

INOVASI PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM MENGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF QUIZZ DI TADIKA AL-FIKH ORCHARD BANDAR PARKLANDS, KLANG

Rana Alfiyah

Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
e-mail: ranaalfiyah22@gmail.com

Mavianti

Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
e-mail: mavianti@umsu.ac.id

Abstract: An integral part of Islamic religious education is learning the Five Pillars of Islam. However, the ideas behind the Five Pillars of Islam are difficult for many students to understand and memorize. This is due to the lack of interactivity and reliance on traditional teaching methods. Students lose interest in learning and end up forgetting what they have learned. As a result, Islamic Religious Education must adopt more modern teaching approaches to make the lessons more interesting and useful for students. Interactive quiz-based media, such as the Quizizz app, can be used as one method. Using the Quizizz app in particular, this study aims to investigate new ways of teaching the Five Pillars of Islam through interactive quiz media. By observing one Malaysian kindergarten, this descriptive qualitative research aims to. The study analyzed the impact of using Quizizz on students' understanding and engagement in learning the Five Pillars of Islam. The subjects of this study were children studying at Tadika Alfikh Orchard, Bandar Parklands, Klang. The research findings show that the use of Quizizz and other forms of interactive media can arouse students' interest in learning the pillars of Islam and improve their understanding of the subject matter.

Keywords: Learning Innovation, Pillars of Islam, Interactive Media, Quiz

Abstract: Bagian integral dari pendidikan agama Islam adalah mempelajari Lima Rukun Islam. Namun, gagasan di balik Lima Rukun Islam sulit dipahami dan dihafal oleh banyak siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya interaktivitas dan ketergantungan pada metode pengajaran tradisional. Siswa kehilangan minat dalam belajar dan akhirnya melupakan apa yang telah mereka pelajari. Akibatnya, Pendidikan Agama Islam harus mengadopsi pendekatan pengajaran yang lebih modern agar pelajaran menjadi lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa. Media berbasis kuis interaktif, seperti aplikasi *Quizizz*, dapat digunakan sebagai salah satu metode. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz khususnya, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki cara-cara baru dalam mengajarkan Lima Rukun Islam melalui media kuis interaktif. Dengan mengamati satu taman kanak-kanak Malaysia, penelitian kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk. Penelitian ini menganalisis dampak penggunaan *Quizizz* terhadap

pemahaman dan keterlibatan siswa dalam mempelajari Rukun Islam. Subjek penelitian ini adalah anak-anak yang belajar di Tadika Alfikh Orchard, Bandar Parklands, Klang. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dan bentuk media interaktif lainnya dapat membangkitkan minat siswa dalam mempelajari rukun Islam dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran..

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Rukun Islam, Media Interaktif, Quiz

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dipahami sebagai sebuah proses yang berlangsung secara berkesinambungan, Di mana orang-orang terlibat dalam kegiatan pendidikan dengan tujuan mencapai tujuan tertentu¹. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Agama Islam menetapkan kerangka kerja untuk pendidikan ini dan menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk menumbuhkan karakter dan kompetensi. Tujuan dari program ini beragam: pertama, untuk membantu peserta didik mencapai potensi penuh mereka; kedua, untuk menanamkan dalam diri mereka iman kepada Tuhan Yang Maha Esa; dan ketiga, untuk menghasilkan warga negara yang menghormati otoritas, sopan santun, cerdas, banyak akal, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Sejumlah kendala terus berlanjut di bidang pendidikan agama Islam saat ini. Banyak siswa kesulitan untuk memahami materi, yang berkontribusi pada lulusan yang kurang memahami Islam secara menyeluruh, terutama dalam hal mengamalkan ajaran agama tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. Untuk memfasilitasi pembelajaran aktif dan kreatif dalam proses Pendidikan Agama Islam (PAI) di era Disruption 4.0 ini, para pendidik harus menawarkan ide dan metode baru.²

Media apa pun yang berfungsi untuk menyampaikan dan mengarahkan informasi dari sumbernya ke audiens yang dituju dapat dianggap sebagai media pembelajaran. Agar pembelajaran berlangsung secara efisien dan efektif, penting untuk

¹ Platform Pendidikan oleh Muhammad Hasan dan rekan (Penerbit: Tahta Media Group, 2021). (Penerbit Tahta Media Group, 2021).

² Hidayatul Mutmainah and Samsul Arifin, "Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Aktif Dan Kreatif Di Madrasah Aliyah Darul Ulum Banyuanyar Kecamatan Palengaan Kabupaten Pamekasan," *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam* 14, no. 02 (2021): 2039–2056.

memiliki strategi dan media pembelajaran memainkan peran penting dalam mewujudkannya.³

Banyak industri telah memperoleh manfaat besar dari perluasan teknologi informasi yang pesat, termasuk pendidikan. Perkembangan ini memungkinkan para pendidik untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat dalam mengevaluasi proses pembelajaran siswa dengan lebih efisien. Penilaian merupakan langkah penting untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa terakumulasi selama proses belajar⁴

Sepanjang proses pembelajaran, instruktur menuntun siswa di jalan yang benar dengan memberi mereka contoh perilaku yang baik, penjelasan yang jelas secara tertulis, atau keduanya.⁵ Guru di dunia yang maju secara teknologi saat ini perlu memiliki banyak akal dan adaptif jika mereka ingin membuat murid-murid mereka tetap terlibat dan ingin tahu di kelas. Untuk mengimbangi laju perubahan teknologi yang terus meningkat, sangat penting untuk mengenalkan media digital kepada murid-murid. *Quizizz* adalah aplikasi yang dapat berguna dalam situasi ini⁶. Aplikasi ini memudahkan evaluasi pembelajaran daring dan dapat diakses secara praktis oleh dosen dan mahasiswa. Dengan *Quizizz*, pengajar dapat memantau peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa secara online, bahkan saat mereka berada di rumah⁷.

Untuk menarik minat siswa, *Quizizz* memberi mereka pertanyaan formatif yang disajikan dengan gaya yang menyenangkan dan mencakup banyak aspek menarik⁸. Lima Rukun Islam hanyalah satu dari sekian banyak tema yang dapat ditonjolkan dalam media *Quizizz* ini. Jadi, apa sebenarnya rukun Islam? Ajaran Islam berkisar pada

³ Mavianti, Dkk “Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak 1 Tari Cantika Lubis,” *Jurnal Raudhah* 10, no. 2 (2022): 45–53, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>.

⁴ Novia Ayya Shofia, Eva Luthfi, and Fakhru Ahsani, “PENGARUH PENGUASAAN IT GURU TERHADAP KUALITAS PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI Akibat Adanya Virus Corona Diseluruh Dunia Salah satunya Di Indonesia Mengakibatkan Negara-Negara Menetapkan Berbagai Kebijakan Salah satunya Di Melakukan Kegiatan Belajar Mengajar” 12, no. 2 (2021): 201–215.

⁵ Gamar Al Haddar and Maulana Adam Juliano, “Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 4794–4801.

⁶ Dewi Ambarwati et al., “Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2022): 173–184, <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>.

⁷ H Z Lubis et al., *Inovasi Pembelajaran Di Masa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (New Normal): Antara Peluang Dan Tantangan*, 1 (umsu press, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=KMhLEAAAQBAJ>.

⁸ Herlina Pusparani, “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon,” *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 269–279.

prinsip-prinsip yang dikenal sebagai Rukun Islam. Semua Muslim memiliki kewajiban untuk mengikuti ajaran Islam, yang didasarkan pada kehendak Allah. Hidup kita di dunia dan akhirat akan terlindungi jika kita mengikuti aturan-aturan yang ditetapkan oleh iman-Nya. Jika seorang Muslim ingin bahagia dan sukses di dunia ini dan akhirat, ia harus menaati perintah-perintah-Nya. Lima rukun Islam adalah sebagai berikut: membaca dua ayat Syahadat, shalat lima waktu, membayar zakat, berpuasa di bulan Ramadan, dan menunaikan ibadah haji ke Mekkah.

Evaluasi di sekolah dasar dan menengah mencakup penilaian efektivitas guru, kinerja sekolah, dan inisiatif di seluruh negara bagian, sebagaimana dinyatakan dalam Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pendidikan Nomor 23 tahun 2016, yang membahas kebutuhan penilaian pendidikan. Pemantauan dan penilaian proses dan keberhasilan pembelajaran, serta membuat perubahan berkelanjutan pada hasil pembelajaran siswa, merupakan tujuan dari evaluasi hasil pembelajaran tenaga kependidikan. Perencanaan evaluasi, persiapan instrumen, administrasi penilaian, dan pelaporan hasil merupakan langkah awal dalam proses penilaian hasil pembelajaran⁹. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti "Inovasi Pembelajaran Rukun Islam dengan menggunakan media interaktif Quizz di Tadika Alfikh Orchard, Bandar Parklands, Klang. "

METODE PENELITIAN

Menggunakan metodologi yang didasarkan pada pendekatan kualitatif. Lexy mengutip Bogdan dan Taylor yang mengatakan bahwa data deskriptif merupakan hasil dari penelitian kualitatif. Informasi ini berasal dari tindakan nyata seseorang dan hal-hal yang mereka katakan atau tulis, sehingga proses penelitian ini menghasilkan pemahaman yang mendalam tentang perspektif dan pengalaman para partisipan.

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif, dimana peneliti mengamati dan mengumpulkan fakta-fakta terkait kondisi lapangan. Proses pengumpulan data dilakukan secara deskriptif melalui catatan tertulis dan wawancara

⁹ Hamzah Pagarra, Patta Bundu, and Dkk., "Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Berbasis Tes Dan Penugasan Online," *Publikasi Pendidikan: Jurnal Pemikiran, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Pendidikan* 10, no. 3 (2020): 260–265, <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/16069>.

dengan individu di sekitar serta pengamatan terhadap perilaku yang terlihat. Pembuatan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk Pendidikan Agama Islam merupakan tujuan utama penelitian ini. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, wawancara, dan observasi. Peneliti menggunakan paradigma analisis data interaktif yang menguraikan data menjadi tiga langkah mudah: reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.¹⁰

PEMBAHASAN

Penggunaan materi pembelajaran sangat penting bagi proses pendidikan. Peran media dalam menyebarkan informasi dari sumber daya pendidikan kepada siswa merupakan komponen utama dalam pencapaian hasil pembelajaran. Pendidik memiliki peran yang sama pentingnya di sini. Kemampuan pendidik untuk membimbing siswa secara efektif merupakan prasyarat yang harus dipenuhi, terutama untuk upaya masa depan untuk menciptakan model dan media pembelajaran yang efisien dan efektif. Selain itu, ada kebutuhan berkelanjutan untuk meningkatkan kemahiran dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mengembangkan media pembelajaran. Agar guru dapat memenuhi kebutuhan siswanya melalui media, harus ada upaya untuk memperkuat keterampilan mereka di bidang ini. Meningkatkan pemahaman dan kompetensi dalam membuat media pendidikan adalah salah satu hal yang dapat dilakukan. Menggabungkan tanggung jawab pengembang teknologi pembelajaran dan menyediakan sumber daya bagi pendidik untuk meningkatkan keahlian mereka dalam memanfaatkan pembelajaran berbasis TIK dapat mencapai hal ini.¹¹

Saat ini, siswa dapat mengakses kuis hanya melalui ponsel pintar, laptop, atau komputer desktop. Hal ini memungkinkan siswa memiliki fleksibilitas untuk belajarkan pun dan di mana pun mereka suka. Hasilnya, tidak ada lagi kendala fisik atau waktu dalam proses pembelajaran bagi siswa.

¹⁰ S.I.K.M.S. Dr. H. Zuchri Abdussamad and S.E.M.S. Dr. Patta Rapanna, *Metode Penelitian Kualitatif* (CV. Syakir Media Press, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=JtKREAAQBAJ>.

¹¹ Siti Masnu and Nagita Histimuna Aisyah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Tsanawiyah" 13, no. 001 (2024): 595–604.

Quizizz juga menawarkan berbagai fitur menarik, salah satunya adalah leaderboard. Fitur ini mendorong siswa untuk bersaing secara sehat dalam mencapai skor tertinggi. Dengan adanya leaderboard, motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran semakin meningkat, sekaligus membantu mereka memperdalam pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Quizizz juga memiliki laporan yang dapat digunakan guru untuk memantau kemajuan siswa dan memberi mereka komentar khusus berdasarkan seberapa baik mereka memahami materi. Mengingat manfaat ini, *Quizizz* merupakan alat yang ampuh untuk pendidikan yang membantu instruktur menciptakan lingkungan kelas yang menarik, meningkatkan keterlibatan dan daya ingat siswa, serta memperkuat pengetahuan subjek secara keseluruhan. Penggunaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari pola-pola pembelajaran yang ada. Pola-pola tersebut diorganisasi dan diterapkan sesuai dengan batasan teknologi pendidikan yang ada. Di Indonesia, terdapat empat pola pembelajaran yang umum diterapkan.¹² Yang pertama adalah pola tradisional, yang menekankan pembelajaran satu lawan satu. Kedua, pola guru yang berhubungan dengan media. Berikutnya, Pola Pembelajaran Media. Keempat, Pola Pembelajaran Hanya Media.

Aplikasi *Quizizz* termasuk dalam kategori pola pembelajaran ketiga, yang menempatkan media setara dengan komponen lain sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran. Untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran, penting untuk memasukkan media pembelajaran ke dalam konten rukun Islam. Prinsip-prinsip Islam dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan partisipatif melalui media pendidikan, sehingga meningkatkan kemungkinan siswa akan mengingat informasi ini.¹³

Pembelajaran Rukun Islam melalui media interaktif seperti *Quizizz* menawarkan berbagai keuntungan. Salah satunya adalah peningkatan interaksi antara siswa dan materi pelajaran. Dengan *Quizizz*, siswa dapat belajar secara mandiri sambil tetap

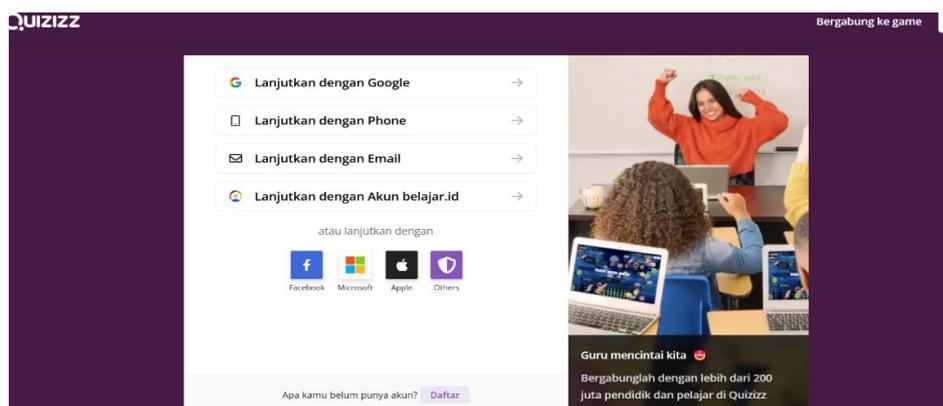
¹² Dhian Nuri Rahmawati et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (2022): 55–66.

¹³ Cindy fadhilah, dinda aulia rahmah, Dkk "Pentingnya Media Pembelajaran Visual 5 Balon Rukun Islam Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah (MI)," *Wangsa: Journal Of Education and Learning* 1, no. 1 (2024): 55–74.

merasakan tantangan melalui fitur kuis yang menarik. Lebih jauh lagi, pendekatan ini mengungguli sifat pembelajaran tradisional yang lebih pasif.

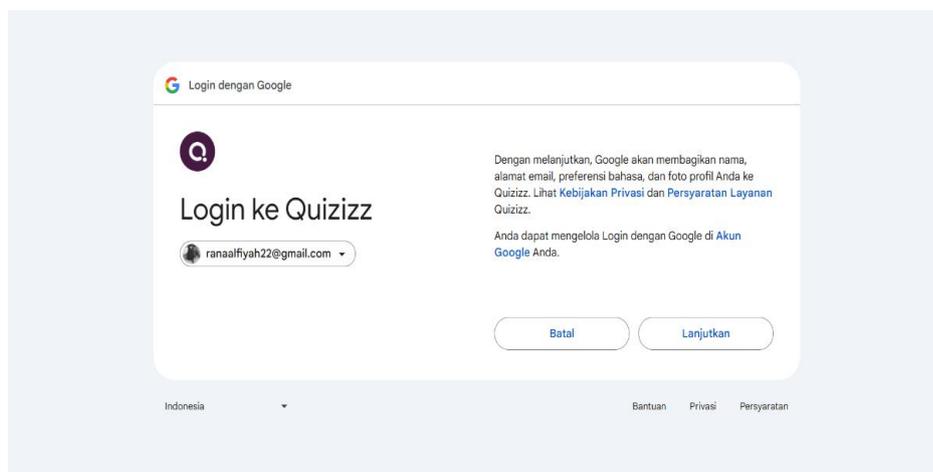
A. Langkah Langkah Menggunakan Quizizz

Pembuatan kuis interaktif dengan menggunakan *Quizizz* sangatlah mudah. Prosesnya dapat dilakukan melalui ponsel atau laptop yang terhubung ke internet¹⁴. Para pendidik dapat mengunjungi *Quizizz* di www.queizz.com dengan peramban web seperti *Chrome* atau *Firefox*. Kemudian, seperti yang terlihat pada Gambar 1.1, halaman yang meminta informasi login akan muncul. Mereka yang sudah memiliki akun di *Quizizz* dapat mengaksesnya melalui halaman login, sedangkan mereka yang ingin mendaftar akun dapat melakukannya melalui halaman registrasi..



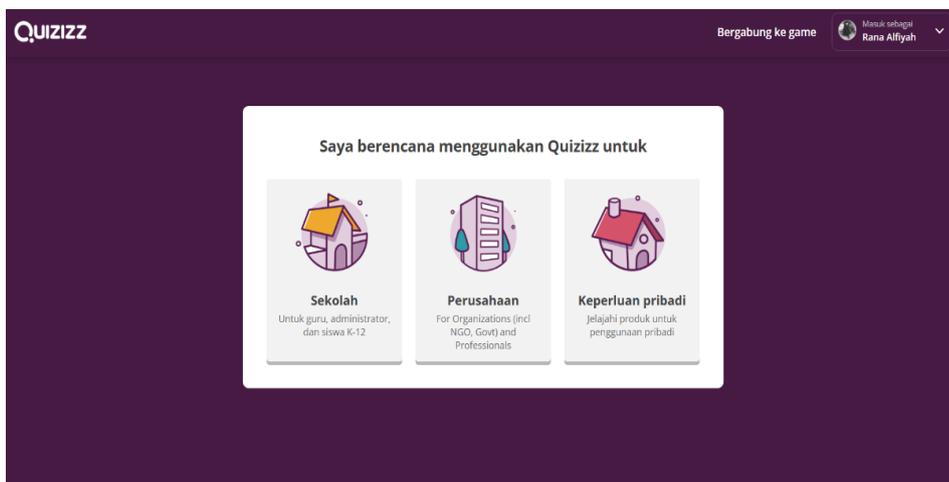
Gambar 1.1 Login atau sign up *Quizizz*

¹⁴ Seyla Anggraeni* and Muhamad Taufiq, "Implementation of Quizizz Online Evaluation Tools With STEM Approach to Measure Analytical Skills of the Junior High School Students," *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 5, no. 1 (2021): 1–14.



Gambar 1.2 Cara Membuat Akun Quizizz Dari Email

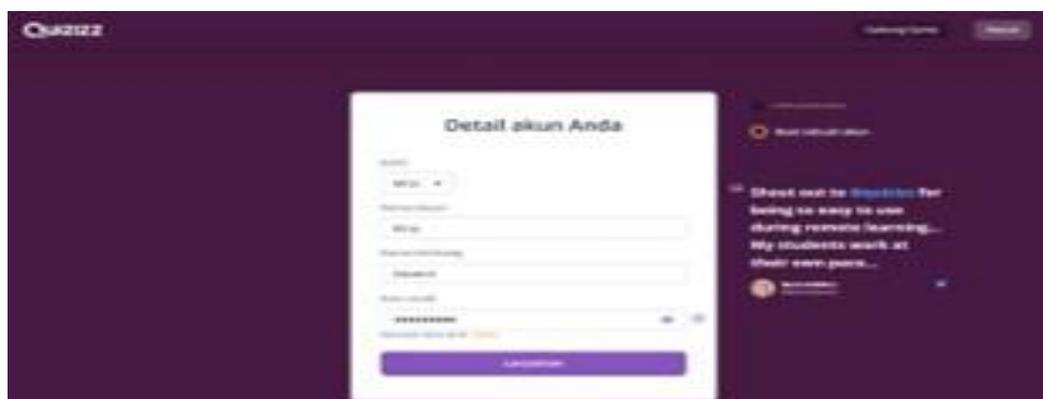
Gambar 1.3 menunjukkan proses pemilihan peran, langkah berikutnya. Anda dapat memainkan *Quizizz* sebagai guru, siswa, atau pengusaha. Anda dapat membuat beberapa jenis tes dengan memilih "sebagai guru" saat Anda berperan sebagai guru..



Gambar 1.3 Jenis Pilihan Akun Quizizz Yang di Buat

Seperti yang terlihat pada Gambar 1.4, halaman *Quizizz* akan berubah menjadi layar pembuatan identitas. Guru sekarang dapat menyelesaikan profil Quizizz mereka dengan memilih gelar (Bapak atau Ibu), memasukkan nama depan dan belakang, dan membuat kata sandi. Guru dapat membuat kuis interaktif dengan akun Quizizz mereka setelah semua informasi diisi. Cukup klik tombol

"lanjutkan".¹⁵



Gambar 1.4 Melengkapi Identitas dan Pasword

Aplikasi *Quizizz* menawarkan beragam menu yang dapat diakses dari tampilan beranda, di mana setiap menu memiliki fungsi dan tujuan yang spesifik. Berikut adalah penjelasan mengenai fungsi masing-masing menu¹⁶ :

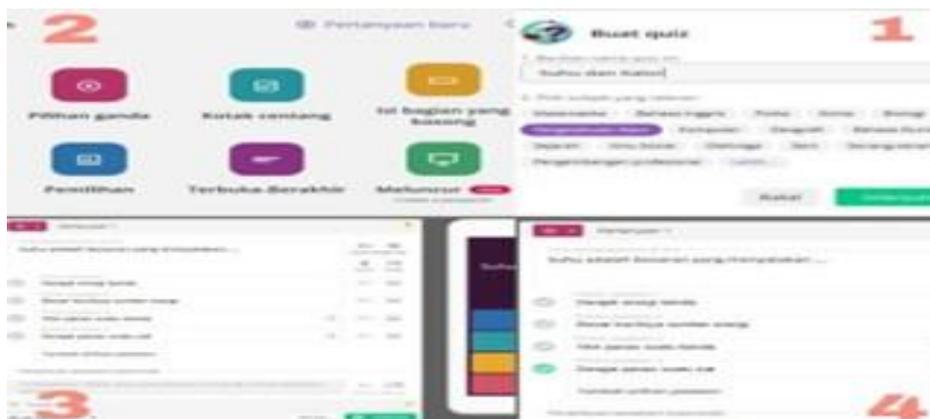
1. Buat kuis baru: Dari opsi ini, pengguna dapat mulai memasukkan pertanyaan baru atau mengimpor pertanyaan yang sudah ada.
2. Temukan kuis: Fungsi ini memungkinkan Anda mencari pertanyaan orang lain yang mirip dengan pertanyaan Anda.
3. Pertanyaan saya: Kita dapat mengakses kumpulan pertanyaan yang telah kita buat sendiri menggunakan opsi ini.
4. Laporan: Dari bagian ini, pengguna dapat melihat ringkasan semua kuis yang telah diselesaikan, beserta nilai, jenis pertanyaan, dan opsi untuk menyimpan hasil dalam format Excel.
5. Kelas: Ini adalah menu yang membantu pengaturan kelas.
6. Koleksi: Kumpulan pertanyaan yang ditentukan pengguna dapat dikelola di sini.
7. Meme: Dengan fungsi ini, pengguna dapat membuat visual menarik yang menginspirasi orang lain.
8. Profil: Nama, gambar profil, dan akun jejaring sosial semuanya dapat diedit dari menu ini.

¹⁵ Grendi Hendrastomo and Nur Endah Januarti, "Belajar Sosiologi Itu Menyenangkan: Aplikasi Quizizz Untuk Quiz Sosiologi" (Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta, 2019).

¹⁶ I Rahmadani, "Penerapan Quizizz Sebagai Media Penilaian Online Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas," *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 3 (2022): 5007–5014.

9. Pengaturan: Di sinilah pengguna dapat menyesuaikan pengaturan akun email, nama pengguna, kata sandi, dan menghapus akun jika diperlukan.
10. Keluar: Untuk keluar dari *Quizizz*, gunakan fungsi ini..

Pembuatan kuis interaktif melalui *Quizizz* sangatlah praktis dan mudah dilakukan. Untuk informasi lebih lanjut, silakan lihat gambar 1.5.



Gambar 1.5 Alur Pembuatan Soal Pilihan Ganda di Quizizz

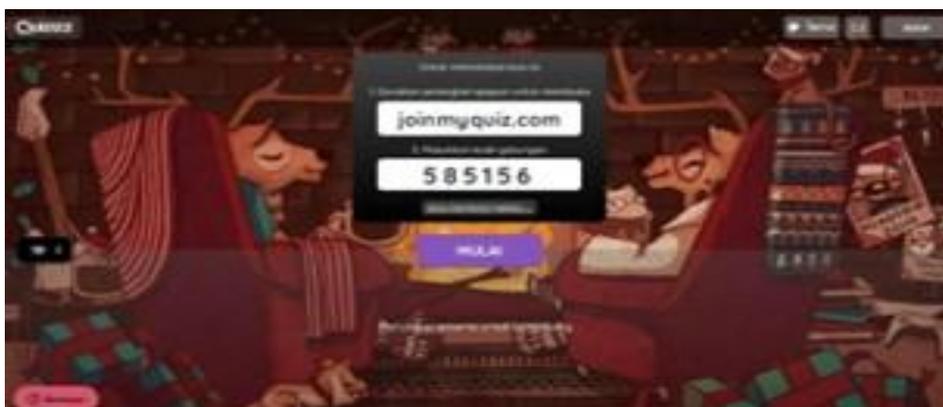
Beberapa jenis pertanyaan tersedia di Quizizz, termasuk pilihan ganda, kotak centang, isian kosong, pilihan, dan pertanyaan terbuka. Saat menggunakan platform Quizizz untuk membuat kuis, guru harus mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.4, buka Quizizz dan klik opsi "buat kuis". Sebuah formulir akan muncul di mana Anda dapat memasukkan nama kuis dan memilih subjek. Seperti yang diilustrasikan pada Gambar 1.5, lanjutkan dengan mengklik tombol "berikutnya" dan kemudian pilih jenis kuis (pilihan ganda, kotak centang, dll.).
2. Selanjutnya, pilih "buat pertanyaan baru" dan, di bagian "tulis pertanyaan Anda di sini", ketik pertanyaan yang ingin Anda ajukan. Di seberang kolom input di sebelah kanan adalah tempat Anda dapat melihat contoh pertanyaan.
3. Kemudian, untuk setiap pertanyaan yang telah dibuat, buat kunci jawaban. Setelah Anda memasukkan semua pertanyaan, pastikan untuk mengklik "simpan" untuk menyimpan kuis. Proses pembuatan kuis kini telah selesai. Penting juga bagi para pendidik untuk memahami cara menampilkan kuis yang telah selesai. Guru dapat meluncurkan kuis mereka sendiri langsung dari platform dengan membuka "My Quizizz" lalu memilih kuis yang telah mereka

buat. Kemudian, tiga mode permainan yang berbeda akan ditampilkan di layar Quizizz:

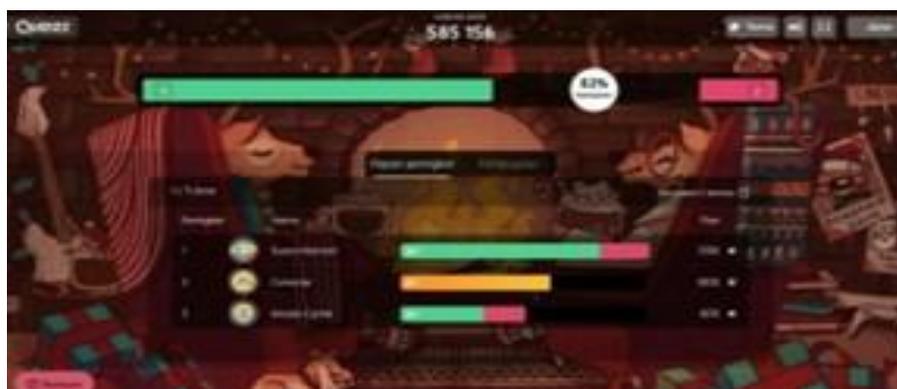
- a. Dilakukan secara Real Time: Kuis akan dilakukan secara real time.
- b. Sebagai bentuk pekerjaan rumah, siswa dapat menyelesaikan kuis dalam jangka waktu yang ditentukan oleh instruktur mereka.
- c. Sebagai pemanasan, guru dapat mengerjakan sendiri tes tersebut sebelum memberikannya kepada murid-murid mereka.

Guru dapat meluncurkan permainan Quizizz cukup dengan mengklik "Host Game" setelah mereka memilih teknik yang mereka sukai. Pada bagian bawah opsi "Host Game", terdapat pengaturan yang memungkinkan guru untuk menyesuaikan tampilan permainan dengan memilih mode klasik dan mengatur opsi di bagian "Advanced Settings". Setelah semua pengaturan dilakukan, guru dapat mengklik "Host Game", dan layar Quizizz akan menampilkan tampilan sesuai dengan gambar 1.6.



Gambar 1.6 Kode Game Quizizz

Terakhir, guru harus selalu mengawasi siswanya saat mereka mengerjakan kuis. Hasilnya diilustrasikan pada Gambar 1.7.



Gambar 1.7 Hasil Monitor Guru Saat Siswa Mengerjakan Kuis

Lebih jauh lagi, instruktur memiliki opsi untuk menyimpan hasil ringkasan nilai siswa dalam berkas Excel. Gambar 1.8 menampilkan hasil kinerja siswa.

No	Questions	Class Level			Player Level		
		# Correct	# Incorrect	# Unattempted	Cuma ter (Cuma ter)	Amalia Cahli (Amalia Cahli)	Suara Halal Isin (Suara Halal Isin)
1	Suhu adalah besaran yang menyatakan ...	2	3	0	Derajat panas suatu zat	Derajat energi benda	Derajat panas suatu zat
2	Berdasarkan gambar di atas menyebutkan contoh ...	3	0	0	Radasi	Radasi	Radasi
3	Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses ...	2	3	0	menyebabkan perubahan ...	menyebabkan pemuaian ...	menyebabkan pemuaian ...
4	Angin laut dan angin darat adalah fenomena yang terjadi ...	2	0	0	Konveksi	Konveksi	Konveksi
5	Sumber energi panas terbesar bagi makhluk hidup di bumi adalah ...	3	0	0	Matahari	Matahari	Matahari
Total		13	2	0	4400	4130	3780

Gambar 1.8 Hasil Rekap Nilai Siswa Bermain Quizizz Format Excel

B. Faktor Pendukung

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Tadika Al-Fikh Orchard Bandar Parklands, Klang, Beberapa aspek diidentifikasi oleh penulis yang mempengaruhi pemanfaatan media *Quizizz* untuk mempelajari Rukun Islam.. Faktor pendukung yang teridentifikasi meliputi:

1. Tersedianya Fasilitas. Adanya perangkat seperti tablet, speaker, dan jaringan internet yang memadai sangat membantu dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

2. Respon Positif Peserta Didik. Respon positif dari peserta didik di Tadika menjadi salah satu pendorong utama dalam penerapan media *Quizizz*. Dengan penggunaan *Quizizz*, siswa merasa lebih senang dan antusias saat belajar, serta lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Namun, terdapat pula beberapa faktor penghambat yang mempengaruhi penggunaan *Quizizz* di Tadika Al-Fikh Orchard. Salah satu di antaranya adalah terbatasnya kemampuan pendidik dalam membuat media *Quizizz*, yang mengakibatkan penggunaan alat tersebut menjadi jarang dalam pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dengan metode pembelajaran yang terkesan monoton.

KESIMPULAN

Inovasi pembelajaran rukun islam dengan menggunakan media interaktif quizz terbukti memberikan banyak manfaat, seperti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan fitur-fitur interaktifnya, Quizizz mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif dibandingkan metode konvensional. Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya, solusi seperti pelatihan guru, pengelolaan waktu, serta kombinasi dengan metode tradisional dapat membantu mengoptimalkan pemanfaatan platform ini. Oleh karena itu, integrasi teknologi seperti Quizizz sangat direkomendasikan dalam pembelajaran agama Islam agar lebih relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, Dewi, Udik Budi Wibowo, Hana Arsyiadanti, and Sri Susanti. "Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2022): 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>.
- Anggraeni*, Seyla, and Muhamad Taufiq. "Implementation of Quizizz Online Evaluation Tools With STEM Approach to Measure Analytical Skills of the Junior High School Students." *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 5, no. 1 (2021): 1–14.
- Cindy fadhilah, dinda aulia rahmah, Dkk. "Pentingnya Media Pembelajaran Visual 5 Balon Rukun Islam Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah

- Ibtidaiyah (MI).” *Wangsa: Journal Of Education and Learning* 1, no. 1 (2024): 55–74.
- Haddar, Gamar Al, and Maulana Adam Juliano. “Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 4794–4801.
- Hasan, Muhammad, M Pd, Tuti Khairani Harahap, S Sos, M Si Dr Inanna, M Pd, and Uswatun Khasanah. *Landasan Pendidikan*. Penerbit Tahta Media Group, 2021.
- Hendrastomo, Grendi, and Nur Endah Januarti. “Belajar Sosiologi Itu Menyenangkan: Aplikasi Quizizz Untuk Quiz Sosiologi.” Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.
- Lubis, H Z, P Eriska, L Bismala, M Arifin, M I K Fadhil Pahlevi Hidayat, S.S.M.S. Dr. Rudianto, R Harfiani, D K Nasution, and S Panggabean. *Inovasi Pembelajaran Di Masa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (New Normal); Antara Peluang Dan Tantangan*. 1. umsu press, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=KMhLEAAAQBAJ>.
- Masnu, Siti, and Nagita Histimuna Aisyah. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Tsanawiyah” 13, no. 001 (2024): 595–604.
- Mavianti, Dkk. “Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak 1 Tari Cantika Lubis.” *Jurnal Raudhah* 10, no. 2 (2022): 45–53. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>.
- Mutmainah, Hidayatul, and Samsul Arifin. “Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Aktif Dan Kreatif Di Madrasah Aliyah Darul Ulum Banyuanyar Kecamatan Palengaan Kabupaten Pamekasan.” *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam* 14, no. 02 (2021): 2039–2056.
- Pagarra, Hamzah, Patta Bundu, and Dkk. “Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Berbasis Tes Dan Penugasan Online.” *Publikasi Pendidikan: Jurnal Pemikiran, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Pendidikan* 10, no. 3 (2020): 260–265. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/16069>.
- Pusparani, Herlina. “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon.” *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 269–279.
- Rahmadani, I. “Penerapan Quizizz Sebagai Media Penilaian Online Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas.” *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 3 (2022): 5007–5014.
- Rahmawati, Dhian Nuri, Ana Fitrotun Nisa, Dwi Astuti, Fajariyani Fajariyani, and

Suliyanti Suliyanti. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (2022): 55–66.

Shofia, Novia Ayya, Eva Luthfi, and Fakhru Ahsani. "PENGARUH PENGUASAAN IT GURU TERHADAP KUALITAS PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI Akibat Adanya Virus Corona Diseluruh Dunia Salah satunya Di Indonesia Mengakibatkan Negara-Negara Menetapkan Berbagai Kebijakan Salah satunya Di Melakukan Kegiatan Belajar Mengajar" 12, no. 2 (2021): 201–215.

Zuchri Abdussamad, S.I.K.M.S., and S.E.M.S. Dr. Patta Rapanna. *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press, 2021.
<https://books.google.co.id/books?id=JtKREAAAQBAJ>.