklus dapat dijadikan bahan untuk melakukan penelitian. Berdasarkan informasi yang diperoleh, banyak siswa yang memperoleh nilai mata pelajaran SKI dibawah KKM yaitu 76. Berikut data rekapitulasi nilai SKI di kelas V.

Tabel 4.1.
Nilai Pra Siklus Siswa

No	Nama Siswa	Pra Siklus		
		Nilai Harian	Tuntas	Belum Tuntas
1.	A Q K	60		√
2.	B S E	56		√
3.	D O P	68		√
4.	D N R W	60		√
5.	D H P	78	√	
6.	D R K	80	√	
7.	D D N	66		√
8.	E A P	72		√
9.	F N Z	70		√
10.	F A W	84	√	
11.	I Z F	68		√
12.	J W A L	62		√
13.	L F	84	√	
14.	L M	80	√	
15.	M E K	60		√
16.	M A M	56		√
17.	M N I	70		√
18.	M P S	84	√	
19.	M R A	56		√
20.	M H	64		√
21.	M I S	60		√
22.	M N M A	70		√
23.	M R Z	82	√	
24.	M R A H	68		√
25.	N S A	74		√
26.	R R A	60		√
27.	S N A	84	√	
28.	S V E A	78	√	
29.	V N A	82	√	
30.	Z W P J	60		√
31.	Z R A	82	√	
Jumlah		2.178	11	20
Rata-rata		70,25		
Prosentase P = $\frac{f}{n} \times 100\%$		$\frac{11}{31} \times 100\% = 35,48\%$		

Penjelasan dari hasil di atas yaitu 11 dari 31 siswa telah mencapai nilai ketuntasan belajar atau melebihi nilai KKM. Persentase ketuntasan siswa pada mata pelajaran SKI yaitu 35,48% dengan nilai rata-rata 70,25. Artinya, hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI belum mencapai target maksimal yang telah ditentukan. Karena itulah perlu dilakukan tindakan untuk mengatasi masalah tersebut selama proses pembelajaran berlangsung. Faktor rendahnya nilai hasil belajar siswa tidak hanya dari guru, akan tetapi siswa juga sulit untuk memahami soal yang diberikan. Berdasarkan hasil data di atas, maka peneliti dapat menjadikan dasar pertimbangan dalam merencanakan siklus berikutnya.

2. Siklus I

a) Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan awal dalam kegiatan ini yang bisa dilakukan yaitu, menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan kerangka rancangan pembelajaran yang dipilih, yaitu menggunakan *Platform Quizizz*. Yang difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan di kelas V. Serta menyusun bahan ajar atau fasilitas pendukung lainnya selama proses penelitian, seperti media pembelajaran, instrumen penelitian tes, lembar soal pilihan ganda, dan menyusun instrumen lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

b) Tindakan (*acting*)

Penelitian pada siklus I dilakukan di MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang pada hari Senin, 27 Maret 2023. Kegiatan ini dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 31 siswa mata pelajaran SKI. Dalam pelaksanaan penelitian guru mata pelajaran bertindak sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran, sedangkan peneliti bertindak sebagai perencana dan observer.

Kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun oleh peneliti. Dalam kegiatan ini ada tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan guru mengawali dengan mengucapkan salam, kemudian menyapa, dan mengondisikan siswa. Guru memimpin doa dan diikuti peserta didik dengan khusyuk. Kemudian guru menanyakan kabar pada siswa, “Apa kabar hari ini?” siswa menjawab, “Alhamdulillah luar biasa, tetap semangat, yes yes yes” dengan serempak. Selanjutnya guru mengecek kehadiran siswa dengan memanggil satu persatu sesuai absensi. Serta mengajak siswa untuk menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia yaitu “Indonesia Raya”.

Guru memberikan apersepsi terhadap siswa untuk mengulas kembali materi yang disampaikan guru kemarin, dan mengaitkan dengan pembelajaran hari ini. Guru mengajukan pertanyaan, “Apa itu khalifah?” siswa menjawab, “pemimpin umat islam setelah Rasulullah wafat” dengan mengacungkan ibu jari. Kemudian guru bertanya lagi “Siapakah khalifah yang ketiga?” siswa menjawab dengan serentak, “Usman bin Affan”. Guru memberikan apresiasi verbal kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

2) Kegiatan inti

Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok menjadi 4 bagian. Siswa diminta untuk membaca buku pelajaran tentang kisah teladan sahabat Usman bin Affan, kemudian memberikan kesempatan bertanya materi mana yang belum paham.

Selanjutnya siswa diminta untuk mengamati gambar kisah teladan sahabat Usman bin Affan yang dibawa oleh guru, lalu memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan berdiskusi tentang gambar tersebut, seperti tempat lahir, kebiasaan terpuji, dan prestasi khalifah Usman bin Affan. Kemudian saling berdiskusi tentang hal tersebut contoh, Di manakah tempat lahir Usman bin Affan? Kebiasaan terpuji apa saja yang dapat diteladani? Prestasi apa saja yang diperoleh Khalifah Usman

bin Affan pada saat menjabat? Dan lain sebagainya. Serta menggabungkan dengan gambar yang dibawa guru.

Kemudian siswa diminta untuk berdiskusi bersama dengan kelompoknya tentang tema materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan. Guru memberikan lembar kosong untuk siswa merangkum materi yang telah mereka baca dan diskusikan bersama kelompoknya. Dan guru memberikan arahan atau bimbingan terhadap siswa apabila mengalami kesulitan. Guru memberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas secara bergantian.

Guru mengintruksikan bahwa akan mengadakan kuis interaktif dengan menggunakan *Platform Quizizz* yang dikerjakan secara individu dan guru membagikan lembar jawaban kepada siswa, terlihat beberapa siswa yang bertanya kepada teman, guru mengingatkan untuk mengerjakan sendiri sebisanya dan jujur. Setelah selesai, guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan jawabannya.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup guru memberikan penguatan materi terhadap siswa tentang materi yang telah mereka pelajari dan memberikan refleksi berupa tanya jawab mengenai materi yang disampaikan serta menunjuk siswa untuk menyimpulkan atau meriview materi. Kemudian guru memberikan pujian dan

bertepuk tangan bersama sebagai bentuk apresiasi karena telah terlaksanakannya kegiatan belajar hari ini. Selanjutnya guru memberikan informasi mengenai materi berikutnya, kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama yang dipimpin guru dan dilanjutkan guru mengucapkan salam.

c) Observasi (*observing*)

Dalam tahap ini guru bertindak sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan peneliti sebagai observer. Observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dalam kelas berupa aktivitas guru dan aktivitas siswa, dengan menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa. Hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung pada siklus I adalah sebagai berikut.

1) Observasi aktivitas guru

Aspek penilaian guru yang diamati oleh observer sebanyak 28 aspek. Hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran terlihat pada instrumen lembar observasi guru sebagai berikut.

Tabel 4.2.
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
A. Persiapan Memulai Pelajaran					
1.	Persiapan fisik guru dalam mengajar		√		
2.	Menyiapkan perangkat pembelajaran		√		
3.	Menyiapkan media pembelajaran		√		
B. Pelaksanaan Pembelajaran					

Kegiatan Pendahuluan				
4.	Guru membuka pelajaran (salam, doa, kehadiran)	√		
5.	Guru menyampaikan apersepsi		√	
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√	
Kegiatan Inti				
7.	Guru meminta siswa untuk membentuk 4 kelompok	√		
8.	Guru meminta siswa untuk membaca buku pendamping bab kisah teladan sahabat Usman bin Affan		√	
9.	Guru meminta siswa untuk mengamati gambar		√	
10.	Mengajak siswa untuk melakukan intruksi dari guru		√	
11.	Guru meminta siswa untuk memperhatikan dan bertanya jawab			√
12.	Guru meminta siswa untuk berdiskusi bersama kelompoknya tentang tema yang dipelajari			√
13.	Guru memberikan lembar kosong kepada siswa untuk menuliskan rangkuman dari materi yang telah dibaca		√	
14.	Guru memberikan arahan atau bimbingan pada siswa			√
15.	Guru memberikan kesempatan siswa agar dapat menjelaskan materi yang telah mereka rangkum			√
16.	Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil didepan kelas			√
Kegiatan Penutup				
17.	Guru memberikan penguatan materi pada siswa		√	
18.	Guru meminta siswa untuk meriview materi yang didapat		√	
19.	Guru merefleksi pelajaran yang telah dijelaskan		√	
20.	Guru memberikan pertanyaan berkaitan dengan materi (mengulas pelajaran)		√	
21.	Guru meminta siswa untuk bertepuk tangan sebagai bentuk perayaan telah terlaksanakannya kegiatan belajar hari ini	√		
22.	Guru menyampaikan materi untuk pertemuan berikutnya			√
23.	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam		√	
C. Pengelolaan Waktu				
24.	Ketepatan waktu saat pembelajaran		√	
25.	Kesesuaian dengan RPP		√	
D. Suasana Kelas				
26.	Kelas kondusif			√
27.	Terselesaikannya tugas		√	
28.	Kelas lebih hidup dan menyenangkan		√	
Skor Perolehan = 80				
Skor Maksimal = 112				
Nilai $\frac{80}{112} \times 100\% = 71,42\%$				

Penjelasan hasil skor aktivitas guru pada siklus I berdasarkan tabel di atas adalah 7 aspek mendapat skor 2, 18 aspek mendapat skor 3, 3 aspek mendapat skor 4. Total skor adalah 80 yang dikalikan dengan 100, kemudian dibagi skor maksimal 112. Sehingga diperoleh nilai akhir sebesar 71,42%. Artinya hasil dari penilaian aktivitas guru belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan, yaitu ≥ 80 . Maka aktivitas guru perlu diperbaiki karena masih ada aspek yang belum berjalan maksimal.

2) Observasi aktivitas siswa

Aspek aktivitas siswa yang diamati observer sebanyak 19 aspek. Hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terlihat pada instrumen lembar observasi siswa sebagai berikut.

Tabel 4.3.
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
A. Persiapan Memulai Pelajaran					
1.	Siswa siap mengikuti pembelajaran		√		
2.	Menyiapkan perangkat pembelajaran		√		
B. Pelaksanaan Pembelajaran					
Kegiatan Pendahuluan					
3.	Siswa menjawab salam guru	√			
4.	Siswa menjawab sapaan, kabar, serta berdoa bersama		√		
5.	Siswa menjawab guru saat mengecek kehadiran		√		
6.	Siswa menyanyikan lagu "Indonesia Raya"			√	
7.	Siswa memperhatikan guru ketika menyampaikan apersepsi pelajaran		√		
8.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran			√	
Kegiatan Inti					

9.	Siswa membentuk 4 kelompok		√		
10.	Siswa membaca buku pegangan bab kisah teladan sahabat Usman bin Affan		√		
11.	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan sesuai gambar		√		
12.	Siswa berdiskusi bersama kelompoknya tentang tema yang dipelajari			√	
13.	Siswa mendemonstrasikan hasil diskusi mengenai materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan			√	
Kegiatan Penutup					
14.	Siswa memperhatikan penguatan materi yang diberikan oleh guru		√		
15.	Siswa meriview materi yang didapat			√	
16.	Siswa memperhatikan refleksi pelajaran dari guru		√		
17.	Siswa bertepuk tangan sebagai bentuk apresiasi	√			
18.	Siswa mendengarkan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya			√	
19.	Siswa bersama guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan menjawab salam		√		
Skor Perolehan = 53					
Skor Maksimal = 76					
Nilai $\frac{53}{76} \times 100\% = 69,73\%$					

Penjelasan hasil skor pada aktivitas siswa siklus I sesuai dengan tabel di atas adalah 6 aspek mendapat skor 2, 11 aspek mendapat skor 3, dan 2 aspek mendapat skor 4. Total skor ada 53 yang dikalikan dengan 100, kemudian dibagi skor maksimal 76. Sehingga memperoleh nilai akhir sebesar 69,73%. Artinya hasil dari penilaian aktivitas siswa belum memenuhi indikator kinerja yang ditentukan, yaitu ≥ 80 . Maka aktivitas siswa perlu diperbaiki karena masih ada aspek yang belum berjalan dengan baik.

3) Hasil belajar siswa mata pelajaran SKI

Setelah melaksanakan pembelajaran, guru memberikan tes menggunakan *Platform Quizizz* dengan tujuan mengetahui tingkat

kemampuan kognitif siswa dalam pemahaman materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan. Berikut hasil penilaiannya.

Tabel 4.4.
Nilai siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Siklus I		
		Nilai Harian	Tuntas	Belum Tuntas
1.	A Q K	76	√	
2.	B S E	70		√
3.	D O P	76	√	
4.	D N R W	76	√	
5.	D H P	80	√	
6.	D R K	82	√	
7.	D D N	68		√
8.	E A P	76	√	
9.	F N Z	76	√	
10.	F A W	86	√	
11.	I Z F	72		√
12.	J W A L	70		√
13.	L F	86	√	
14.	L M	78	√	
15.	M E K	68		√
16.	M A M	60		√
17.	M N I	76	√	
18.	M P S	86	√	
19.	M R A	64		√
20.	M H	68		√
21.	M I S	64		√
22.	M N M A	78	√	
23.	M R Z	84	√	
24.	M R A H	70		√
25.	N S A	76	√	
26.	R R A	64		√
27.	S N A	86	√	
28.	S V E A	80	√	
29.	V N A	84	√	
30.	Z W P J	70		√
31.	Z R A	84	√	
Jumlah		2.334	19	12
Rata-rata		75,29		
Prosentase P = $\frac{f}{n} \times 100\%$		$\frac{19}{31} \times 100\% = 61,29\%$		

Penjelasan hasil nilai di atas menunjukkan bahwa 19 dari 31 siswa telah mencapai nilai KKM. Persentase ketuntasan belajar siswa kelas V adalah 61,29% dengan nilai rata-rata 75,29. Artinya, nilai persentase dan rata-rata belum mencapai nilai ketuntasan belajar yang telah ditentukan, dikatakan lolos apabila mencapai $\geq 76\%$. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan untuk peningkatan hasil belajar pada siklus II.

d) Refleksi (*reflecting*)

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I ini terdiri dari 3 kegiatan, yang pertama kegiatan pendahuluan, kedua kegiatan inti, dan ketiga kegiatan penutup. Guru bersama siswa melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun. Akan tetapi masih ada langkah pembelajaran yang kurang maksimal dalam pelaksanaan. Sehingga terdapat beberapa catatan yang harus diperbaiki dalam penelitian tindakan kelas siklus I, antara lain:

- 1) Pada observasi aktivitas guru, hanya menyediakan satu media pembelajaran (gambar kisah teladan sahabat Usman bin Affan) yang menyebabkan siswa rebutan karena hanya satu media.
- 2) pembelajaran gaduh atau rame di kelas karena penasarannya tampilan *Platform Quizizz* yang dilakukan oleh guru.
- 3) Pelaksanaan pembelajaran molor atau tidak tepat dengan waktu yang ditentukan.

- 4) Pada observasi aktivitas siswa, saat pembelajaran berlangsung siswa masih merasa bingung dengan apa yang diperintah oleh guru.
- 5) Siswa kurang percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusinya dikarenakan hasilnya kurang sempurna.
- 6) Saat pelaksanaan tes siswa tergesa gesa dalam mengerjakan dikarenakan waktu terbatas.

Dari catatan di atas peneliti akan memperbaiki masalah yang ada pada siklus I dan akan melanjutkan pembelajaran pada siklus II guna mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan indikator pencapaian, usaha dalam memperbaiki siklus I yaitu sebagai berikut:

- 1) Pada aktivitas guru, menyediakan media pembelajaran (gambar kisah teladan sahabat Usman bin Affan) pada setiap kelompok agar tidak rebutan dan lebih fokus terhadap materi yang akan disampaikan.
- 2) Menjelaskan apa yang akan ditampilkan oleh guru tentang *Platform Quizizz* agar siswa tidak gaduh karena penasaran.
- 3) Menentukan manajemen waktu dalam setiap langkahnya agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
- 4) Pada aktivitas observasi siswa, guru memberikan arahan atau perintah dengan jelas sehingga siswa akan lebih paham apa yang dimaksud oleh guru.

- 5) Memberikan kesempatan setiap waktu untuk menyampaikan pendapat didepan teman antar kelompok agar siswa lebih berani, percaya diri, serta terbiasa.
- 6) Dengan menentukan manajemen waktu siswa dapat mengerjakan tes tanpa tergesa gesa agar mendapat hasil yang maksimal.

3. Siklus II

Pada penelitian siklus II ini merupakan tahap penyempurnaan dari siklus I. Pada siklus ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut merupakan penjelasan dari setiap tahap yang ada pada siklus II:

a) Perencanaan (*Planning*)

Menyiapkan beberapa hal sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus II ini lebih terfokus pada permasalahan yang ada pada tahap sebelumnya.

- 1) Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, peneliti menyediakan media pembelajaran pada semua kelompok, agar siswa tidak rebutan dan lebih fokus terhadap materi yang disampaikan. Menjelaskan yang akan disampaikan guru mengenai *Platform Quizizz* supaya siswa tidak gaduh karena penasaran. Menentukan waktu dengan baik agar pembelajaran berjalan dengan maksimal sehingga materi dapat tersampaikan.

2) Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, guru memberikan arahan atau perintah dengan jelas sehingga siswa dapat menyebutkan inti dari materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan yang telah mereka amati. Memberikan kesempatan setiap waktu untuk siswa menyampaikan pendapat di depan teman antar kelompok, sehingga menjadikan siswa lebih berani serta terbiasa menyampaikan sesuatu di depan kelas.

b) Tindakan (*acting*)

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 30 Maret 2023, dengan jumlah siswa kelas V 31 siswa, satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. RPP pada siklus II disusun sesuai dengan kekurangan yang terdapat pada siklus I.

1) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan awal yang dilakukan guru sebelum memulai pembelajaran yaitu berdoa, salah satu siswa memimpin doa.

Kemudian guru menanyakan kabar “Bagaimana kabar hari ini?” siswa menjawab “Alhamdulillah, luar biasa, tetap semangat, Allahu Akbar, yes yes yes” setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa serta mengondisikan siswa. Kemudian mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya.

Guru memberikan apersepsi terhadap siswa untuk mengulas kembali materi yang disampaikan guru kemarin, dan mengaitkan dengan pembelajaran hari ini. Guru mengajukan

pertanyaan, “Apa itu khalifah?” siswa menjawab, “pemimpin umat islam setelah Rasulullah wafat” dengan mengacungkan ibu jari. Kemudian guru bertanya lagi “Siapakah khalifah yang ketiga?” siswa menjawab dengan serentak, “Usman bin Affan”. Guru memberikan apresiasi verbal kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

2) Kegiatan inti

Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok menjadi 4 bagian. Siswa diminta untuk membaca buku pelajaran tentang kisah teladan sahabat Usman bin Affan, kemudian memberikan kesempatan bertanya materi mana yang belum paham.

Selanjutnya siswa diminta untuk mengamati gambar kisah teladan sahabat Usman bin Affan yang dibawa oleh guru, lalu memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan berdiskusi tentang gambar tersebut, seperti tempat lahir, kebiasaan terpuji, dan prestasi khalifah Usman bin Affan. Kemudian saling berdiskusi tentang hal tersebut contoh, di manakah tempat lahir Usman bin Affan? Kebiasaan terpuji apa saja yang dapat diteladani? Prestasi apa saja yang diperoleh Khalifah Usman bin Affan pada saat menjabat? Dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat mengasah otak serta memicu adanya interaksi di kelas.

Berkaitan dengan tahap sebelumnya, tahap ini guru mengenalkan materi dengan cara siswa diminta untuk berdiskusi

bersama dengan kelompoknya tentang tema materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan. Guru memberikan lembar kosong untuk siswa merangkum materi yang telah mereka baca dan diskusikan bersama kelompoknya. Dan guru memberikan arahan atau bimbingan terhadap siswa apabila mengalami kesulitan. Kemudian guru memberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas secara bergantian tiap kelompok.

Guru mengintruksikan bahwa akan mengadakan kuis interaktif dengan menggunakan *Platform Quizizz* yang dikerjakan secara individu dan guru membagikan lembar jawaban kepada siswa, terlihat beberapa siswa yang bertanya kepada teman, guru mengingatkan untuk mengerjakan sendiri sebisanya dan jujur. Setelah selesai, guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan jawabannya.

3) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup guru memberikan penguatan materi terhadap siswa tentang materi yang telah mereka pelajari dan memberikan refleksi berupa tanya jawab mengenai materi yang disampaikan serta menunjuk siswa untuk menyimpulkan atau meriview materi. Kemudian guru memberikan pujian dan bertepuk tangan bersama sebagai bentuk apresiasi karena telah terlaksanakannya kegiatan belajar hari ini. Selanjutnya guru

memberikan informasi mengenai materi berikutnya, kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan dilanjutkan guru mengucapkan salam.

c) Observasi (*observing*)

Pelaksanaan tahap pengamatan ini sama seperti pada siklus I yang dilakukan oleh peneliti sebagai observer. Tujuan dari observasi atau pengamatan ini yaitu untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Adapun hasil yang diperoleh dari pengamatan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Observasi aktivitas guru

Aspek penilaian aktivitas guru yang diamati oleh observer sebanyak 28 aspek. Hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran terlihat pada instrumen lembar observasi guru sebagai berikut.

Tabel 4.5.
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
A. Persiapan Memulai Pelajaran					
1.	Persiapan fisik guru dalam mengajar	√			
2.	Menyiapkan perangkat pembelajaran	√			
3.	Menyiapkan media pembelajaran	√			
B. Pelaksanaan Pembelajaran					
Kegiatan Pendahuluan					
4.	Guru membuka pelajaran (salam, doa, kehadiran)	√			
5.	Guru menyampaikan apersepsi		√		
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√		
Kegiatan Inti					
7.	Guru meminta siswa untuk membentuk 4 kelompok	√			
8.	Guru meminta siswa untuk membaca buku pendamping bab kisah teladan sahabat Usman bin Affan		√		

9.	Guru meminta siswa untuk mengamati gambar		√		
10.	Mengajak siswa untuk melakukan intruksi dari guru		√		
11.	Guru meminta siswa untuk memperhatikan dan bertanya jawab		√		
12.	Guru meminta siswa untuk berdiskusi bersama kelompoknya tentang tema yang dipelajari		√		
13.	Guru memberikan lembar kosong kepada siswa untuk menuliskan rangkuman dari materi yang telah dibaca		√		
14.	Guru memberikan arahan atau bimbingan pada siswa	√			
15.	Guru memberikan kesempatan siswa agar dapat menjelaskan materi yang telah mereka rangkum		√		
16.	Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil didepan kelas		√		
Kegiatan Penutup					
17.	Guru memberikan penguatan materi pada siswa	√			
18.	Guru meminta siswa untuk meriview materi yang didapat		√		
19.	Guru merefleksi pelajaran yang telah dijelaskan		√		
20.	Guru memberikan pertanyaan berkaitan dengan materi (mengulas pelajaran)		√		
21.	Guru meminta siswa untuk bertepuk tangan sebagai bentuk perayaan telah terlaksanakannya kegiatan belajar hari ini	√			
22.	Guru menyampaikan materi untuk pertemuan berikutnya		√		
23.	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam	√			
C. Pengelolaan Waktu					
24.	Ketepatan waktu saat pembelajaran		√		
25.	Kesesuaian dengan RPP		√		
D. Suasana Kelas					
26.	Kelas kondusif		√		
27.	Terselesaikannya tugas		√		
28.	Kelas lebih hidup dan menyenangkan		√		
Skor Perolehan = 93					
Skor Maksimal = 112					
Nilai $\frac{93}{112} \times 100\% = 83\%$					

Berdasarkan hasil di atas skor perolehan aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Artinya sudah memenuhi kriteria indikator kinerja yang telah ditetapkan, yaitu nilai perolehan aktivitas guru ≥ 80 . Nilai yang didapatkan sesuai

dengan aktivitas guru pada siklus II meningkat menjadi 83%.

Nilai tersebut termasuk dalam kriteria baik.

2) Observasi aktivitas siswa

Adapun hasil dari observasi aktivitas siswa pada siklus II ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.6.
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
A. Persiapan Memulai Pelajaran					
1.	Siswa siap mengikuti pembelajaran	√			
2.	Menyiapkan perangkat pembelajaran	√			
B. Pelaksanaan Pembelajaran					
Kegiatan Pendahuluan					
3.	Siswa menjawab salam guru	√			
4.	Siswa menjawab sapaan, kabar, serta berdoa bersama	√			
5.	Siswa menjawab guru saat mengecek kehadiran	√			
6.	Siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya”		√		
7.	Siswa memperhatikan guru ketika menyampaikan apersepsi pelajaran	√			
8.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran		√		
Kegiatan Inti					
9.	Siswa membentuk 4 kelompok	√			
10.	Siswa membaca buku pegangan bab kisah teladan sahabat Usman bin Affan		√		
11.	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan sesuai gambar		√		
12.	Siswa berdiskusi bersama kelompoknya tentang tema yang dipelajari		√		
13.	Siswa mendemonstrasikan hasil diskusi mengenai materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan		√		
Kegiatan Penutup					
14.	Siswa memperhatikan penguatan materi yang diberikan oleh guru	√			
15.	Siswa meriview materi yang didapat		√		
16.	Siswa memperhatikan refleksi pelajaran dari guru		√		
17.	Siswa bertepuk tangan sebagai bentuk apresiasi	√			
18.	Siswa mendengarkan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya		√		

19.	Siswa bersama guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan menjawab salam	√			
Skor Perolehan = 67					
Skor Maksimal = 76					
Nilai $\frac{67}{76} \times 100\% = 88,15\%$					

Hasil yang diperoleh dalam aktivitas siswa siklus II ini sudah memenuhi target kriteria indikator yang telah ditetapkan, yaitu ≥ 80 . Nilai yang didapatkan pada observasi aktivitas siswa siklus II sebesar 88,15% tergolong pada kriteria sangat baik.

3) Hasil belajar siswa mata pelajaran SKI

Adapun hasil nilai peningkatan belajar siswa pada siklus II ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.7.
Nilai siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Siklus II		
		Nilai Harian	Tuntas	Belum Tuntas
1.	A Q K	80	√	
2.	B S E	78	√	
3.	D O P	82	√	
4.	D N R W	84	√	
5.	D H P	84	√	
6.	D R K	86	√	
7.	D D N	78	√	
8.	E A P	80	√	
9.	F N Z	82	√	
10.	F A W	90	√	
11.	I Z F	78	√	
12.	J W A L	76	√	
13.	L F	88	√	
14.	L M	82	√	
15.	M E K	76	√	
16.	M A M	70		√
17.	M N I	82	√	
18.	M P S	88	√	
19.	M R A	74		√
20.	M H	76	√	

21.	M I S	70		√
22.	M N M A	82	√	
23.	M R Z	86	√	
24.	M R A H	74		√
25.	N S A	84	√	
26.	R R A	70		√
27.	S N A	92	√	
28.	S V E A	86	√	
29.	V N A	90	√	
30.	Z W P J	78	√	
31.	Z R A	88	√	
Jumlah		2.514	26	5
Rata-rata		81,09		
Prosentase P = $\frac{f}{n} \times 100\%$		$\frac{26}{31} \times 100\% = 83,87\%$		

Dilihat dari tabel hasil belajar siswa kelas V tersebut 26 siswa dapat mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 76. Sedangkan 5 lainnya belum tuntas mencapai nilai KKM. Jumlah nilai pada siklus II ini adalah 2.514 apabila dipersentasekan siswa yang tuntas pada pembelajaran ini yaitu 83,87% (baik) dengan nilai rata-rata 81,09 (baik). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dinyatakan berhasil meningkat, karena hasil dari persentase ketuntasan belajar sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan yaitu sebesar 83,87%.

Berdasarkan hasil yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas V MI Al-Karamah pada mata pelajaran SKI melalui *Platform Quizizz* telah mengalami peningkatan sehingga pembelajaran dinyatakan berhasil.

d) Refleksi (*reflecting*)

Dalam tahap ini peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menganalisis hasil penelitian siklus II. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan perbaikan pada pembelajaran siklus II melalui *Platform Quizizz* pada siswa kelas V. Beberapa kendala yang dialami pada siklus pertama telah berhasil diselesaikan dalam siklus kedua ini. Semua indikator kinerja tercapai dengan baik. Adapun hasil perolehan nilai sebagai berikut:

- 1) Hasil yang diperoleh pada observasi aktivitas guru pada siklus II ini adalah 83% dengan kualifikasi baik.
- 2) Hasil yang diperoleh pada observasi aktivitas siswa pada siklus II ini adalah 88,15% dengan kualifikasi sangat baik.
- 3) Nilai belajar SKI siswa kelas V MI Al-karamah Banjaranyar telah mencapai KKM yang ditentukan pada siklus II berjumlah 26 siswa dengan rata-rata 81,09 artinya meningkat dengan kualifikasi baik.
- 4) Persentase ketuntasan peningkatan hasil belajar siswa kelas V MI Al-Karamah mencapai 83,87% dengan kualifikasi baik.

B. Pembahasan

1. Penggunaan Platform Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan pada siswa kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang

Penggunaan Platform Quizizz dalam upaya meningkatkan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan terlihat setelah adanya perbaikan di setiap siklusnya. Terlihat perbedaan hasil observasi guru dan siswa pada penggunaan Platform Quizizz siklus I dan siklus II sebagai berikut.

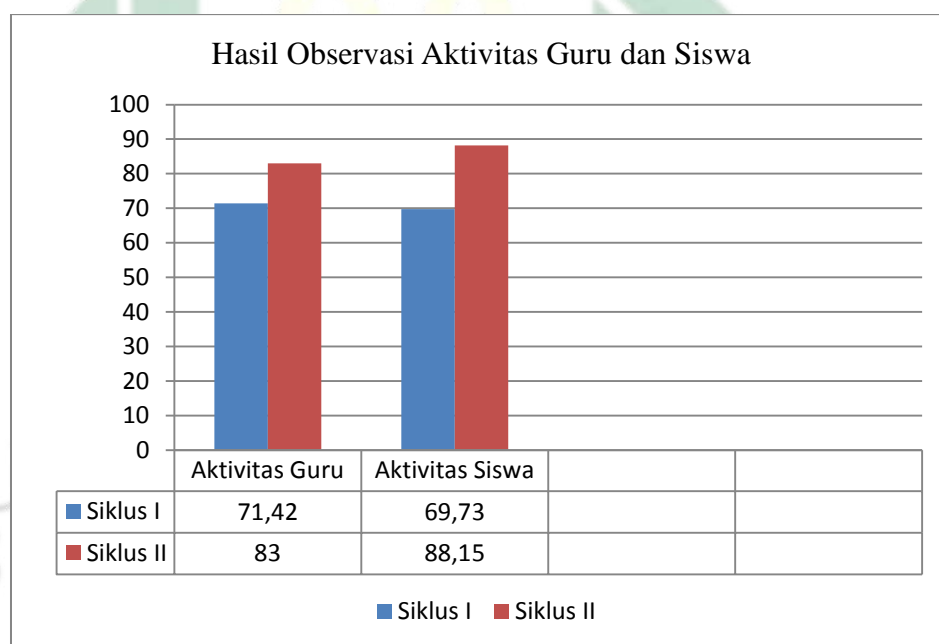


Diagram 4.1.
Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Diagram di atas diketahui bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dapat dilihat dari perolehan nilai aktivitas guru pada siklus I sebesar 71,42% (cukup) meningkat menjadi 83% (baik) pada siklus II. Sedangkan pada aktivitas

siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I sebesar 69,73% (cukup) meningkat menjadi 88,15% (sangat baik) pada siklus II.

a) Aktivitas guru

Kekurangan yang diperbaiki dalam siklus II ini adalah *Pertama* pengadaan media pembelajaran (gambar kisah teladan sahabat Usman bin Affan) yang maksimal. Media pembelajaran berupa gambar dapat membantu guru dalam meningkatkan minat membaca siswa serta berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan perantara yang bisa digunakan dalam penyampaian informasi. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kerjasama antara guru dan siswa sehingga kegiatan akan lebih menarik, efektif, serta layak. Target pembelajaran juga akan mudah dicapai dengan maksimal.⁵⁴

Kedua, menjelaskan apa yang dibawa oleh guru agar siswa tidak gaduh karena penasaran. *Ketiga*, pengelolaan waktu saat pembelajaran. Alokasi waktu/jam saat pembelajaran harus dapat digunakan secara optimal untuk menghasilkan perubahan belajar pada diri siswa..

Dalam penggunaan *Platform Quizizz* ini juga didukung dari hasil wawancara antara peneliti dengan guru setelah pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa *Platform Quizizz* ini sangat cocok untuk menarik minat siswa dalam belajar yang

⁵⁴ Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 88.

mulanya kelas pasif dapat menjadi aktif. Diperkaya dengan hal-hal seperti menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan nyata, lebih percaya diri untuk menunjukkan argumen yang diperoleh selama proses pembelajaran. Serta mudah diterima oleh siswa dan suasana kelas menjadi menyenangkan, sehingga sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.⁵⁵

b) Aktivitas siswa

Keberhasilan yang didapat pada aktivitas siswa ini diperoleh karena perbaikan yang dilakukan pada siklus II, kekurangan aktivitas siswa yang diperbaiki pada siklus II yaitu *Pertama*, menyampaikan konsep pembelajaran yang akan dilakukan secara jelas, singkat, serta memakai bahasa yang mudah dipahami siswa, agar siswa lebih paham akan konsep yang akan mereka laksanakan. *Kedua*, melakukan demonstrasi atau menyampaikan argumen didepan kelas dengan cara memberikan kesempatan setiap waktu untuk menyampaikan pendapat atau hasil tugas didepan teman antar kelompok agar siswa lebih terbiasa, percaya diri, serta lebih berani.

Selain itu hasil wawancara dari salah satu siswa MI Al-Karamah menyatakan bahwa pembelajaran *Platform Quizizz* ini sangat menyenangkan, karena dapat membuat semua siswa terlibat praktik secara langsung dan materi lebih mudah untuk diterima.⁵⁶

⁵⁵ Mutrofin, "Guru Mata Pelajaran SKI MI Al-Karamah Banjaranyar."

⁵⁶ Dinda, "Siswa Kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar", (Jombang: Wawancara Pribadi, Maret 2023).

2. Peningkatan hasil belajar SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan melalui Platform Quizizz pada siswa kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya dalam materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan, mulai dari prasiklus, siklus I, siklus II. Hal tersebut dibuktikan dari hasil tes soal evaluasi yang diberikan untuk siswa. Dapat dilihat diagram persentase ketuntasan belajar siswa kelas V dibawah ini.

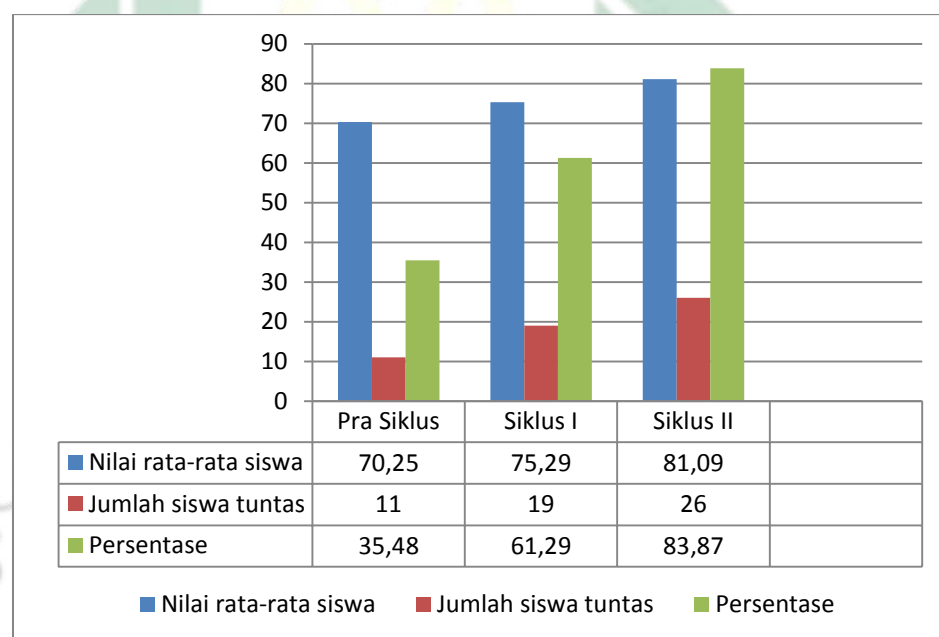


Diagram 4.2.
Hasil Nilai Rata-Rata dan Jumlah Ketuntasan

Hasil yang diperoleh tersebut dapat mengalami peningkatan karena adanya perubahan perbaikan. Dari siklus I masih ditemukan kekurangan, maka perlu perbaikan pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan meliputi cara penyampaian kegiatan pembelajaran, pengelolaan waktu yang baik

agar siswa tidak tergesa-gesa saat melakukan tes. Dengan adanya perbaikan tersebut, nilai rata-rata dan persentase ketuntasan dapat meningkat mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan. Secara keseluruhan hasil peningkatan ketuntasan siswa pada setiap siklusnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8.
Hasil Peningkatan Ketuntasan Siswa Setiap Siklus

No	Keterangan	Pra Siklus	Silus I	Silus II	Peningkatan dari siklus I ke siklus II
1.	Nilai rata-rata siswa	70,25	75,29	81,09	5,8
2.	Persentase tingkat ketuntasan belajar	35,48%	61,29%	83,87%	22,58%
3.	Jumlah siswa yang tuntas	11	19	26	

Peningkatan hasil belajar siswa seperti yang terlihat pada tabel di atas, dapat tercapai karena penggunaan *Platform Quizizz*. *pertama*, siswa dapat mengalami peningkatan dari mengamati dan praktik secara langsung. *kedua*, siswa dapat mengalami peningkatan dari pengenalan konsep atau penanaman materi. *Ketiga*, siswa dapat mengalami peningkatan dari kegiatan berdiskusi dengan temannya lalu mempresentasikan hasil atau menerapkan secara langsung.

Hal ini dijelaskan oleh Nur Wakhidah dalam disertasinya bahwa pemahaman dan ingatan siswa pada suatu konsep akan mengingat 75% saat siswa kerja praktik. Siswa akan mengingat 20% ketika melihat juga

mendengar, dan mengingat 90% ketika mengerjakan pada orang lain.⁵⁷ Ini juga didukung teori dari Bobby Deporter, bahwa *Platform Quizizz* bertujuan untuk memperoleh informasi yang luas berdasarkan prinsip belajar yang menyenangkan. Dengan tujuan agar pemanfaatan pembelajaran ini dapat menarik energi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Afni juga berpendapat dalam penelitiannya, mengatakan bahwa penggunaan *Platform Quizizz* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa berdasarkan enam sudut pandang yang telah diamatinya, yaitu tumbuhan, alami, namai, demonstrasi, ulangi, dan rayakan.⁵⁸

Dapat ditarik kesimpulan bahwasannya *Platform Quizizz* memiliki prinsip yaitu belajar secara menyenangkan yang bertujuan dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ini dapat tercapai peningkatan hasil belajar siswa dalam hal mengamati dan praktik secara langsung, pengenalan konsep atau penanaman materi, dan kegiatan berdiskusi dengan temannya lalu mempresentasikan hasil atau menerapkan secara langsung.

⁵⁷ Nur Wakhidah, "Trategi Scaffolding Inspiring – Modeling-Writing-Reporting (IMWR) Dalam Menerapkan Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Penguasaan Konsep," *Disertasi Universitas Negri Surabaya* (2016): 57.

⁵⁸ Sholihah, "Peningkatan Pemahaman Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Secara Generatif Tema 1 Subtema 1 Melalui Model Quantum Teaching Pada Siswa Kelas VI MI Roudlotul Muta'abidin Payaman Solokuro Lamongan", *Doctoral dissertation* (2020).

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan pada siswa kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang mata pelajaran SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan melalui *Platform Quizizz* dapat disimpulkan:

1. Penggunaan *Platform Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan di MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang sudah diterapkan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai sebesar 71,42% (cukup) meningkat menjadi 83% (baik) pada siklus II. Sedangkan pada aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I sebesar 69,73% (cukup) meningkat menjadi 88,15% (sangat baik) pada siklus II. Peningkatan tersebut telah menunjukkan bahwa penggunaan *Platform Quizizz* dinyatakan berhasil serta sudah diterapkan dengan baik.
2. Hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI materi kisah teladan sahabat Usman bin Affan di MI Al-Karamah Banjaranyar Peterongan Jombang telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketuntasan belajar siswa mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II. Data dari nilai pada pra siklus menunjukkan 35,48% (kurang) dengan nilai rata-rata 70,25 (cukup), kemudian pada

siklus I meningkat menjadi 61,29% (kurang) dengan nilai rata-rata 75,29 (cukup), serta pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 83,87% (baik) dengan rata-rata 81,09 (baik). Peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya menunjukkan bahwa penggunaan *Platform Quizizz* dinyatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti melalui *Platform Quizizz*, peneliti memiliki beberapa saran antara lain sebagai berikut:

1. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat memberikan peningkatan hasil belajar SKI.
2. Bagi guru, melalui penelitian ini diharapkan dapat menggunakan dan mengembangkan media *Platform Quizizz* untuk meningkatkan semangat belajar siswa sehingga pemahamannya menjadi lebih baik.
3. Bagi siswa, dalam penggunaan *Platform Quizizz* sebaiknya lebih aktif serta tidak ramai saat pembelajaran dimulai. Agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan optimal.
4. Dalam menggunakan *Platform Quizizz* akan lebih baik jika disertai alat penunjang seperti memberi iringan musik klasik pada pembelajaran sehingga dapat meningkatkan konsentrasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afa, Yulita Faizul. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Quantum Teaching Dengan Dukungan Media Audio - Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa." *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* 2, no. 1 (2014).
- Afandi, Belinda Asmarantika Marliana. *Peningkatan Pemahaman Konsep Wujud Benda Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 Melalui Media Magic Box Pada Siswa Kelas III SD Negeri Duduklor Glagah Lamongan*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021.
- Afandi, Muhammad. *Cara Efektif Menulis Karya Ilmiah Setting Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar Dan Umum*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Agustiana, Irma. "Pengoptimalan Penggunaan Teknologi Melalui Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di MAN 1 Kota Probolinggo" 1, no. 4 (2022): 388–398.
- Asy'ari, Priyatna, & Haryono. "Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTS Nurul Falah Sukadadi Kabupaten Bogor Tahun Ajaran 2019/2020." *Prosa PAI* 2 (2020): 26. Prosiding Al Hidayah Pendidikan Agama Islam.
- Dari, Yulan. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat", *Doctoral dissertation* (2022): 1–19.
- Dewi, Kurnia. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 88.
- Dinda. "Siswa Kelas V MI Al-Karamah Banjaranyar." Jombang: Wawancara Pribadi, 2023.
- Djajadi, Muhammad. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Arti Bumi Intara, 2019.
- Daradjat. "Ilmu Pendidikan Islam." *Bumi Aksara* 2 (1992).
- Endah Wulandari. "Analisis Implementasi Full Day School Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Di SD Muhammadiyah 4 Kota Malang." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* 6 (2018): 1.
- Suharsimi Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Fahyuni, Nurdyansyah dan Eni Fariyarul. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Fujiarti, Innaha. "Upaya Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam

- Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN 2 MADIUN", *Doctoral dissertation* 2016. <http://etheses.uin-malang.ac.id/3912/>.
- Hafifah Perdiyanti, Dwi, and Dewi Puspaningtyas Faeni. "Analisis Pengaruh Work from Home, Digital Platform Dan Aplikasi Rapat Online Terhadap Produktivitas Kerja Pada PT. Telkom Akses Di Jakarta Barat." *Studi Akuntansi, Keuangan, dan Manajemen* 1, no. 1 (2021): 9–16.
- Hardani, et al. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Hidayati. "Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Lompat Kangkang Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Studi Pada Siswa Kelas X-BB Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto" *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 2 (2017).
- Indana, Nurul. "Upaya Guru Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI Berbasis Al-Qur'an Di MTs Al-Urwalul Wutsqo Jombang." *Jurnal Studi Keislaman* 5, no. 1 (2019): 6.
- Jaunuri, M. "Pembelajaran Konvensional." *academia* 3, no. 1 (2022): 8. https://www.academia.edu/6942550/Pembelajaran_Konvensional,
- Karim. "Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Melalui Metode Pembelajaran Mind Mapping." *QUALITY* 1 (2017): 2.
- Kholisatin, Ummu. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Gerak Badan Melalui Model Quantum Teaching Teknik TANDUR Pada Siswa Kelas III MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo." In *Skripsi*. Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2015.
- Muammar. *Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas V*. Edited by Patoni. 1st ed. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI Jl. Lapangan Banteng Barat No 3-4 Lantai 6-7, 2020.
- Mutrofin, Siti. "Guru Mata Pelajaran SKI MI Al-Karamah Banjarnayar." Jombang: wawancara pribadi, 2023.
- Naipospos. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi COVID-19." *Doctoral dissertation* (2020).
- RI, D. P. A. *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI, 2016.
- RI, Depag. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Surabaya: Toha Putra, 2005.
- Rofiqoh. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021", *Doctoral*

dissertation (2021).

- Rohani. "Diktat Media Pembelajaran." *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara* (2019): 1–95. [http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019).
- Rosy, Citra &. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* (2020).
- Danim. *Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Difany. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ/* 4, no. 2 (2020): 163–173.
- Sanaky, H. A. "Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif", *Kaukaba Dipantara* (2019).
- Selamet, Nur'Amanah dan Iwan. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI." *Jurnal Bestari 1* (2020): 120.
- Setiawan, Agung. "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas x Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020." *EDUSAINTEK*, 3 (2019).
- Setiyadi, Bambang. *Penelitian Tindakan Untuk Guru Dan Mahasiswa*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Sholihah, Nur Imama. "Peningkatan Pemahaman Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Secara Generatif Tema 1 Subtema 1 Melalui Model Quantum Teaching Pada Siswa Kelas VI MI Roudlotul Muta'abbidin Payaman Solokuro Lamongan." In *Skripsi*. Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2020.
- Siswandi, Sugeng &. *Sejarah Kebudayaan Islam*. Surabaya: Hilmi Putra, 2014.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Suhartatik, Tony. "Best Practic Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional," *Kaukaba Dipantara* 2020.
- Suhifatullah, Sutarman, Thoyib, Mastur. "Character Education Strategies in Improving Students' Spiritual Intelligence." *International research journal of management, IT and social sciences* 8, no. 2 (2021).

Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2013.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.

Syahrizal, Andi dan. *Hadist Tarbawi*. Langkat: STAI-JM Press, 2022.

Wakhidah, Nur. "Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Calon Guru Madrasah Ibtidaiyah." *Premiere Education: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2018): 151.

Wama, Eka. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press Group, 2013.

Yanuarti, Ary. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 12.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A