

BAB II

KERANGKA DASAR TEORI

A. Teori Dan Konsep

1. Pembelajaran Berbasis *Quizizz*

Dasar dari proses pembelajaran ialah adanya interaksi antara komponen-komponen pembelajaran, dimana siswa berinteraksi dengan guru dengan menggunakan bantuan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung sehingga dapat terarah serta mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah usaha membentuk tingkah laku yang di inginkan. Pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Pembelajaran juga memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan kemampuannya.¹ Pembelajaran merupakan setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara siswa (warga belajar) dan guru (sumber belajar) yang melakukan

¹Ahmad Sugandi, *Teori Pembelajaran* (Semarang: UPT MKK UNNES, 2004), hlm. 30.

kegiatan membelajarkan². Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar dan suatu kegiatan untuk membelajarkan. Disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan proses belajar mengajar. Pembelajaran di sini lebih menekankan pada bagaimana upaya guru untuk mendorong atau memfasilitasi siswa dalam belajar terutama untuk memotivasi siswa dalam belajar³.

Kemajuan teknologi digital yang sangat pesat harus dapat dimanfaatkan secara maksimal khususnya digunakan untuk menunjang proses pembelajaran baik didalam kelas maupu kegiatan lapangan. Kemajuan teknologi seluler seperti tablet, smartphome dan gadget yang semakin berkembang dengan fitur-fitur yang canggih dan semakin lengkap seharusnya dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran. Perangkat *mobile* seperti laptop, *smartphone*, *digital assistant* memiliki potensi besar dalam menunjang pembelajaran di dalam dan diluar kelas.

Aplikasi Quizizz dengan *Smartphone* merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran dikelas. Pembelajaran ini menggunakan smartphome sangat disarankan dikarena proses yang digunakan adalah menggunakan media pembelajaran quizizz dengan smartphome.

² Sudjana Nana, *Dasar-dasar proses belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), hlm. 45.

³ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: Renika, 2008), hlm. 56.

Quizizz adalah aplikasi guru berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya dikelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *quizizz*, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi guru lainnya. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka untuk belajar. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat perangkat langsung mereka di papan perangkat. Instruksi dapat di pantau prosesnya dan unduh laporan ketik kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa.⁴

a. Langkah-Langkah Pembelajaran *Quizizz*

- 1) Pada saat pertama pembelajaran guru membagi siswa dalam beberapa kelompok pada saat pembelajaran
- 2) Lalu masing masing kelompok dibagikan point yang akan dibahas pada masing masing kelompok
- 3) Setelah berdiskusi dengan kelompoknya tersebut maka salah satu dari peserta kelompok akan mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan point yang sudah diberikan dikelompoknya.
- 4) Lalu masing masing kelompok memberikan satu pertanyaan terhadap kelompok yang sedang menjelaskan tadi

⁴ Leony Sanga Lamasari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika 1," *Jurnal Universitas Kristen Indonesia* 12, no. 1 (2019), hlm. 33.

- 5) Setelah selesai seluruhnya guru memberikan penjelasan atau pembenaran kembali mengenai materi yang sudah dijelaskan oleh kelompok masing masing.
- 6) Guru meminta siswa untuk melakukan tugas individu untuk mengetahui sebatas mana pemahaman siswa pada mata pelajaran yang sudah dipelajari
- 7) Guru akan membagikan link yang sudah dipersiapkan untuk dibagikan pada grup washtap
- 8) Lalu siswa akan masuk link tersebut setelah dibagikan
- 9) Guru akan mengklik “Mulai” ketika seluruh siswa nya sudah masuk kedalam link yang sudah dibagikan
- 10) Setiap soal yang ada di form tersebut akan random, jadi siswa tidak akan bisa mencotek ataupun bertukar jawaban
- 11) Setiap soal diberikan waktu 30 detik untuk menjawab, jika lewat dari waktu yang ditentukan maka akan lanjut kesoal berikutnya
- 12) Jika siswa sudah selesai semua mengerjakannya maka guru akan mengklik “Selesai”
- 13) Maka guru akan melihat langsung hasil belajar siswa secara langsung berupa bentuk excel.

b. Kelebihan Dan Kelemahan Aplikasi Quizizz

a) Kelebihan Quizizz⁵

1. Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapat dalam satu soal dan juga mendapatkan ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
2. Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban jawaban benar
3. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan review question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
4. Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapatkan daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk homework/PR sehingga daftar soalnya di acak dan setiap siswa, soal yang muncul berbeda-beda.

b) Kelemahan Quizizz⁶

Siswa dapat membuka tab baru dan Susah dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru

⁵[Hptt://djuangcairo.blogspot.com/2017/11/pengalaman-menggunakan-quizizzkahoot.html?m=1](http://djuangcairo.blogspot.com/2017/11/pengalaman-menggunakan-quizizzkahoot.html?m=1),(diakses pada hari Senin, 18-05-2020, pukul 13.25 WIB)

⁶[Hptt:// djuangcairo. blogspot.com /2017/11/ pengalaman-menggunakan-quizizzkahoot.html?m=1](http://djuangcairo.blogspot.com/2017/11/pengalaman-menggunakan-quizizzkahoot.html?m=1), (diakses pada hari Senin, 18-05-2020, pukul 13.25 WIB)

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami melalui dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil menunjukkan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan pengertian belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, ketrampilan dan sikap.⁷

Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman. Perubahan perilaku akibat kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pelajaran yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk tujuan pendidikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah perilaku akibat belajar.

Setiap kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dicapai siswa melalui usaha-usaha sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

⁷ Syafaruddin, Supiono, dan Burhanuddin, *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 79.

Belajar merupakan unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang guru yang ditempuh seseorang untuk memperoleh pengetahuan. Pemahaman tentang arti belajar sangat diperlukan oleh para guru, agar membantu pencapaian hasil belajar siswa yang berkualitas. Selanjutnya untuk kepentingan pengukuran perubahan perilaku akibat belajar akan mencakup pengukuran atas domain kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil belajar. Yakni :⁸

a) Taksonomi Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Taksonomi hasil besar yang terbaru menurut Bloom terdiri dari 6 dimensi yaitu proses mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*aplicating*), menganalisis (*analizing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan menciptakan (*crate*). Kategori yang pertama menekankan retensi sedangkan kategori kelima yang lain lebih menekankan transfer. Tujuan pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan untuk meningkatkan cukup mudah dirumuskan tetapi tujuan-tujuan yang mengembangkan kemampuan untuk mentransfer lebih sulit dirumuskan, diajarkan dan di akses. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu :

⁸ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama di Sekolah* (Malang: UIN-Malik Press, 2010), hlm. 10.

1. Mengingat (C1)

Mengingat adalah menarik kembali informasi pengetahuan yang tersimpan dalam memori jarak panjang, mengingat merupakan proses kognitif yang paling rendah tingkatannya.

2. Memahami (C2)

Memahami adalah mengkonstruksi makna dari atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa. Beberapa unsur yang termasuk dalam memahami yakni menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan dan menjelaskan.

3. Mengaplikasikan (C3)

Mengaplikasikan mencakup penggunaan prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Beberapa unsur yang termasuk dalam mengaplikasikan yaitu menjalankan dan mengimplementasikan

4. Menganalisis(C4)

Menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur

tersebut dan strukturnya besar. Yang termasuk dalam menganalisis yakni membedakan, mengorganisir dan menemukan pesan tersirat.

5. Mengevaluasi (C5)

Membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Yang termasuk kedalam mengevaluasi yakni memeriksa dan mengkritik

6. Mencipta (C6)

Mencipta adalah memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan keheran atau untuk membuat suatu produk yang original. Yang termasuk kedalam mencipta yakni membuat, merencanakan, dan memproduksi⁹.

b) Taksonomi hasil belajar afektif

Krathwohl membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Hasil belajar disusun secara hirarkhis melalui dari tingkat paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi dan kompleks. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar diantaranya :

1. Penerimaan (*attending*)

Penerimaan yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsanagan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa

⁹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Siliwangi: Rosda, 2009), hlm. 186.

dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lainnya. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulasi, control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar,

2. Jawaban (*responding*)

Jawaban yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya

3. Penilaian (*valuing*)

Penilaian yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya ketersediaan menerima nilai latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut

4. Organisasi

Organisasi yaitu pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk ke dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi tentang nilai dan lain-lain.

5. Internalisasi (*karakteristik*)

Internalisasi yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Kedalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.¹⁰

c) Taksonomi Hasil Belajar Psikomotorik

Menurut Harrow hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam, yaitu: gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisik, gerakan ketrampilan dan komunikasi tanpa kata. Namun klasifikasi yang paling banyak digunakan adalah taksonomi hasil belajar psikomotorik dari simpson, gronlund dan lin yang mengklasifikasi hasil belajar psikomotorik menjadi enam: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Berdasarkan teori-teori tentang hasil belajar diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh melalui usaha menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman yang dapat diukur melalui domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar siswa tidak semuanya sama, ada siswa yang mendapatkan hasil memuaskan dan adapula yang hasilnya tidak memuaskan. Ini tida terlepas dari cara, metode dan model

¹⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), hlm. 29-31.

pembelajaran yang digunakan seorang guru untuk memaparkan pelajaran yang diberikan. Cara, metode dan model pembelajaran tersebut harus dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik dengan pelajaran yang diberikan.¹¹

b. Tingkat Keberhasilan Belajar

Bukti bahwa seorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang lain tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berpikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikap dalam rohaninya tidak bisa kita lihat.

Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek tersebut adalah:

- 1) Pengetahuan
- 2) Pengertian
- 3) Kebiasaan
- 4) Apresiasi
- 5) Emosional
- 6) Hubungan sosial

¹¹ Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar* (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), hlm. 25.

- 7) Jasmani
- 8) Etis atau budi pekerti
- 9) Sikap¹²

Hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran merupakan ukuran hasil upaya yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan segala faktor yang terkait. Tingkat keberhasilan belajar dapat dikategorikan sebagai berikut :

- 1) Istimewa atau maksimal bila semua bahan pelajaran dikuasai 100%
- 2) Baik sekali atau optimal bila sebagian dasar materi dikuasai antara 76-99%
- 3) Baik atau minimal, bila bahan dikuasai hanya 60-75%
- 4) Kurang, bila bahan yang dikuasai kurang dari 60%¹³

Ketentuan tingkat keberhasilan antara lembaga pendidikan satu dengan lembaga pendidikan lainnya berbeda, bahkan sekarang satuan pendidikan diberikan kewenangan untuk dapat menentukan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sendiri-sendiri.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Djamarah yang dikutip dalam buku yang berjudul *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, digolongkan menjadi tiga kelompok yaitu: faktor Stimulus,

¹² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm. 30.

¹³ *Ibid.*, hlm. 121-122.

faktor metode mengajar dan faktor individual. Berikut ini akan dijelaskan secara garis besar mengenai ketiga faktor tersebut:¹⁴

1) Faktor Stimulus

Yang dimaksud dengan stimulus adalah segala hal diluar individu yang merangsang untuk mengadakan reaksi atau perubahan, penegasan serta suasana lingkungan eksternal yang diterima.

2) Faktor Metode Mengajar

Metode mengajar guru sangat mempengaruhi terhadap belajar siswa, dengan kata lain metode yang dipakai guru sangat menentukan dalam prestasi belajar siswa. Metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Jadi jelas bahwa metode menentukan pencapaian tujuan guru.

3) Faktor individual¹⁵

Selain kedua faktor diatas, faktor individu sangat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan belajar siswa, bahwa usia seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Semakin dewasa individu semakin meningkat pula kematangan berbagai fungsi fisiologinya.

¹⁴ Syafaruddin, Supiono, dan Burhanuddin, Op. Cit., hlm. 80.

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 81.

Menurut Slameto yang dikutip dalam buku *Snowball Throwing tingkatkan minat dan Hasil Belajar*, memaparkan ada dua faktor- faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:¹⁶

- 1) Faktor internal terdiri dari
 - a. Faktor jasmani (kesehatan dan cacat tubuh)
 - b. Faktor rohani

2) Faktor Eksternal terdiri dari:

- a. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarganya berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan

- b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa lainnya, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah

- c. Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaannya.

¹⁶ Syahputra, *Op. Cit.*, hlm. 26.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang merupakan kesulitan belajar yang dialami siswa perlu adanya bantuan dan bimbingan guna meningkatkan prestasi belajar siswa dan terhindar dari kesulitan belajar yang dialami siswa dan akhirnya dapat dicapai prestasi yang optimal.

Berdasarkan penjelasan diatas diketahui beberapa faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar, salah satunya faktor tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan dan lebih termotivasi untuk belajar, hal ini karena belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman-pengalaman.

d. Indikator Hasil Belajar

Dikatakan oleh Djamarah dalam Supardi, untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap siswa dan perilaku yang terlihat pada siswa.¹⁷

- a. Daya serap adalah tingkat penguasaan bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dikuasai oleh siswa baik secara individual atau kelompok

¹⁷ Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif Dan Psikomotorik (Konsep Dan Aplikasi)* (Jakarta: Raja Grafiindo Persada, 2016), hlm. 2.

- b. Perubahan dan pencapaian tingkah laku sesuai yang digariskan dalam kompetensi dasar atau indikator belajar mengajar dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari kompeten menjadi kompeten

Sedangkan indikator lain yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah sebagai berikut:¹⁸

- a. Daya serap terhadap bahan pelajaran mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan guru khusus telah dicapai siswa baik secara individu maupun kelompok

Dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terbagi menjadi dua yakni daya serap siswa terhadap bahan pelajaran yang diajarkan dan juga perubahan tingkah laku dari siswa tersebut.

e. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ialah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan pada awal tahun pembelajaran dengan memperhatikan *intake* (Kemampuan rata-rata siswa). Kompleksitas materi (mengidentifikasi indikator sebagai penanda tercapainya kompetensi dasar, kompetensi daya pendukung berorientasi pada sarana dan prasarana dan sumber belajar yang dimiliki oleh satuan pendidikan).¹⁹

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Renika Cipta, 2010), hlm. 39.

¹⁹ Dian Mayasari, *Program Perencanaan Pembelajaran Matematika* (Sleman: Deepublish publisher, 2020), hlm. 19-20.

Target ketuntasan secara nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap. Kriteria ketuntasan minimal menjadi acuan bersama guru, siswa dan orang tua. Oleh karena itu, pihak-pihak yang berkepentingan terhadap penilaian di sekolah berhak untuk mengetahui. Satuan pendidikan perlu melakukan sosialisasi agar informasi dapat diakses dengan mudah oleh siswa dan orang tua.

Penetapan KKM merupakan kegiatan pengambilan keputusan yang dapat dilakukan melalui metode kualitatif yaitu dilakukan melalui *Professional judgement* oleh pihak pendidik dengan mempertimbangkan kemampuan akademik dan pengalaman guru mengajar pada mata pelajarannya di sekolah.

Adapun penetapan nilai KKM dilakukan melalui analisis ketuntasan belajar minimal pada setiap indikatornya dengan memperhatikan kompleksitas, daya dukung dan *intake* siswa untuk mencapai ketuntasan kompetensi dasar atau standar kompetensi. Indikator sebagai acuan atau rujukan bagi pendidik untuk membuat soal-soal ulangan, baik ulangan harian, UTS ataupun UAS. Menurut Hamzah bahwasannya dalam menentukan KKM diperlukan juga agar memperhatikan tiga komponen penting yakni :

a) Tingkat kompleksitas

Yakni tingkat kesulitan atau kerumitan setiap indikator, kompetensi dasar atau standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.

b) Tingkat daya dukung

Yakni ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dicapai siswa seperti perpustakaan.

c) Tingkat *intake*

Yakni tingkatan rata-rata kemampuan atau kompetensi awal siswa yang dimanfaatkan dalam mencapai kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ditetapkan.

Hasil penetapan kriteria ketuntasan minimal (KKM) oleh guru atau MGMP disahkan oleh kepala sekolah untuk dijadikan patokan guru dalam melakukan penilaian.

3. Materi Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA

a. Kompetensi Inti

Kompetensi inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seseorang siswa pada setiap tingkatan kelas atau program. Adapun kompetensi pada kurikulum 2013 yakni sebagai berikut :

- a) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- b) Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara

efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

- c) Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- d) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar adalah kemampuan minimal yang harus dicapai siswa dalam penguasaan konsep atau materi pelajaran yang diberikan dalam kelas pada jenjang pendidikan tertentu. Kompetensi dasar merupakan kemampuan spesifik yang mencakup pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran. Adapun kompetensi dasar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar

<p>1.1 Menghayati nilai-nilai keimanan kepada kitab-kitab Allah Swt.</p> <p>1.2 Menghayati nilai-nilai keimanan kepada rasul-rasul Allah Swt.</p> <p>1.3 Berperilaku taat kepada aturan.</p> <p>1.4 Menerapkan ketentuan syariat Islam dalam penyelenggaraan jenazah.</p> <p>1.5 Menerapkan ketentuan syariat Islam dalam pelaksanaan khutbah, tablig dan dakwah di masyarakat.</p>	<p>1.1 Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. at-Taubah/9: 119 dan hadis terkait.</p> <p>1.2 Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Isrā'/17: 23-24 dan hadis terkait.</p> <p>1.3 Menunjukkan perilaku kompetitif dalam kebaikan dan kerja keras sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. an-Nisā'/4: 59; Q.S. al-Mā'idah/5: 48; dan Q.S. at-Taubah/9: 105 serta hadis yang terkait.</p> <p>1.4 Menunjukkan sikap toleran, rukun dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Yūnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Mā'idah/5: 32, serta hadis terkait.</p> <p>2.5 Menunjukkan sikap semangat menumbuh- kembangkan ilmu pengetahuan dan kerja keras sebagai implementasi dari masa kejayaan Islam.</p> <p>2.6 Menunjukkan perilaku kreatif, inovatif, dan produktif sebagai implementasi dari sejarah peradaban Islam di era modern.</p>
---	---

<p>1.1 Menganalisis Q.S. an-Nisā'/4: 59; Q.S. alMāidah/5: 48; dan Q.S. at-Taubah/9: 105, serta hadis tentang taat, kompetisi dalam kebaikan, dan etos kerja.</p> <p>1.2 Menganalisis Q.S. Yūnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Māidah/5: 32, serta hadis tentang toleransi dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan.</p> <p>1.3 Memahami makna iman kepada kitab-kitab Allah Swt.</p> <p>1.4 Memahami makna iman kepada rasul-rasul Allah Swt.</p> <p>1.5 Memahami makna taat kepada aturan, kompetisi dalam kebaikan, dan bekerja keras.</p> <p>1.6 Memahami makna toleransi dan kerukunan.</p> <p>1.7 Memahami bahaya perilaku tindak kekerasan dalam kehidupan.</p> <p>1.8 Menelaah prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam.</p> <p>1.9 Memahami pelaksanaan tata cara penyelenggaraan jenazah.</p> <p>1.10 Memahami pelaksanaan khutbah, tablig dan dakwah.</p> <p>1.11 Menelaah perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan.</p> <p>1.12 Menelaah perkembangan Islam pada masa modern (1800-sekarang).</p>	<p>4.1 Membaca Q.S. an-Nisā'/4: 59; Q.S. alMāidah/5: 48; Q.S. at-Taubah/9: 105 sesuai dengan kaidah tajwid dan makhrajul huruf.</p> <p>4.2 Mendemonstrasikan hafalan Q.S. anNisā'/4: 59; Q.S. al-Māidah/5: 48; Q.S. at-Taubah/9:105 dengan lancar.</p> <p>4.3 Membaca Q.S. Yūnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Māidah/5:32 sesuai dengan kaidah tajwid dan makhrajul huruf.</p> <p>4.4 Mendemonstrasikan hafalan Q.S. Yunus/10: 40-41 dan Q.S. al-Māidah/5: 32 dengan lancar.</p> <p>4.5 Berperilaku yang mencerminkan kesadaran beriman kepada kitab-kitab Allah Swt</p>
--	---

c. Materi Pendidikan Agama Islam

Adapun materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA adalah sebagai berikut :

Semester Ganjil :

- 1) BAB I Beriman Kepada Kitab-Kitab Allah Swt
- 2) BAB II Hidup Nyaman Dengan Perilaku Jujur
- 3) BAB III Kepedulian Umat Islam Terhadap Jenazah**
- 4) BAB IV Saling Menasehati Dalam Islam
- 5) BAB V Masa Kejayaan Islam Yang di Nantikan Kembali
- 6) BAB VI Perilaku Taat, Kompetensi Dalam Kebaikan Dan Etos Kerja

Semester Genap :

- 7) BAB VII Rasul-rasul Itu Kekasih Allah Swt
- 8) BAB VIII Menghormati dan Menyayangi Orang tua dan guru
- 9) BAB IX Prinsip dan Praktik Ekonomi
- 10) BAB X Perkembangan Islam Masa Modern
- 11) BAB XI Toleransi Sebagai Alat Pemersatu bangsa

Pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam penelitian ini diberikan kepada siswa kelas XI IPS 4 dan XI IPA 4 SMA YWKA Palembang pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 pada materi **“Kepedulian Umat Islam Terhadap Jenazah”** untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diperoleh melalui tes (post-test) yang diberikan oleh peneliti pada akhir pembelajaran.

Awal pertemuan peneliti menyampaikan materi “Keperdulian Umat Islam Terhadap Jenazah”. Pertemuan pertama peneliti menjelaskan materi (Kompetensi Dasar : 1.4 Menerapkan ketentuan syariat Islam dalam penyelenggaraan jenazah) pada masing masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertemuan kedua peneliti melanjutkan pembahasan selanjutnya (Kompetensi Dasar : 3.9 Memahami pelaksanaan tata cara penyelenggaraan jenazah) dimana setelah pertemuan kedua ini peneliti melakukan tes (*post-test*) terhadap kelas eksperimen melalui *quizizz* dan kelas kontrol tidak melalui *quizizz*. Maka setelah Peneliti melakukan tes tersebut akan mendapatkan data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan Kelas kontrol.

d. Materi Kepedulian Umat Islam Terhadap Jenazah

Materi pembelajaran:

- Ketentuan Pengurusan Jenazah Menurut Syari’at Islam

a) Memandikan jenazah

Langkah pertama dalam pengurusan jenazah adalah memandikannya. Memandikan jenazah adalah membersihkan dan mensucikan tubuh mayat dari segala kotoran dan najis yang melekat dibadannya. Setiap muslim yang meninggal dunia dimandikan terlebih dahulu. Akan tetapi dalam pemandian jenazah ada pengecualian, yaitu bagi orang yang meninggal dunia dalam keadaan syahid karena berperang di jalan Allah Swt. jenazah tidak perlu dimandikan

Ketentuan-ketentuan dalam memandikan jenazah sebagai berikut:

1. Syarat wajib memandikan jenazah:

Jenazah yang akan dimandikan, harus memenuhi tiga syarat wajib mandi, yaitu:

- a) Jenazah yang akan dimandikan beragama Islam
- b) Didapati tubuhnya walaupun sedikit, dan
- c) Bukan mati syahid, yaitu mati dalam berperang untuk membela agama Islam

2. Orang yang berhak memandikan jenazah

Ketentuan bagi yang berhak memandikan jenazah sebagai berikut

- a) Jenazah laki-laki harus dimandikan oleh kaum laki-laki atau mahramnya
- b) Jenazah perempuan dimandikan oleh kaum perempuan atau mahramnya
- c) Petugas yang memandikan jenazah adalah orang-orang yang dapat dipercaya dan dapat menjaga rahasia atau aib mayat

3. Tata cara memandikan Jenazah

- a) Dilakukan ditempat yang tertutup agar hanya orang yang memandikan saja mengetahuinya
- b) Jenazah diletakkan ditempat yang sepi di atas tempat yang tinggi, seperti kayu dan lainnya

- c) Orang yang memandikan memosisikan jenazah duduk sedikit miring kebelakang dengan ditopang tangan kanannya, sementara tangan kirinya mengurut bagian perut jenazah dengan penekanan agar apa yang ada didalamnya keluar. Lalu yang memandikan membungkus tangan kirinya dengan kain atau sarung tangan dan membasug lubang depan dan belakang simayat. Kemudian membersihkan mulut dan hidungnya lalu mewudhu kannya sebagaimana orang hidup
- d) Membasuh kepala dan muka jenazah dengan menggunakan sabun atau lainya dan menyisir rambutnya bila memiliki rambut. Bila ada rambut yang tercabut maka kembalikan lagi keasalnya untuk ikut dikuburkan
- e) Membasuh seluruh sisi kanan tubuh dari yang dekat dengan wajah, kemudian berpindah membasuh sisi kiri badan juga dari dekat dengan wajah. Kemudian membasuh bagian sisi kanan dari yang dekat dengan tengkuk, lalu berpindah membasuh bagian sisi kiri juga dari yang dekat tengkuk. Dengan cara itu semua orang yang memandikan meratakan air keseluruh tubuh jenazah. Disunahkan mengulangi sampek tiga kali basuhan.

Disunahkan pula sedikit kapur barus diakhir basuhan bila jenazah bukan orang yang ihram.

b) Mengkafani Jenazah

Langkah kedua yang harus dilakukan dalam pengurusan jenazah adalah mengkafani. Mengkafani jenazah adalah membungkus jenazah dengan kain agar tidak tampak auratnya. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengkafani jenazah sebagai berikut:

1. Kain kafan yang digunakan untuk membungkus jenazah sekurang-kurangnya satu lapis. Sebaiknya tiga lapis bagi mayat laki-laki dan lima lapis untuk mayat perempuan
2. Kain kafan disunahkan berwarna putih. Hal ini seduai dengan sabda Rasulullah Nabi Muhammad saw., *“pakailah pakaianmu yang berwarna putih karena pakaian putih adalah sebaik-baik (warna) pakaiannmu. Kafanilah dengan warna putih itu jenazah diantara kamu.”* (H.R. Ahmad)
3. Larangan berlebihan dalam mengkafani jenazah, sebagaimana Hadis Nabi Muhammad saw., *“janganlah engkau berlebihan dalam (penggunaan) kain kafan karena kain kafan itu akan cepat rusak.”* (H.R Abu Dawud)

c) Menshalati Jenazah

Orang yang meninggal dunia dalam keadaan Islam berhak untuk disalatkan. Sabda Rasulullah saw. *“Salatkanlah orang-orang yang telah*

mati.” (HR. Ibnu Majah). “Salatkanlah olehmu orang-orang yang mengucapkan: “Lailaaha Illallah.”(HR.Daruqutni). Dengan demikian, jelaslah bahwa orang yang berhak disalati ialah orang yang meninggal dunia dalam keadaan beriman kepada Allah Swt. Adapun orang yang telah murtad dilarang untuk disalati.

Untuk bisa disalati, keadaan si mayat haruslah:

1. suci, baik suci badan, tempat, dan pakaian.
2. sudah dimandikan dan dikafani.
3. jenazah sudah berada di depan orang yang menyalatkan atau sebelah kiblat.

d) Menguburkan Jenazah

Perihal mengubur jenazah ada beberapa penjelasan diantaranya sebagai berikut :

1. Rasulullah saw menganjurkan agar jenazah segera dikuburkan, sesuai sabdanya:
“Dari Abu Hurairah ra. Dar Nabi Muhammad saw. Bersabda: Segerakanlah menguburkan jenazah..” (H.R. Bukhari Muslim)
2. Sebaiknya menguburkan jenazah pada siang hari. Mengubur mayat pada malam hari diperbolehkan apabila dalam keadaan terpaksa seperti karna bau yang sangat menyengat meskipun sudah diberi wangi-wangian, atau karena sesuatu hal lain yang harus disegerakan untuk dikubur

3. Anjuran meluaskan lubang kubur. Rasulullah bersabda :*”Luaskanlah pada bagian kepala, dan luaskanlah juga pada bagian kakinya. Ada beberapa kurma baginya disurga.”* (H.R Ahmad dan Abu Dawut)
4. Boleh mengubur dua tiga jenazah dalam satu liang kubur. Hal itu dilakukan sewaktu uasi perang Uhud
5. Bacaan meletakkan mayat dalam kubur.
6. Larangan memperindah kuburan
7. Sebelum dikuburkan, ahli waris atau keluarga hendaklah bersedia menjadi penjamin atau menyelesaikan atas hutang-hutang si mayat jika ada, baik dari harta yang ditinggalkannya atau dari sumbangan keluarganya

e) Ziarah Kubur

Ta’ziyyah atau melayat adalah mengunjungi orang yang sedang tertimpa musibah kematian salah seorang keluarganya dalam rangka menghibur atau memberi semangat. Para mu’azziyn (orang laki-laki yang ber-ta’ziyyah) atau mu’azziyāt (orang perempuan yang ber-ta’ziyyah) hendaknya memberikan dorongan kekuatan mental atau menasihati agar orang yang tertimpa musibah tetap sabar dan tabah menghadapi musibah ini. Umayyah ra. mengatakan bahwa anak perempuan Rasulullah saw. menyuruh seseorang untuk memanggil dan memberi tahu beliau bahwa anaknya dalam keadaan hampir mati. Lalu, beliau bersabda, “Kembalilah engkau kepadanya. Katakan bahwa segala yang diambil dan yang

diberikan, bahkan apa pun yang ada di hadapan kita kepunyaan Allah. Dialah yang menentukan ajalnya, maka suruhlah ia sabar dan tunduk kepada perintah.” (HR. Bukhari Muslim)

B. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah dimana kondisi maupun fenomena diinginkan serta didasari pada generalisasi dan biasanya menyangkut hubungan diantara variabel penelitian.²⁰ Dikatakan Sugiyono di bukunya “*Metodologi Penelitian*” menjelaskan hipotesis ialah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dibilang sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.²¹ Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Jadi hipotesis dari peneliti yang penulis lakukan sebagai berikut:

Ha :Pelaksanaan penerapan Pembelajaran Berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam siswa Kelas XI SMA YWKA Palembang

²⁰Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hlm. 145.

²¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 96.

Ho :Pelaksanaan penerapan Pembelajaran Berbasis *Quizizz* tidak dapat meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam siswa Kelas XI SMA YWKA Palembang

C. Kajian Peneliti Terdahulu

Tinjauan pustaka yaitu sebagai acuan atau gambaran dalam penjajakan-penjajakan terlebih dahulu sangat signifikan sangat berguna bagi penulis akan dilaksanakan, fungsinya adalah pembandingan antara masalah sudah telah diteliti sebelumnya dengan masalah akan ditelaah untuk penulis. Penelitian akan membahas masalah pengaruh penerapan pembelajaran berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar sudah dilaksanakan bagi penjajakan dahulu, seperti ini:

Pertama, Leony Sanga Lamsari Purba, dalam jurnalnya: Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika 1. Penjajakan dilakukan saat bulan november semester genap tahun ajaran 2018/2019. Saat uji coba media evaluasi pembelajaran *quizizz*, populasi penelitiannya adalah seluruh pelajar guru kimia, Fakultas Keguru dan Ilmu Guru (FKIP), Universitas Kristen Indonesia (UKI). Sampling dipilih yaitu mahasiswa angkatan 2017 yang sedang mengikuti

perkuliahan kimia fisika 1. penelitian memakai metode kualitatif dengan konsep penelitian yang digunakan ialah: *one grup pre-nontest post-nontest design*.²²

Vadilasi perlengkapan (alat) yang dipakai pada penelitian merupakan kusioner konsentrasi belajar. Uraian perlengkapan akan dipakai pada metode tes adalah uji validitas yang di ujikan ke validator ahli (dosen). Maka secara keseluruhan hasil uji gain konsentrasi belajar mahasiswa guru FKIP-UKI bersama menggunakan penugasan belajar memakai *quizizz* pada mata kuliah kimia fisika 1 hasilnya 0,45 dengan interpretasi sedang.

Dari tolak ukur penelitian diatas, memungkinkan ada perbedaan dengan penelitian akan dilaksanakan oleh peneliti, Perbedaannya penelitian sebelumnya yaitu penerapan pembelajaran menggunakan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Berbeda pula dalam penerepan penelitian sebelumnya sampelnya kepada mahasiswa di universitas sedangkan peneliti sampelnya terhadap siswa dalam segi hasil belajarnya setelah menggunakan media tersebut.

Kedua, Mufidatul Islamiyah, dan Lilis Widayanti, dalam jurnalnya: Efektifitas Pemanfaatan E-Learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. Penelitian memakai metode eksperimen dengan pola *randomized control gruop pretest-postes design*, pada susunannya sekelompok subjek digunakan dari populasi tertentu dibagi lagi secara random dijadikan dua group yaitu group E-learning dan group

²²Leony Sanga Lamasari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika 1", *Jurnal Universitas Kristen Indonesia* 12, no. 1 (2019), hlm. 33.

konvensional didapatkan variabel serta perbuatan tertentu, lalu dua group dilaksanakan penilaian yang sama setelah itu dibandingkan dampaknya.²³

Hasil penelitian Mufidatul Islamiyah, Lilis Widayanti menjelaskan bahwa desain pembelajaran E-learning berbasis Website tidak mampu untuk meningkatkan tolak ukur keberhasilan mahasiswa di STMIK Asia Malang. Lalu mendapatkan perolehan uji statistik $t_{hitung} = 3,516 < t_{tabel} = 1,725$ maka didapatkan H_0 tidak diterima. Terjadi penangkalan H_0 menyebabkan keberhasilan siswa topik materi rangkaian listrik memakai akses internet pada saat kegiatan belajar tidak baik dibandingkan dengan memakai desain konvensional. Dilihat melalui daftar pertanyaan untuk penguat data terlihat kewaspadaan untuk memakai akses berbasis internet diperlukan guna menaikkan supaya tidak terdapat kendala.

Penelitian yang dilakukan oleh mufidatul Islam dan Lilis Widyanti mempunyai persamaan bagi penulis akan dilakukan ialah sama memanfaatkan berbasis website terhadap hasil belajar, sedangkan perbedaannya terdapat pada penggunaan memakai e-learning berbasis website terhadap tolak ukur belajar, sedangkan penelitian yang akan diteliti lebih fokus pada penerapan pembelajaran berbasis quizizz terhadap penilaian keberhasilan siswa.

Ketiga, Tugiyono Aminoto dan Hairul Pathoni, dalam jurnalnya bertopik: Penerapan Media E-learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi Di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi.

²³Mufidatul Islamiyah dan Lilis Widayanti, "Efektivitas Pemanfaatan E-Learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar," *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Infirmasia ASIA (JITIKA)* 10, no. 1 (2016).

Hasil penelitian berdasarkan analisis serta pembahasan terhadap data hasil observasi serta pengukuran siklus pertama dan siklus kedua tersebut mengatakan media Schoology bisa meningkatkan kegiatan serta keberhasilan belajar siswa kelas XI SMA Kota Jambi melalui kenaikan rata-rata kegiatan 34,84 % (siklus pertama 53,43% , siklus kedua 82,62%), kenaikan keberhasilan belajar terlihat 38,84% (siklus pertama 62,81, siklus kedua 82,81), kenaikan pencapaian ialah 38,84% (siklus pertama 14 siswa, siklus kedua 27 siswa). Kegiatan siswa online pada media Schoology siswa belajar dengan online diluar jam pelajaran atau dirumah kurang mendapatkan peningkatan kegiatan bahkan lebih menurunkan sebab faktor teknis dan non-teknis.²⁴

Berdasarkan hasil penelitian Tugiyono Aminoto serta Hairul Pathoni memiliki kesamaan dengan ditulis yaitu penerapan media E-learning untuk hasil belajar. Sedangkan perbedaannya ialah penelaahan difokuskan pada keberhasilan siswa dan aktivitas siswa mata pelajaran fisika berbasis Schoology, lalu penelitian lebih fokus terhadap keberhasilan siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam berbasis *quizizz*.

²⁴Tugiyono Aminoto dan Hairul Pathoni, "Penerapan Media E-Learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi Di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi," *Jurnal Sainmatika* 8, no. 1 (2014).